

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI  
01 UJUNG GUNUNG ILIR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**DIAH IRMALINDA**



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

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 01 UJUNG GUNUNG ILIR**

**Oleh**

**DIAH IRMALINDA**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan rata – rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia. Metode penelitian ini adalah eksperimen bentuk *Nonequivalent Control Group Design* dengan jenis *pretest-posstest design*. Populasi penelitian ini adalah sebanyak 90 Peserta didik, dengan sampel adalah kelas VA sebanyak 30 peserta didik, dan VB sebanyak 30 peserta didik. Data penelitian dikumpulkan melalui tes. Sedangkan analisis data digunakan N-gain, Uji regresi linier sederhana dan Uji-t. Hal ini dibuktikan dengan ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Hasil analisis uji-t dua pihak menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dan uji-t satu pihak menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui media realia lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik tanpa media realia.

Kata kunci : hasil belajar, kelas v, media realia

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF USING THE REALIA MEDIA ON THE STUDENT LEARNING OUTCOMES AT THE FIFTH GRADE OF SD NEGERI 01 UJUNG GUNUNG ILIR**

**DIAH IRMALINDA**

*The problem of this research is the result of students' learning outcomes at Elementary School 01 Ujung Gunung Ilir is still low. The objectives of this research is to find out the influence and difference in the average of using the realia media on the learning process. The approach of the research is experimental design which is non-equivalent control group design with a type of the pretest and posttest. The population of this study was for 90 students with the samples class VA of 30 students and class VB of 30 students. Research data collected through the test. While data analysis is used N-Gain, Simple linear regression test, and T-test. This is evidenced by the positive and significant influence on the use of realia media on the learning outcomes of class V students. The results of the two-party t-test analysis showed that there were differences in the average student learning outcomes and one-party t-test showed that the average student learning outcomes obtained through media realia is better than the average learning outcomes of students without media realia.*

**Keywords :** *class v, learning outcomes, realia media*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI  
01 UJUNG GUNUNG ILIR**

Oleh

**DIAH IRMALINDA**

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 KELAS V SD NEGERI 01 UJUNG  
GUNUNG ILIR**

Nama Mahasiswa : **Diah Irmalinda**

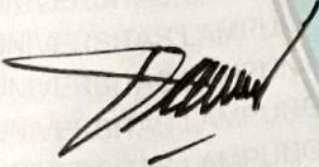
No. Pokok Mahasiswa : 1513053133

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



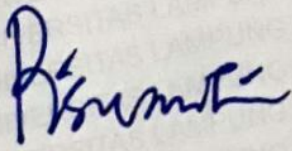
Dosen Pembimbing I

  
**Dr. Darsono, M.Pd.**  
NIP 195410161980031003

Dosen Pembimbing II

  
**Drs. Sugiyanto, M.Pd.**  
NIP 195606161983031003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 197608082009121001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

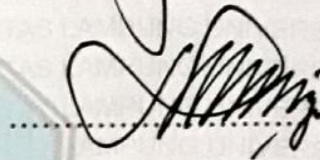
Ketua : **Dr. Darsono M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Sugiyanto, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**  
NIP 196208041989051001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **06 September 2019**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

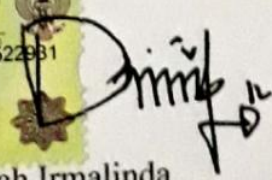
Nama : Diah Irmalinda  
NPM : 1513053133  
Program Studi : S-1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 03 September 2019  
Yang membuat pernyataan



  
Diah Irmalinda  
NPM.1513053133

## RIWAYAT HIDUP



Diah Irmalinda dilahirkan di Menggala pada hari Kamis, 19 Maret 1998. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Imran (Alm) dan Ibu Mardalena, S.Pd SD.

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri Pembina Menggala, yang diselesaikan pada tahun 2003. Peneliti melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir, yang diselesaikan pada tahun 2009. Peneliti menyelesaikan pendidikan lanjutan di SMP Negeri 1 Menggala pada tahun 2012. Pendidikan menengah atas peneliti selesaikan di SMA Negeri 1 Menggala pada tahun 2015. Selanjutnya pada tahun 2015 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Tahun 2018, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Dadirejo Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Tanggamus.



## **MOTTO**

“Allah akan memberikan segala sesuatu yang kita inginkan itu tepat pada waktunya. Waktu-nya, waktu Allah, bukan waktu kita. Jadi bersabarlah”

(H.R Muslim)

“Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna”

(Albert Einstein)

“Lakukan semua hal dengan ikhlas, insyaAllah semua menjadi berkah ”

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan mengucap puji syukur atas kehadiran Allah SWT, serta Sholawat dan salam kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya ini dengan kerendahan hati sebagai tanda cinta kasihku kepada:

### **Kedua orang tuaku tercinta**

**Bapak Imran (Alm) dan Umah Mardalena, S.Pd SD**

yang sangat berjasa dalam setiap langkah hidupku. Terimakasih atas cinta kasih dan pengorbanan yang tiada mungkin dapat terbalas olehku. Semoga karya ini dapat menambah ladang amal kebaikan bagimu.

**Adik-adikku Tercinta Muhammad Irnanda dan Ira Aliya Zaema**

yang selalu menyayangiku dengan tulus, mendoakan dan menantikan keberhasilanku.

### **Atuk dan Sitiku tercinta**

**Ahmad Ibrahim dan Hj. Siti Zaenab**

yang selalu menanti kepulangan ku dengan rindu yang begitu besar. Terimakasih atas cinta kasih dan dukungan yang telah dilimpahkan.

Almamaterku tercinta PGSD FKIP

~Universitas Lampung~

## SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat 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 Kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir”. Peneliti berharap karya yang merupakan wujud kegigihan dan kerja keras peneliti, serta dengan berbagai dukungan dan bantuan dari banyak pihak karya ini dapat memberikan manfaat dikemudian hari.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih 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. Ibu Dr. Riswanti Rini M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni S1 FKIP Universitas Lampung dan sekaligus sebagai Penguji Utama Skripsi yang telah memberikan bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Maman Surahman M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Darsono M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Sugiyanto M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Ibu Mardalena S.Pd.SD, kepala SD Negeri 01Ujung Gunung Ilir yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Bapak Arkon Fadli A.Md dan Ibu Desma Trisnawai, S.Pd, selaku guru kelas V yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
10. Peserta Didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir Tahun Pelajaran 2018/2019 yang ikut andil sebagai subjek dalam penelitian ini.

11. Seorang lelaki bernama Andre Juniar, yang begitu setia menemani dan memberikan dukungan, terima kasih sudah menjadi batu sandar terkokoh selama ini, sayang.
12. Sahabat yang selalu setia bersamaku sejak SD hingga saat ini, Rosha Gremonia dan Dika Sari, Terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik untukku, tempatku berbagi semua rahasia, semoga persahabatan ini tiada akhir.
13. Sahabat yang sudah seperti saudara kandungku, Maya Safitri, terima kasih untuk selalu ada dan banyak berkorban membantuku dalam proses ini, jangan pernah lelah karena menghadapi diriku yang hobi membuatmu naik darah.
14. Sahabat terbaik yang membuat hidupku lebih berwarna dan betah berlama-lama di kampus, Ning Intan Lestari, Andri Alvi Distin dan Liza Krisdiani, terima kasih sudah bersedia menjadi pelipur lara dan pelepas penat disaat rindu pulang kampung begitu menggebu-gebu. Semoga persahabatan baru ini dapat terus terjalin.
15. Sahabat tersegalanya, Olalak (Novella), Tete (Nia), Cici (Okshella), Ney (Irawan), Aan, Ardi, aces, molly dan gengs bebai makkow tanding terimakasih atas kebersamaan, dukungan, serta canda tawa yang selalu kita lewati bersama.
16. Tim Hore “Pejuang Skripsi” Annisa, Ning, Liza, Rinta, Laila, Nadya, Risda, Terimakasih sudah bersedia direpotkan untuk mengurus segala perlengkapan selama seminar. Semoga lelah kalian menjadi berkah.

17. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2015 khususnya kelas A terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.  
*success for us.*
18. Teman-teman KKN Dadirejo, Adi, Nisa, Cani, Indah, Chusnul, Radha, Afifah Elza dan Siska, terimakasih telah membuat hari-hari KKN menjadi penuh dengan semangat dan keceriaan.
19. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

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

Bandar Lampung, 03 September 2019  
Peneliti

Diah Irmalinda  
NPM 1513053133

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	9
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
A. Media Pembelajaran .....	10
B. Media Realia .....	16
C. Hakikat Belajar .....	21
D. Hasil Belajar .....	23
E. Pembelajaran Tematik .....	25
F. Pendekatan <i>Scientific</i> .....	27
G. Penelitian yang Relevan .....	30
H. Kerangka Pikir .....	33
I. Hipotesis .....	34

<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Jenis Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	36
D. Prosedur Penelitian .....	38
E. Variabel Penelitian .....	39
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	39
G. Teknik Pengumpulan Data .....	41
H. Instrumen Penelitian.....	43
I. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis.....	48
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	57
B. Pengambilan data, Penyajian dan Analisis Data.....	61
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	77
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Data nilai mid semester kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir Tahun Pelajaran 2018/2019 .....	4
2. Jumlah Siswa Kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir Tahun Pelajaran 2018/2019 .....	37
3. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	37
4. Kisi-kisi Variabel X .....	40
5. Kisi-kisi Variabel .....	41
6. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik .....	43
7. Klasifikasi Validitas .....	45
8. Kriteria Reliabilitas Soal .....	46
9. Klasifikasi Daya Pembeda .....	46
10. Klafikasi Tingkat Kesukaran Soal .....	47
11. Nilai Rata – rata <i>N-Gain</i> dan Klasifikasinya .....	50
12. Data Fasilitas SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir .....	60
13. Jumlah Peserta didik SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.....	60
14. Data Hasil Uji Coba Instrumen .....	62
15. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes.....	63
16. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes .....	63
17. Hasil Analisis Daya Pembeda Tes Instrumen .....	64
18. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian .....	65
19. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta didik Kelas Eksperimen .....	66
20. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta didik Kelas Kontrol .....	67
21. Hasil Output SPSS Analisis Regresi .....	74

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	33
2. Desain <i>Non Equivalent Control Group Design</i> .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Lembar Observasi .....	88
2. Silabus .....	90
3. RPP Kelas Eksperimen .....	96
4. RPP Kelas Kontrol .....	133
5. Kartu Soal .....	169
6. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> .....	179
7. Analisis Uji Coba Instrumen .....	186
8. Uji Validitas Instrumen Tes .....	188
9. Uji Reliabilitas Instrumen Tes .....	189
10. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes .....	190
11. Uji Daya Pembeda Instrumen Tes.....	191
12. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	192
13. Uji Normalitas <i>Posstest</i> Kelas Eksperimen .....	198
14. Uji Normalitas <i>Posstest</i> Kelas Kontrol .....	204
15. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	210
16. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....	216
17. Uji Homogenitas <i>Posstes</i> .....	218
18. Uji N-Gain .....	220
19. Uji Regresi Linear Sederhana .....	224
20. Analisis Uji T .....	229
21. Dokumentasi Penelitian .....	234
23. Surat Izin Penelitian .....	239

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan. Oleh karena itu, Pendidikan di Indonesia masih terus melakukan perubahan untuk menjadikan sumber daya manusianya lebih baik lagi. Melalui pendidikan yang berkualitas dapat terciptanya sumber daya manusia yang memiliki karakter yang religius, berakhlak mulia, cerdas, mampu mengendalikan diri, memiliki mental yang kuat dan berani.

Pendidik memegang peranan yang penting dalam meningkatkan pendidikan. Peningkatan tersebut dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Menurut Mullen (2016: 3) *learning outcomes are patterns of deeds, value, insight, attitudes, appreciations, abilities, and skill*. Dapat diartikan bahwa hasil belajar berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Sedangkan menurut Aziz (2012: 22) *learning outcomes are*

*viewed as benchmarks in identifying and evaluating the intended education aspiration for balanced and excellent graduates.* Dapat diartikan bahwa hasil pembelajaran dilihat sebagai tolak ukur dalam mengidentifikasi dan mengevaluasi aspirasi pendidikan yang dituju untuk lulusan yang seimbang dan baik.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2013 mengimplementasikan kurikulum baru sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diberi nama kurikulum 2013. Perubahan kurikulum juga berpengaruh terhadap penilaian pendidik terhadap peserta didik, yang semula hanya berfokus pada ranah kognitif kini penilaian terbagi menjadi 3 aspek yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Perubahan kurikulum juga berpengaruh terhadap cara mengajar pendidik yang semula berorientasi pada pendidik (*teacher center*) menjadi berorientasi pada peserta didik (*student center*).

Kurikulum 2013 mengubah pembelajaran yang semula berdiri sendiri-sendiri menjadi tematik. Menurut Kemendikbud (2013:200) dalam proses pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *scientific*. Penggunaan pendekatan *scientific* dalam proses pembelajaran di SD, menunjukkan bahwa pelaksanaannya, kurikulum 2013 menganut teori konstruktivisme. Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan-kegiatan ilmiah berupa mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mensosialisasikan / menalar dan mengkomunikasikan.

Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan mengaitkan dan memadukan berbagai mata pelajaran. Menurut Kemendikbud (2013: 193) pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Menurut Suryosubroto (2009 : 133) pembelajaran tematik diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik tertentu. Utari, dkk (2016: 40) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan pada tema – tema tertentu. Tema yang dimaksudkan merupakan tema yang muncul dari pengidentifikasian ataupun peninjauan terhadap berbagai mata pelajaran

Berdasarkan beberapa pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dipadukan dengan menggunakan tema untuk mengintegrasikan materi beberapa pembelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Adanya penggabungan beberapa mata pelajaran, diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran dan memahami materi pelajaran. Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya adalah pengaturan proses pembelajaran dan pembelajaran itu sendiri.

Dalam kurikulum 2013 terdapat beberapa mata pelajaran yang dipadukan yaitu: (a) Pendidikan Kewarganegaraan, (b) Bahasa Indonesia, (c) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), (d) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), (e) Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

Tanggal 9 November 2018 peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir. SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013 di kelas I, II, IV, dan V. Peneliti melakukan penelitian di kelas V dikarenakan hasil belajar peserta didik kelas V masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik yang tampak pada data nilai mid semester ganjil peserta didik kelas V pada semester ganjil tahun 2018/2019.

**Tabel 1. Nilai Mid Semester Ganjil Peserta didik Kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir**

No	Kelas	Jumlah	Persentase (%)	Keterangan	KKM
1	VA	14	46,67	Tuntas	Tuntas dengan nilai $68 \leq x \leq 100$ Belum Tuntas dengan nilai $0 \leq x < 68$
		16	53,33	Belum Tuntas	
2	VB	13	43,33	Tuntas	
		17	56,67	Belum Tuntas	
3	VC	16	53,33	Tuntas	
		14	46,67	Belum Tuntas	
Total		90			

Sumber : Data Sekolah

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa peserta didik kelas VA yang tuntas ada 14 peserta didik (46,67%) dan yang belum tuntas ada 16 peserta didik (53,33%), peserta didik kelas VB yang tuntas ada 13 peserta didik (43,33%) dan yang belum tuntas ada 17 (56,67%) sedangkan peserta didik kelas VC yang tuntas ada 16 peserta didik (53,33%) dan yang belum tuntas ada 14 peserta didik (46,67%). Berdasarkan uraian nilai ulangan tengah semester di atas menunjukkan bahwa dari kedua kelas VA dan VB terlihat hasil belajar

peserta didik yang paling rendah terdapat pada kelas VB.

Rendahnya hasil belajar kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir salah satunya terjadi karena saat proses pembelajaran berlangsung pendidik menyampaikan pelajaran masih dominan dengan mendengarkan, mencatat atau meringkas dan hanya menggunakan buku pendidik dan buku peserta didik. Dalam buku pendidik dan peserta didik, sudah disediakan contoh media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, namun kenyataan di lapangan pendidik tidak menggunakan media sehingga menyebabkan peserta didik tidak aktif, merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran dikelas.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor ekstern yaitu berupa media atau media pembelajaran. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik, pendidik dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan efektif.

Media juga dibagi menurut beberapa jenis salah satunya adalah media pameran dengan jenis realia. Sanjaya (2012: 14) menyatakan bahwa media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar atau biasa disebut benda sebenarnya. Sedangkan menurut Lestari (2014: 2) media realia adalah benda yang dapat diperlihatkan kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pendapat lain dari Sugiharti (2018: 8) benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.



Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Media realia adalah sebuah benda nyata yang dapat dihadirkan diruang kelas dan dapat digunakan sebagai bahan ajar. Berdasarkan penelitian pendahuluan media pembelajaran masih terabaikan dengan berbagai alasan salah satunya yaitu masih rendahnya kesadaran pendidik untuk penggunaan media realia. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Iilir”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik kelas V masih tergolong rendah.
2. Proses Pembelajaran di kelas masih didominasi dengan pendidik
3. Proses Pembelajaran di kelas tidak menggunakan media realia.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian:

1. Hasil belajar peserta didik kelas V
2. Media Realia

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah dapat ditarik suatu rumusan masalah yaitu:

1. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir?
2. Apakah ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir?
3. Apakah rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.
2. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.

3. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai khazanah keilmuan dan wawasan dalam ruang lingkup mahasiswa khususnya mahasiswa PGSD dalam pengaruh penggunaan media realia sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **2. Manfaat praktis**

Diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk :

#### **a. Peserta didik**

Memberikan pengalaman belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan media realia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **b. Pendidik**

Menginformasikan kepada pendidik dalam pembelajaran untuk lebih kreatif dalam penggunaan media, khususnya media realia yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Memberikan kontribusi yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan sumbangsih positif dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.

d. Peneliti lain

Sebagai tambahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai media realia.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi :

1. Objek penelitian ini adalah media realia dan hasil belajar peserta didik
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir
3. Waktu penelitian ini adalah semester genap tahun pelajaran 2018/2019

## II . KAJIAN PUSTAKA

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan istilah yang berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar. Menurut Arsyad (2011: 3), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya.

Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Sadiman (2008: 6) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi.

Sedangkan menurut Arsyad (2011: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Adanya berbagai jenis media yaitu media visual, media audio visual, dan media cetak dan lain-lain maka peserta didik akan memiliki rasa tertarik dalam proses pembelajaran. Media merupakan komponen komunikasi dari komunikator menuju komunikan. Media yang baik akan mengaktifkan peserta didik dalam memberi tanggapan, umpan balik, dan mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Pendapat lain dari Suryani, dkk (2012: 136) mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili pendidik menyajikan informasi belajar kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan penyampaian pesan dari suatu tujuan pembelajaran sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, efektif dan efisien serta memberikan bentuk yang nyata atau konkret. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media realia, karena media realia memiliki manfaat yang baik bagi hasil belajar peserta didik, menambah minat peserta didik dalam pembelajaran, serta memberikan bentuk nyata atau konkret.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Rusman, dkk (2008: 171) media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu konsep tertentu. Sedangkan menurut Arsyad (2011:26) manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Pendapat lain dari Suryani, dkk (2012: 154) secara umum manfaat media pembelajaran adalah melancarkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Adapun manfaat secara khusus adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperlancar interaksi pendidik dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Menurut Mudlofir,dkk (2017: 128) fungsi media pembelajaran secara garis besar yaitu sebagai berikut :

1. Menghindari terjadinya verbalisme.
2. Membangkitkan minat dan motivasi.
3. Menarik perhatian peserta didik.
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran.
5. Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar.
6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Sedangkan menurut Suryani, dkk (2012: 135) secara umum media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Bagian integral dari keseluruhan situasi belajar mengajar.
3. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
4. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik
5. Mempertinggi mutu belajar mengajar.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi yang strategis dalam pembelajaran.

Pendapat lain dari Rusman, dkk (2008: 175-176) fungsi media pembelajaran secara garis besar adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik.
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- f. Mengurangi verbalisme.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu mampu meningkatkan perhatian peserta didik sehingga berpengaruh pada hasil dan proses pembelajaran. Selain itu media



pembelajaran dapat mengatasi beberapa hambatan dalam pembelajaran salah satunya keterbatasan waktu. Penggunaan media juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara mudah.

#### 4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dalam penggunaannya secara garis besar dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Menurut Asyhar (2012: 44) media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 jenis, yaitu :

- a. Media Visual (*Visual Aids*)  
Media visual (*Visual Aids*) adalah jenis media yang digunakan dengan hanya mengandalkan indera penglihatan pada saat terjadinya proses pembelajaran. Misalnya: media proyeksi (*slide, film, film strip, autocard* dan sebagainya) dan media non proyeksi (benda realita, model, prototif, dan grafis).
- b. Media Audio (*Audio Aids*)  
Media audio (*Audio Aids*) adalah jenis media yang digunakan dengan hanya mengandalkan indera pendengaran pada saat terjadinya proses pembelajaran. Misalnya: piringan hitam, radio, kaset, dan pita suara.
- c. Media Audio-Visual (AVA)  
Media audio (*Audio Aids*) adalah jenis media yang digunakan dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus pada saat terjadinya proses pembelajaran. Misalnya: video kaset dan film bingkai.
- d. Multimedia  
Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: televisi dan *power point*.

Menurut Sanaky (2011:50) menyebutkan bahwa beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu:

- a. Media cetak  
Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, jurnal, majalah ilmiah, *leaflet*, dan *studi guide*.

- b. Media pameran  
Media pameran adalah jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (realia) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu, realia, poster, grafis, dan model.
- c. Media yang diproyeksikan  
Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead transparansi*, slide suara dan film strip.
- d. Rekaman audio  
Rekaman audio adalah jenis media yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, al-qur'an, dan latihan-latihan yang bersifat verbal.
- e. Video dan VCD  
Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari objek dan mekanisme kerja dalam pembelajaran tertentu. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video dan vcd.
- f. Komputer  
Sebagai media pembelajaran komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan mampu membuat proses belajar mengajar menjadi interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, baik media sederhana maupun media yang canggih. Berbagai jenis media pembelajaran ini ditujukan agar pendidik dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan jenis media menurut Sanaky, dan mengacu pada alat bantu pameran jenis realia. Realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas untuk proses pembelajaran. Penggunaan alat bantu realia dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan karena dapat membantu pendidik untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu sistem.

## **B. Media Realia**

### **1. Pengertian Media Realia**

Media realia banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena bisa memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Menurut Sanaky (2011: 50) media realia merupakan benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau keperluan dalam proses pembelajaran. Sedangkan Rusman (2014: 2) mengungkapkan bahwa media realia yaitu semua media nyata di dalam ruang kelas, tetapi dapat juga digunakan sebagai suatu kegiatan observasi pada lingkungan. Selanjutnya Patty (2007: 22) menyatakan bahwa media realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media realia adalah benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas yang paling mudah digunakan yang berfungsi memberikan pengalaman yang langsung kepada peserta didik.

Media realia banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena bisa memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual menjadi lebih konkret. Benda nyata sebagai media yang digunakan dalam penelitian ini adalah benda yang sesuai dengan tema 9 benda-benda disekitar kita sub tema 2 benda dalam kegiatan ekonomi.

## 2. Jenis-jenis Media Realia

Benda asli atau media realia adalah media pembelajaran tiga dimensi yaitu sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok ini dapat berwujud dengan benda asli hidup maupun mati dan dapat berwujud tiruan yang menyerupai aslinya. Apabila benda asli sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat dimana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat berfungsi sebagai media pelajaran yang efektif. Adapun jenis media realia dapat di bagi menjadi tiga yaitu :

1. Potongan benda (*cutaways*)  
 Cara potongan (*cutaways*) adalah benda sebenarnya tidak digunakan secara utuh atau menyeluruh, tetapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. Misalnya binatang langka hanya diambil bagian kepalanya saja.
2. Benda contoh (*specimen*)  
 Benda contoh (*specimen*) adalah benda asli tanpa dikurangi sedikitpun. Yang dipakai sebagai contoh untuk mewakili karakter dari sebuah benda dalam jenis atau kelompok tertentu. Misalnya beberapa ekor ikan hias dari jenis tertentu, yang dimasukkan dalam sebuah toples berisi air untuk diamati di dalam kelas.
3. Pameran (*exhibit*).  
 Pameran (*exhibit*) menampilkan benda-benda tertentu yang dirancang seolah-olah berada dalam lingkungan atau situasi aslinya. Misalnya senjata-senjata kuno yang masih asli ditata dan dipajang seolah-olah menggambarkan situasi perang pada jaman dulu.

Menurut Degeng (2001: 56) menyatakan bahwa benda asli memiliki jenis yang bervariasi, namun dapat diklasifikasikan dalam dua istilah yaitu objek dan benda/barang contoh (*specimen*) benda hidup. Contoh (*specimen*) benda hidup yakni semua benda yang masih dalam keadaan asli, alami seperti ia hidup dan berada. Sedangkan contoh (*specimen*) benda mati yaitu benda-benda asli atau sebagian benda asli yang dipergunakan sebagai sample. Contoh *specimen* benda hidup dan benda mati adalah sebagai berikut:

1. *Specimen* benda hidup, seperti: akuarium yaitu tempat yang digunakan untuk memelihara binatang air baik ikan maupun sejenisnya. Terrarium, yaitu kotak tempat untuk memelihara hewan melata dan tumbuhan darat yang berukuran kecil. Kebun binatang, tempat untuk memelihara berbagai jenis binatang baik binatang darat, air, udara yang dimaksudkan untuk contoh. Insektarium, yakni tempat/kotak untuk memelihara berbagai jenis serangga, namun pada umumnya masyarakat mengoleksinya serangga yang sudah mati. Kebun percobaan / percontohan, yaitu kebun yang ditanami tumbuhan atau berbagai tumbuhan untuk percobaan / percontohan.
2. *Specimen* benda mati, seperti herbarium, yaitu bagian dari tumbuhan (daun) yang sudah dikeringkan. Teksidermi, yaitu kulit hewan yang dibentuk kembali setelah kulit tersebut dikeringkan dan isi tubuhnya kadang diisi dengan benda lain seperti kapas / kain. Batuan, mineral, dan awetan dalam botol yaitu makhluk yang sudah mati diawetkan dalam botol yang berisi larutan kimia.

Adapun pendapat lain menurut Daryanto (2016: 29) menyatakan ada beberapa contoh media realia yaitu sebagai berikut :

1. Widyawisata  
Menurut Daryanto (2016: 29) Widyawisata merupakan kegiatan belajar yang dilaksanakan melalui kunjungan ke suatu tempat di luar kelas sebagai bagian integral dari seluruh kegiatan akademis dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan.
2. Media tiruan model  
Menurut Daryanto (2016: 30) Belajar melalui model dilakukan dengan pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara membuat bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, dan topeng.
3. *Specimen* (contoh)  
Menurut Daryanto (2016: 30) adalah benda asli atau berbagai benda asli yang digunakan sebagai contoh dan ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu benda asli yang telah di modivikasikan bentuknya oleh manusia. Contoh *specimen* benda yang masih hidup adalah: aquarium, terrarium, kebun binatang, kebun

percobaan, dan insektarium. Contoh – contoh *specimen* benda yang sudah mati adalah herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh – contoh *specimen* benda yang tak hidup adalah: berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral.

4. Peta

Menurut Daryanto (2016: 31) peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, model lapangan adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul peserta didik memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak.

5. Boneka

Menurut Daryanto (2016: 33) boneka merupakan salah satu model perbandingan atau benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media realia memiliki berbagai jenis seperti berwujud benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud tiruan yang dapat mewakili aslinya. Benda-benda ini dapat digunakan sesuai kebutuhan dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Benda realia yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah air, gula putih, kopi bubuk, sendok plastik, gelas plastik transparan, adonan makanan (bakwan), es teh, air sirup, gambar iklan elektronik, gambar kegiatan ekonomi, gambar persatuan dan kesatuan, laptop dan video tari daerah.

### 3. Penggunaan Media Realia

Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik untuk membantu tugasnya dalam pembelajaran, media pembelajaran dikembangkan untuk keefektifan dan efisiensi dalam pencapaian pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan dengan asal-asalan, melainkan ada beberapa langkah yang sistematis. Menurut Sadiman (2012: 198) supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti yaitu:

1. Persiapan sebelum penggunaan  
Agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka perlu membuat persiapan yang baik. Peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media perlu disiapkan sebelumnya, yaitu dengan menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar. Peralatan media pembelajaran perlu ditempatkan dengan baik agar dapat di manfaatkan dikelas dengan efisien.
2. Kegiatan selama menggunakan media  
Hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media pembelajaran adalah suasana ketenangan. Gangguan – gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan kosentrasi harus dihindarkan.
3. Kegiatan tindak lanjut  
Maksud kegiatan tindak lanjut ini adalah untuk memantapkan pemahaman terhadap materi instruksional yang di sampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Tindak lanjut lainnya adalah dengan melakukan percobaan, melakuka observasi, menyusun sesuatu, dan sebagainya.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia**

Penggunaan media realia tentunya memiliki beberapa kelebihan dan kekurangyang perlu diperhatikan saat hendak menggunakan media realia pada proses pembelajaran. Menurut Ibrahim (2003: 119) mengidentifikasi bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media realia ini, diantaranya yaitu :

- a. Kelebihan
  1. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
  2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka menggunakan sebanyak mungkin alat indera.
- b. Kekurangan
  1. Membawa peserta didik ke berbagai tempat di luar sekolah terkadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
  2. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata terkadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari obyek yang sebenarnya, sehingga pembelajaran harus di dukung dengan media lain.

## **C. Hakikat Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dengan memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan menurut Hanafiah (2009: 7) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Belajar adalah suatu proses internal yaitu ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendapat lain menurut Hamalik (2008: 28) belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan dan kecakapan karena adanya interaksi dalam kegiatan atau prosedur latihan.

### **2. Teori belajar**

Teori belajar merupakan penjelasan bagaimana terjadinya belajar dan informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Terdapat beberapa teori belajar yaitu sebagai berikut:



## 1. Teori Belajar Behavioristik

Mudlofir dkk (2017: 1) menyebutkan bahwa :

Teori ini masukan dari pendidik yang berupa stimulus, peserta didik yang berupa respon. Sedangkan apa yang terjadi diantara stimulus dan respon tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku.

Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu apabila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah lakunya, apabila ia belum menunjukkan perubahan tingkah laku maka belum dikatakan bahwa ia telah belajar.

## 2. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif melibatkan proses berfikir secara kompleks dan lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Rusman (2014:56) menyatakan bahwa :

Tingkah laku manusia itu tidak cukup dapat dijelaskan oleh perilaku yang tampak dan dapat diukur seperti pandangan behavioristik. Perilaku manusia tidak semata-mata disebabkan oleh adanya hubungan antara stimulus dan respons, akan tetapi lebih dari itu, yaitu adanya proses mental.

Teori belajar kognitif menekankan kepada pentingnya proses internal, yaitu proses mental. Menurut Rusman (2014: 56), yaitu:

Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan daengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen/mencoba dengan objek fisik yang ditunjukkan oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari pendidik. Pendidik harus banyak memberikan ransangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari, dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

## 3. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Menurut Budiningsih (2005: 58), belajar merupakan suatu

proses pembentukan pengetahuan. Sedangkan menurut Rusman (2014: 231), dari segi pedagogis, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivistik dengan ciri :

- a. Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar.
- b. Pergulatan dengan masalah dan proses *inquiry* masalah menciptakan disonansi kognitif yang menstimulasi belajar.
- c. Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan yang terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap sebuah sudut pandang.

## **D. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar menurut Dimiyati, dkk (2015:20) yaitu :

Hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik.

Hasil belajar merupakan hal yang terpenting dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Sudjana (2009: 3) hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pendapat lain dari Kunandar (2013: 62) bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Lebih lanjut menurut Hamalik (2008: 155) bahwa hasil belajar yaitu :

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini peneliti mengambil hasil belajar dalam ranah kognitif.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar adalah proses interaksi yang dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam ataupun faktor dari luar. Menurut Slameto (2010: 54) faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yaitu :

1. Faktor *Internal* : yaitu faktor yang dialami dan ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor *internal* dibagi menjadi tiga faktor, yaitu :
  - a. Faktor Jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
  - b. Faktor Psikologis (intelegenssi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
  - c. Faktor Kelelahan.
2. Faktor *Eksternal* : yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor *eksternal* dibagi menjadi tiga, yaitu :
  - a. Faktor Keluarga (cara mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan).
  - b. Faktor Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dan peserta didik, relasi peserta didik dan peserta didik, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah).
  - c. Faktor Masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat di atas salah, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor *eksternal* yang berupa alat pengajaran di sekolah. Dengan adanya alat pengajaran yang lengkap dan tepat maka akan dapat memperlancar penerimaan materi yang diberikan pendidik kepada peserta didik.

## **E. Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Menurut Kadir (2014:1) Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai persepektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah.Sedangkan menurut Rusman (2014: 254) pembelajaran tematik merupakan nsalah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik,baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik,bermakna,dan autentik.

Lebih lanjut Trianto (2010: 63) menyatakan bahwa :

Pembelajaran tematik terpadu merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik,baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Pembelajaran terpadu akan terjadi apabila peristiwa otentik atau eksplorasi topik/tema menjadi pengendali di dalam kegiatan pembelajaran dengan berpartisipasi di dalam eksplorasi tema/ peristiwa tersebut peserta didik belajar sekaligus proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran

terpadu yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif dalam menggali dan menemukan konsep dari berbagai persepektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah.

## **2. Prinsip Pembelajaran Tematik Integratif**

Menurut Majid (2014: 89) beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik integratif sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia peserta didik dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
2. Pembelajaran tematik integratif perlu memilih beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
3. Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi harus mencapai tujuan tuhan kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
4. Materi pembelajaran yang dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik peserta didik seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal.
5. Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak perlu dipadukan.

## **3. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut Majid (2014: 89) sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristi-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik  
Hal ini sejalan dengan pendekatan belajar modern yang lebih menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung  
Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak
3. Pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas  
Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema

- yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran  
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh (*holistic*).
  5. Bersifat fleksibel  
Pembelajaran tematik bersifat luwes karena pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.

## F. Pendekatan *Scientific*

### 1. Pengertian Pendekatan *Scientific*

Menurut Kurniasih (2014:29) Pembelajaran dengan pendekatan *scientific* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Menurut Lazim (2013: 1), Pendekatan saintifik didefinisikan sebagai berikut:

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan *scientific* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa menjadi subjek aktif melalui tahapan-tahapan ilmiah sehingga mampu mengkonstruksi pengetahuan baru atau memadukan dengan pengetahuan sebelumnya.

### **1. Karakteristik Pendekatan *Scientific***

Dalam Hosman (2014: 36) disebut pembelajaran dengan pendekatan saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa.
2. Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum, dan prinsip.
3. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
4. Dapat mengembangkan karakter siswa.

### **2. Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan *Scientific***

Menurut Hosman (2014: 36) tujuan pembelajaran dengan pendekatan *scientific* didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
2. Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
3. Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
4. Diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
5. Untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide khususnya dalam menulis artikel ilmiah.
6. Untuk mengembangkan karakter siswa.

### 3. Prinsip-prinsip Pembelajaran dengan Pendekatan *Scientific*

Menurut Hosman (2014: 37) beberapa prinsip pendekatan *scientific* dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa.
2. Pembelajaran membentuk *students self concept*.
3. Pembelajaran terhindar dari verbalisme.
4. Pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum, dan prinsip.
5. Pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berfikir siswa.
6. Pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru.
7. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi.
8. Adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya.

### 4. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan *Scientific*

Menurut Kurinasih (2014: 30) kegiatan pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific*). Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran disajikan sebagai berikut:

#### 1. Mengamati

Kegiatan mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningful learning*). Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek. Adapun prinsip yang harus diperhatikan oleh guru dan peserta didik selama observasi pembelajaran yaitu cermat, objektif, dan jujur serta terfokus pada objek yang diobservasi untuk kepentingan pembelajaran.



## 2. Menanya

Guru harus mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Dalam kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, atau dibaca. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan: pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai pada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak.

## 3. Menalar

Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

## 4. Mencoba

Aplikasi metode mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan eksperimen atau mencoba dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

## 5. Mengkomunikasikan

Pada kegiatan akhir diharapkan peserta didik dapat mengomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama dalam kelompok dan atau secara individu dari hasil kesimpulan yang telah dibuat bersama. Kegiatan mengomunikasikan ini dapat diberikan klarifikasi oleh guru agar peserta didik mengetahui secara benar apakah jawaban yang telah dikerjakan sudah benar atau ada yang harus diperbaiki.

## G. Penelitian yang Relevan

Untuk melengkapi dan menyempurnakan penelitian ini, maka peneliti merujuk pada beberapa penelitian yang telah lebih dahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau bisa dikatakan relevan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut:

### 1. Hasil penelitian Lestari 2014

Metode dalam penelitian adalah eksperimen kuasi dengan desain

*Non-equivalent (pretest dan posttest) Control Grup Desain*. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Setia Darma 03 Tambun Selatan.

2. Hasil penelitian Prahastiani 2016

Desain penelitian adalah *pretest, posttest* kelompok *non equivalent* dengan *purposive sampling* sehingga kelas VA dan VB diambil sebagai sampel. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media realia terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

3. Hasil penelitian Muzakir 2017

Desain penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media realia terhadap hasil belajar subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku.

4. Hasil penelitian Larasati 2017

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan rancangan *Post Test Only Control Group Desain*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media realia terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V

##### 5. Hasil penelitian Rahmawati 2018

Desain penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media realia terhadap hasil belajar IPA dalam materi struktur dan sifat bahan di SD IT Ummah metro.

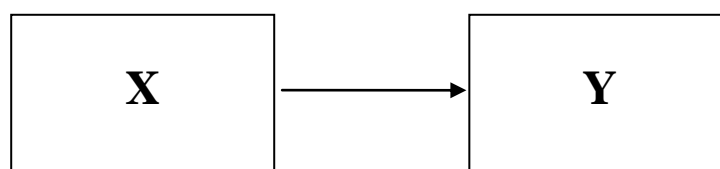
Penelitian ini menjelaskan pengaruh penggunaan media realia dengan pengujian hipotesis yang sudah dirumuskan. Penelitian ini juga memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu sehingga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teori dan wawasan yang baru. Penelitian ini memiliki persamaan dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar, peserta didik yang digunakan sebagai sampel adalah peserta didik kelas tinggi dan sama-sama menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Adapun perbedaan penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu desain penelitian yang digunakan dalam penelitian, sampel penelitian, tempat penelitian dan ranah hasil belajar yang akan diteliti.

## H. Kerangka Pikir

Media realia dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Media realia yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah air, gula putih, kopi bubuk, sendok plastik, gelas plastik transparan, adonan makanan (bakwan), es teh, air sirup, gambar iklan elektronik, gambar kegiatan ekonomi, gambar persatuan dan kesatuan, laptop dan video tari daerah. Penggunaan media realia yang sesuai materi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran ini peserta didik diberi kesempatan untuk memperagakan dan membentuk dengan sendiri suatu konsep yang memuat cara pemikiran sendiri. Penggunaan media realia dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang masih rendah sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**

keterangan :

X = Media Realia  
Y = Hasil Belajar

## **I. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2016: 63). Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.
2. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.
3. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.

### III. METODE PENELITIAN

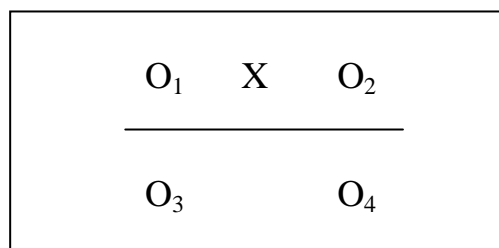
#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif. Bentuk desain yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quansi Experimental Design*). Object pada penelitian ini ialah pengaruh penggunaan mediarealia (X) terhadap (Y) hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan desain *Non Equivalent Control Grup Design*.

Dalam rancangan ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan sedangkan kelas eksperimen adalah kelas tempat dilakukannya penerapan penggunaan media realia. Pada desain ini kelompok eksperimen ialah kelas VB dan Kelas VA sebagai kelas kontrol.

Paradigma dalam *Non Equivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono 2015: 114) :



Gambar 2. *Non Equivalent Control Group Design*

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

O<sub>2</sub> : Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)

O<sub>3</sub> : Kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

O<sub>4</sub> : Kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)

X : Perlakuan Penggunaan mediarealia

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir Jl. Tangga

Raja No. 096 Ujung Gunug Kecamatan Menggala Kabupaten Tulang

Bawang. SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir telah merapkan Kurikulum 2013

pada kelas I, II, IV, dan V tetapi peneliti mengambil kelas V.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian diawali dengan observasi pada tanggal 9 November 2018,

kemudian penelitian dilanjutkan pada semester genap tahun pelajaran 2018-

2019.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015: 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang

terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau

subjek-subjek yang dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik atau

sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir dengan jumlah 90 peserta didik yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas VA yang berjumlah 30 peserta didik, kelas VB yang berjumlah 30 peserta didik, dan kelas VC yang berjumlah 30 peserta didik.

**Tabel 2. Jumlah Peserta didik Kelas V SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir Tahun Ajaran 2018/2019**

Kelas	Banyak Peserta didik		Jumlah
	L	P	
V A	15	15	30
V B	18	12	30
V C	14	16	30
<b>Jumlah</b>			<b>90</b>

Sumber : Data Sekolah

## 2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2015: 118) Menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini sampel yang peneliti gunakan adalah kelas VA dan VB. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Peneliti memilih kelas VB sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan penggunaan media realia dan VA sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan penggunaan media realia. Pemilihan kelas eksperimen ditentukan berdasarkan pertimbangan hasil belajar peserta didik kelas VB yang memiliki nilai dibawah KKM cukup tinggi.

**Tabel 3. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Jumlah Peserta didik
V A	30
VB	30
<b>Jumlah</b>	<b>60</b>

Sumber : Data Sekolah



## **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengolahan data. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah :

### **1. Tahap Persiapan**

- a. Melengkapi surat izin penelitian pendahuluan
- b. Melakukan penelitian pendahuluan sebagai tahap observasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- c. Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

### **2. Tahap Pelaksanaan**

- a. Melaksanakan *pre-test* kepada kedua kelompok.
- b. Melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen (VB) dengan menggunakan media realia.
- c. Melaksanakan pembelajaran pada kelas Kontrol (VA) tanpa menggunakan media realia.
- d. Memberikan *Post-test* pada kedua kelompok.

### **3. Tahap Pengolahan Data**

- a. Mengumpulkan data penelitian
- b. Mengolah serta menganalisis data penelitian
- c. Menyusun laporan hasil penelitian.

## **E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015: 60) variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini yaitu media realia (X)
2. Variabel terkait (dependen) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar (Y)

## **F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

### **1. Definisi Konseptual Variabel**

Definisi konseptual yaitu penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Media realia merupakan sebuah benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas dan dapat digunakan sebagai bahan ajar.
- b. Hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.  
Penelitian ini menggunakan hasil belajar pada ranah kognitif.

### **2. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional ialah pemberian pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasi. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Variabel X adalah Media realia yang merupakan benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas yang paling mudah digunakan yang berfungsi memberikan pengalaman yang langsung kepada peserta didik. Media realia yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah air, gula putih, kopi bubuk, sendok plastik, gelas plastik transparan, adonan makanan (bakwan), es teh, dan air sirup. Adapun indikator untuk pencapaian ini adalah aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media realia yang diamati dari hasil observasi.

**Tabel 4. Kisi-kisi Variabel X**

Indikator	Aspek yang di nilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Menentukan masalah	Mengidentifikasi masalah	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
	Melakukan tanya jawab	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
Mengidentifikasi Media Realia	Menyiapkan media realia	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
	Melakukan Percobaan dengan menggunakan Media Realia	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
Pemecahan masalah	Berdiskusi kelompok	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
Menarik kesimpulan	Menanggapi hasil diskusi kelompok	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
	Menarik kesimpulan materi pembelajaran	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik

Sumber: Peneliti

- b. Variabel Y adalah Hasil belajar dari pencapaian peserta didik yang berupa sebuah nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik melalui evaluasi. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup penilaian berupa hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil belajar pada ranah kognitif yang digunakan dalam penelitian ini adalah C1 sampai C6 dan disesuaikan dengan SK dan KD Pembelajaran.

Tabel 5. Kisi-kisi Variabel Y

NO	Kompetensi inti	Kompetensi dasar	indikator	Jenjang kemampuan					
				C1	C2	C3	C4	C5	C6
1	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain	<b>SBdP</b> 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah	3.3.1 Mengidentifikasi pola lantai dalam tari kreasi daerah	√					
		<b>Bahasa Indonesia</b> 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menjelaskan isi iklan pada media cetak dan media elektronik  3.4.2 Menentukan Informasi penting pada iklan media cetak dan elektronik		√		√		
		<b>IPA</b> 3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran)	3.9.1 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran)				√		
		<b>PPKn</b> 3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup	3.4.1 Menyimpulkan makna persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup					√	
		<b>IPS</b> 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.3.1 Merangkul peran ekonomi di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa						√

Sumber: Peneliti

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Tes

Menurut Arikunto (2013: 193). 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. Bentuk test yang yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Tes yang digunakan dalam *pre-test* sama dengan soal yang akan digunakan pada saat *post-test*.

Teknik tes yang digunakan bertujuan untuk mencari data mengenai hasil belajar yang diberikan peneliti kepada peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat adanya pengaruh dari perlakuan penggunaan media realia.

## **2. Teknik Dokumentasi**

Teknik lain yang digunakan adalah teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti seperti catatan dan arsip sekolah. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mendapatkan data jumlah peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir dalam menentukan jumlah populasi dan sampel penelitian.

## **3. Teknik Observasi**

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiyono (2015: 203) “teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar”. Kegiatan observasi dilakukan untuk melihat aktivitas kegiatan peserta didik pada pembelajaran menggunakan media realia di kelas eksperimen.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Lembar aktivitas Belajar Peserta Didik

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Pengamatan dilakukan dari awal pembelajaran sampai berakhir pembelajaran selama pembelajaran berlangsung. Instrumen lembar aktivitas peserta didik tersebut disajikan dalam tabel 5 sebagai berikut :

**Tabel 6. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik variabel X**

No	Aspek yang diamati
1	Peserta didik mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran
2	Peserta didik mendiskusikan dan melakukan tanya jawab terkait masalah yang telah ditentukan
3	Peserta didik berpartisipasi dalam menyiapkan media realia yang akan digunakan pada percobaan zat tunggal dan zat campuran
4	Peserta didik melakukan percobaan zat tunggal dan zat campuran dengan media realia yang telah diberikan serta memperhatikan waktu yang telah ditentukan
5	Peserta didik berdiskusi kelompok untuk mencari jawaban dari masalah yang ada
6	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi ke depan kelas dan peserta didik yang lain menanggapi
7	Peserta didik menyimpulkan materi pelajaran yang telah di bahas dan memperhatikan penguatan yang diberikan oleh guru dengan baik.

### 2. Jenis Instrumen Tes

Menurut Sudaryono dkk, (2013 : 40) tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban benar atau paling tepat. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

<i>Steam</i>	: suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan
<i>Option</i>	: sejumlah pilihan/alternatif jawaban
Kunci	: jawaban yang benar/paling tepat
<i>Distractor</i> /pengecoh	: jawaban-jawaban selain kunci

### 3. Uji Instrumen Test

#### 3.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak.

Menurut Arikunto (2008 : 72) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Adapun rumus yang digunakan adalah :

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

Keterangan :

$r_{xy}$	= Koefisien korelasi antara X dan Y
N	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum Y$	= Jumlah skor X
$\sum X$	= Jumlah skor Y
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor Y
X	= Skor hasil belajar per item
Y	= Skor total

(Arikunto, 2008 : 72)

Kriteria pengujian  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur

tersebut dinyatakan valid. Adapun klasifikasi validitas dapat dilihat

sebagai berikut :

**Tabel 7. Klasifikasi Validitas**

<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Keterangan</b>
$0.00 \leq r_{xy} < 0.20$	Sangat rendah (SR)
$0.20 \leq r_{xy} < 0.40$	Rendah (RD)
$0.40 \leq r_{xy} < 0.60$	Sedang (SD)
$0.60 \leq r_{xy} < 0.80$	Tinggi (T)
$0.80 \leq r_{xy} \leq 1.00$	Sangat Tinggi (ST)

(Arikunto, 2008 : 75)

### 3.2 Uji Realibilitas

Menurut Arikunto (2008 : 109) instrumen yang *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar akan menghasilkan data yang sama. Tes dikatakan reliabel yaitu jika soal tes tersebut memberikan hasil yang relative sama (konsisten) walaupun soal tes tersebut diberikan pada subjek, waktu dan tempat yang berbeda. Untuk mengetahui reliabilitas tes pada soal pilihan ganda menggunakan rumus  $KR_{21}$  sebagai berikut:

$$KR_{21} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Dimana :

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{N}; \text{ dengan } \sum X_t^2 = \sum x_t^2 - \frac{(\sum x_t)^2}{N}; \text{ dan } q_i = 1 - p_i$$

Keterangan:

$KR_{21}$	= Koefisien reliabilitas tes
$n$	= Jumlah butir item
$S_t^2$	= Varians total
$p_i$	= Proporsi tes yang menjawab benar
$q_t$	= Proporsi tes yang menjawab salah
$N$	= Banyak subjek

Proses pengolahan data reliabilitas diklasifikasikan sebagai berikut:



**Tabel 8. Kriteria Reliabilitas Soal**

No.	Nilai Reliabilitas	Kategori
1	$0,00 \leq KR_{21} < 0,20$	Sangat Rendah
2	$0,20 \leq KR_{21} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq KR_{21} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq KR_{21} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq KR_{21} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2008 : 109)

### 3.3 Daya Pembeda Soal

Menurut Arikunto (2008 : 201) menyatakan bahwa daya pembeda soal adalah “kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah”. Daya beda soal ini diperlukan untuk membedakan kemampuan masing-masing responden. Adapun rumus perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut :

$$DP = \frac{2(B_A - B_B)}{N}$$

Keterangan

DP = Daya pembeda

$B_A$  = Jumlah jawaban benar pada kelompok atas

$B_B$  = Jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N = Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Kriteria daya pembeda soal ditentukan sebagai berikut :

**Tabel 9. Klasifikasi daya pembeda**

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

Sumber : Arikunto (2008 : 203)

### 3.4 Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2008 : 209) tingkat kesukaran merupakan proporsi atau perbandingan antara peserta didik yang menjawab benar dengan keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat mudah atau sukarnya suatu soal. Indeks tingkat kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$IK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan :

IK = Indeks kesukaran

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI = Skor maksimum ideal

Adapun kriteria indeks kesukaran soal dapat ditentukan sebagai berikut:

**Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran soal**

No.	Indeks	Keterangan
1	$0,00 \leq IK < 0,30$	Sukar
2	$0,30 \leq IK < 0,70$	Sedang
3	$0,70 \leq IK \leq 1,00$	Mudah

Sumber : Arikunto (2008 : 210)

### 3.5 Proporsi jawaban untuk soal pilihan ganda

Untuk mengetahui tentang distribusi jawaban subjek dalam alternatif jawaban yang tersedia digunakan suatu proporsi jawaban (pengecoh jawaban) melalui distribusi jawaban penyebaran jawaban ini dapat dari banyaknya tes yang jawabannya betul, pengecoh bagi peserta tes yang terlalu menyolok kesalahannya sehingga tidak ada yang memilih, pengecoh yang menyesatkan, atau pengecoh yang

mempunyai daya tarik bagi peserta tes yang kurang pandai. Untuk melihat berfungsi tidaknya alternatif jawaban ditentukan oleh distribusi jawaban dan indek daya pembeda. Surapranata (2009: 47) menyatakan Kriteria proporsi jawaban dikatakan cukup baik jika koefisien proporsi jawaban lebih dari 0,05 atau 5% dipilih oleh responden.

## I. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas data dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* ( $X^2$ ). Menurut Sugiyono (2015 : 41) langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis :

Rumusan hipotesis uji ini adalah:

$H_0$  : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b. Taraf signifikan yang digunakan adalah = 0,05

c. Statistik uji

Statistik yang digunakan adalah uji *Chi-Kuadrat*. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$X^2 = \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$$

Keterangan :

$X^2$  = *Chi-Kuadrat* / normalitas sampel

$F_o$  = Frekuensi yang diobservasi

$F_h$  = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian normalitas menurut Sugiyono (2015 : 241) adalah apabila  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  maka tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data memiliki varians sama (homogen) atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas dilakukan uji-F menurut Sudjana (2005 : 294) adalah sebagai berikut:

$H_0$  : variansi pada tiap kelompok sama (homogen)  
 $H_i$  : variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Uji homogenitas (uji-F) dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$$

Harga  $F_{hitung}$  tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$  untuk diuji signifikansinya dengan  $\alpha = 0,05$ . Selanjutnya bandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  dengan ketentuan apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  artinya  $H_0$  diterima (varian kelompok data adalah homogen). Sebaliknya apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak (varian kelompok data tersebut tidak homogen).

## 3. Uji N-gain

Gain adalah selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*, gain menunjukkan peningkatan kemampuan atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran dilakukan oleh pendidik. Menurut Susanto(2012: 75) bahwa untuk melihat besarnya peningkatan dan kategori efektifitas dapat dihitung dengan rumus N-Gain (g), yaitu:

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maks} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

$g$  : N-Gain  
 $S_{posttest}$  : Skor *posttest*  
 $S_{pretest}$  : Skor *pretest*  
 $S_{maks}$  : Skor maksimum

Hasil perhitungan N-Gain diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi Hake. Tingkat efektifitas berdasarkan rata-rata nilai N-Gain dapat dilihat pada Tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 11. Nilai Rata-rata N-Gain dan Klasifikasinya**

Rata-rata N-Gain	Klasifikasinya	Tingkat efektifitas
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang	Cukup Efektif
$(g) < 0,30$	Rendah	Kurang Efektif

#### 4. Uji Regresi Linier Sederhana

Menentukan Persamaan Regresi Linier Sederhana

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dengan:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Setelah mendapat persamaan regresi, maka selanjutnya dilakukan uji linieritas. Menurut Riduwan(2009: 153) rumus yang digunakan yaitu Uji-F sebagai berikut:

a. Rumusan hipotesis Regresi Linier Sederhana

$H_0 =$  Regresi linier.

$H_1 =$  Regresi tidak linier.

b. Rumus statistik

$$F = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Dengan rumus-rumus terkait adalah sebagai berikut:

- 1) Hitung Jumlah Kuadrat Regresi a ( $JK_{Reg[a]}$ ) dengan rumus:

$$JK_{Reg[a]} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

- 2) Hitung Jumlah Kuadrat Regresi b terhadap a ( $JK_{Reg[b|a]}$ ) dengan rumus:

$$JK_{Reg[b|a]} = b \left\{ \sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{n} \right\}$$

- 3) Hitung Jumlah Kuadrat Residu ( $JK_{Res}$ ) dengan rumus:

$$JK_{Res} = \sum Y^2 - JK_{Reg[b|a]} - JK_{Reg[a]}$$

- 4) Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ( $RJK_{Reg[a]}$ ) dengan rumus:

$$RJK_{Reg[a]} = JK_{Reg[a]}$$

- 5) Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ( $RJK_{Reg[b|a]}$ ) dengan rumus:

$$RJK_{Reg[b|a]} = JK_{Reg[b|a]}$$

6) Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu ( $RJK_{Res}$ ) dengan rumus:

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n - 2}$$

7) Hitung Jumlah Kuadrat Error ( $JK_E$ ) dengan rumus:

$$JK_E = \sum_k \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right\}$$

8) Hitung Jumlah Kuadrat Tuna Cocok ( $JK_{TC}$ ) dengan rumus:

$$JK_{TC} = JK_{Res} - JK_E$$

9) Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Tuna Cocok ( $RJK_{TC}$ ) dengan rumus:

$$RJK_{TC} = \frac{JK_{TC}}{k - 2}$$

10) Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Error ( $RJK_E$ ) dengan rumus:

$$RJK_E = \frac{JK_E}{n - k}$$

Setelah nilai  $F_{hitung}$  diperoleh, selanjutnya dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan dk TC ( $dk = k - 2$ ) dan dk E ( $dk = n - k$ ). Kriteria uji: Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  berarti tolak  $H_0$ , sebaliknya Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  berarti terima  $H_0$ .

Selanjutnya dilakukan uji keberartian regresi, sebagai berikut:

#### 1. Rumusan Hipotesis 1 Regresi Linier Sederhana

$H_0 : b = 0$  : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik

$H_1 : b \neq 0$  : Ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik.

## 2. Rumus Statistik

$$F = \frac{RJK_{Reg[bla]}}{RJK_{Res}}$$

## 3. Dengan rumus-rumus yang terkait adalah sebagai berikut:

- a. Hitung Jumlah Kuadrat Regresi a (
- $JK_{Reg[a]}$
- ) dengan rumus:

$$JK_{Reg[a]} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

- b. Hitung Jumlah Kuadrat Regresi b terhadap a (
- $JK_{Reg[bla]}$
- )

dengan rumus:

$$JK_{Reg[bla]} = b \left\{ \sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{n} \right\}$$

- c. Hitung Jumlah Kuadrat Residu (
- $JK_{Res}$
- ) dengan rumus:

$$JK_{Res} = \sum Y^2 - JK_{Reg[bla]} - JK_{Reg[a]}$$

- d. Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi (
- $RJK_{Reg[a]}$
- ) dengan

rumus:

$$RJK_{Reg[a]} = JK_{Reg[a]}$$

- e. Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi (
- $RJK_{Reg[bla]}$
- )

dengan rumus:

$$RJK_{Reg[bla]} = JK_{Reg[bla]}$$

- f. Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu (
- $RJK_{Res}$
- ) dengan

rumus:

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n - 2}$$



Setelah nilai  $F_{hitung}$  diperoleh, selanjutnya dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut =  $n - 2$ . Kriteria uji : Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  berarti tolak  $H_0$ , sebaliknya Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  berarti terima  $H_0$ . Perhitungan regresi menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

## 5. Uji T-test

### a. Uji-t dua pihak

Uji t dua pihak digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia. Uji-t dua pihak dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1) Hipotesis 2 Uji-t dua pihak

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia sama dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia tidak sama dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia.

Keterangan :

$\mu_1$  : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui media realia.

$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia

## 2) Rumus Statistik

Rumus statistik yang digunakan adalah

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$  = Rata-rata sampel 2

$S_1$  = Simpangan baku sampel 1

$S_2$  = Simpangan baku sampel 2

$n_1$  = Jumlah peserta didik sampel 1

$n_2$  = Jumlah peserta didik sampel 2

$S_1^2$  = Varians sampel 1

$S_2^2$  = Varians sampel 2

## 3) Kriteria Uji

Menurut Syofian Siregar(2014 : 238) adalah:

Jika  $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$  maka terima  $H_0$  dan jika diperoleh

$t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka tolak  $H_0$ ,  $t_{\text{tabel}}$  didapat dari daftar distribusi t

dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ .

### b. Uji-t satu pihak

Uji t satu pihak digunakan untuk mengetahui rata-rata hasil belajar rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui media realia lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia.

Adapun langkah-langkah untuk melakukan uji satu pihak kanan, yaitu sebagai berikut :

## 1) Hipotesis 3 Uji-t satu pihak

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$  : Rata-rata hasil belajar rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui media realia kurang dari atau sama dengan dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia.

$H_1: \mu_1 > \mu_2$  : Rata-rata hasil belajar rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui media realia lebih dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia.

## 2) Rumus statistik:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \text{dimana } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$  = Rata-rata sampel 2

$S_1$  = Simpangan baku sampel 1

$S_2$  = Simpangan baku sampel 2

$n_1$  = Jumlah peserta didik sampel 1

$n_2$  = Jumlah peserta didik sampel 2

$S_1^2$  = Varians sampel 1

$S_2^2$  = Varians sampel 2

## 3) Kriteria uji

Menurut Sudjana (2005:243) adalah:

Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{(1-\alpha)}$  dan tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha)}$

dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dan peluang =  $(1-\alpha)$ , taraf nyata  $\alpha = 5\%$ .

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik, hipotesis penelitian, analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.
2. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan media realia dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa media realia pada peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.
3. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui media realia lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh tanpa melalui media realia pada peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang ditujukan kepada:

a. Peserta didik

Penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik diharapkan dapat membantu memperbanyak pengalaman belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik dan diharapkan nantinya pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 01 Ujung Gunung Ilir maupun sekolah dasar di sekitar yang penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik tersebut.

d. Peneliti yang lain

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd, Kadir. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Akhmeta. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah. Pontianak, Tidak diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- \_\_\_\_\_ 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta, Jakarta.
- Aziz, Azmahani A, Khairiyah M. Yusof, and Jamaludin M. Yatim. 2012. Evaluation on the Effectiveness of Learning Outcomes From Students Perspectives. *Procedia-Sosial and Behavioral Sciences*. 56 : 22-30.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Degeng, N.S. 2001. *Media Pembelajaran*. FKIP IKIP Malang, Malang.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah & Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi aksara, Jakarta.

- Hamzah, Amir. 2001. *Media Audio-visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Gramedia, Jakarta.
- Hanafiah, Nanang dkk. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama, Bandung.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD. Humanistis*. Kanisus, Yogyakarta.
- Hosman, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Ibrahim R, dan Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Kadir, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013 Badan Standar Nasional Pendidikan, Jakarta.
- Kochar, S.K. 2008. *Pembelajaran*. Gramedia Widiasarana, Jakarta.
- Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. PT. Refika Aditama, Bandung.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Otentik (Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Kurniasih, Imas, dkk. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena, Jakarta.
- Larasati, Nasta Kania. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pedagogik*. 3 : 57-69.
- Lazim, M. 2013. Penerapan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. 2 : 3 : 144-155.
- Lestari, Novita. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan. *Jurnal Pedagogik*. 2 : 2 : 57-69.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mudlofir, Ali & Rusydiyah, Evi Fatimur. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Rajawali Pers, Jakarta.

- Mullen, P.A. 2016. Effect Of Problembased Learning and Traditional Instruction on Self Regulated Learning. *The Journal of Education Research, Heldref Publication*. 99 : 307-317.
- Muzakir. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. *Jurnal Pedagogik*. 6 : 8 : 60-69.
- Patty, Amalia. 2007. Pemanfaatan Media Realia dalam Bidang Studi Sains Biologi. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung , Tidak diterbitkan.
- Prahastini, Renita. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 : 1 : 709-720.
- Rahmawati, Erna. 2018. Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6 : 60-69.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. ALFABETA, Bandung.
- Rusman, dkk. 2008. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- \_\_\_\_\_ 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sanaky, Hujair AH, 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Guru dan Dosen* . Kaukaba, Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Siddiq, M. Munawaroh, I, dan Isniatun. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo, Bandung.
- \_\_\_\_\_ 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo, Bandung.



- \_\_\_\_\_ 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta, Bandung.
- \_\_\_\_\_ 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta, Bandung.
- Sugiharti, S.Pd. 2018. Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal ambang Bilangan pada Siswa Kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun. *Jurnal Edukasi Gemilang*. 3 : 1 : 51-62.
- Sumarna, Surapranata. 2009. *Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Hasil Tes*. PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Suryani, N & Agung, L. 2012. *Stretegi Belajar Mengajar*. Penerbit Ombak, Yogyakarta.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susanto, J. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. *Journal of Primary Educational*. 44 : 177-185.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Utari Unga, I Nyoman Sudana Degeng, Sa'dun Akbar. Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Disekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IP*. 1 : 1 : 112 – 124.