Jurnal Elementary
Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar
ISSN 2614-5596
http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary
Vol. 4 No. 2 Juni 2021, hal. 134-138

PENGGUNAAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Algiranto[1], Umar Yampap[2], Rudolfus Ruma Bay [3]
[1]Pendidikan Fisika, Universitas Musamus
[2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Musamus, algiranto@unmus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 19-04-2021
Disetujui: 29-04-2021

Kata Kunci:

Media Realia, Hasil Belajar, Peserta Didik

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan media realia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Merauke. Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dan Siklus II. Hasil siklus I 2,87 dan siklus II 3,53 sangat baik, aktivitas siswa pada siklus I 2,40 dan siklus II 3,40 kategori baik dan hasil belajar. Siklus I 64,9 kategori baik dan siklus II 71,83 kategori baik. Siklus I 53,33 dan siklus II 100% kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, hal tersebut meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perpindahan panas.

Abstract: *The research aims to improve science learning outcomes by using realia media for fourth-grade students of SD Negeri 2 Merauke. Classroom Action Research in cycle I and cycle II. The results of cycle I 2.87 and cycle II 3.53 are very good, student activities in cycle I 2.40 and cycle II 3.40 are good categories and learning outcomes. The first cycle is 64.9 good category and the second cycle is 71.83 good category. Cycle I 53.33 and cycle II 100% very good category. Based on these results, that improves student learning outcomes in heat transfer material.*

https://doi.org/10.31764/elementary.v4i2.4552
This is an open access article under the CC–BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah proses aktif yang menekankan pada sesuatu yang dilakukan peserta didik, bukan pada sesuatu yang dilakukan guru. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses "mencari tahu" dan "berbuat" (Trianto, 2007:103).

Fakta yang terjadi di kelas IV SD Negeri 2 Merauke bahwa pendidik kurang menggunakan media pembelajaran dan alat peraga pada proses pembelajaran muatan IPA. Pendidik lebih banyak didominasi dengan menggunakan media buku dan papan tulis, membuat peserta didik menjadi jenuh, susah menyerap materi ajar, dan tidak aktif, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Dari hasil belajar yang didapat, hanya 9 orang yang tuntas mencapai nilai KKM yaitu 65, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 21 peserta didik. Dalam belajar muatan IPA sangat membutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga yang kongkrit atau nyata, namun dalam hal ini pendidik belum maksimal.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dirasa penting karena peserta didik dalam menerima pengalaman belajar atau mendalami materi-materi pelajarannya masih banyak memerlukan benda-benda, kejadian-kejadian yang sifatnya konkrit, mudah diamati, langsung diamati, sehingga pengalaman-pengalaman tersebut akan lebih mudah dipahami. Media adalah suatu perantara untuk menyampaikan pesan oleh si pemberi pesan kepada si penerima pesan dalam memberikan informasi ilmu pengetahuan. Menurut Briggs (Asra, Deni, dan Cepi Riana, 2007: 55) bahwa media adalah alat untuk memberi rangsangan bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar yang baik.

Media realia adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar (Endriani, 2011). Kata realia sendiri maksudnya adalah nyata. Jadi pendidik harus bisa menyiapkan dan menggunakan media yang nyata atau konkrit sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya foto, gambar yang ada dilingkungan sekitar peserta didik.

Media realia adalah media berwujud objek kehidupan nyata yang digunakan dalam pembelajaran kelas oleh guru untuk meingkatkatkan pemahaman peserta didik (A.S.P. oyarzo, dkk 2008). Jadi, media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Ciri-ciri media realia yaitu benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya (Endriani, 2011). Benda nyata yang digunakan seperti tumbuhan, buah, bunga, dan sebagainya. Sehingga peserta didik dengan mudah mengingat apa yang mereka pelajari karena telah mengalami langsung dan berinteraksi dengan media.

Kelebihan Menggunakan Media Realia adalah: 1) Membantu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran 2) Materi yang disampaikan menjadi menarik dan menyenangkan 3) Materi yang abstrak menjadi konkrit.4) Menimbulkan keaktifan peserta didik dalam belajar. 5) Menimbulkan daya kritis peserta didik dalam belajar. 6) Menumbuhkan kreativitas berfikir peserta didik. 7) Membuat peserta didik lebih berpengalaman dalam belajar

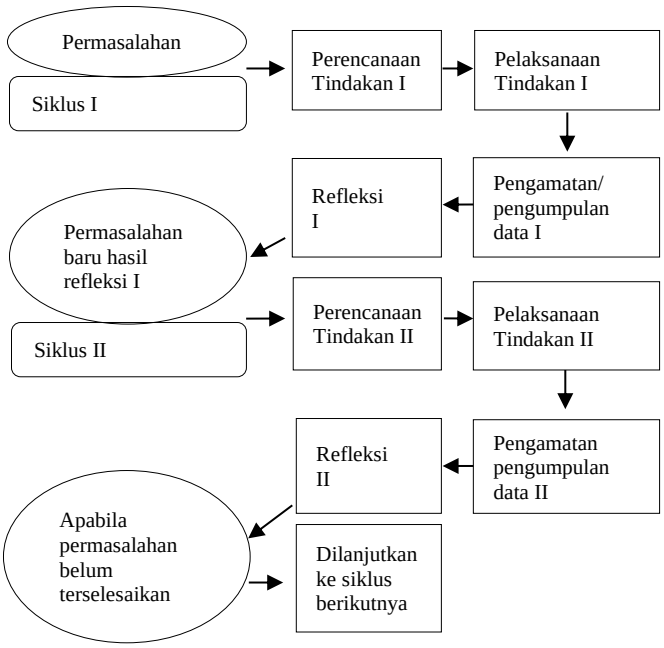
Menurut Nashar (2003: 77) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Juliah (Asep Jihat dan Abdul Haris, 2008: 15) menyatakan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajara yang dilakukannya. Sedangkan menurut Benyamin S. Bloom (Asep Jihat dan abdul Haris, 2008: 14-15) bahwa, hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah (domain) yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Untuk mengatasi masalah di atas perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media realia. Dengan menggunakan media realia di harapkan peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mendapatkan pengalaman langsung dan dapat membangun sendiri. Maka peneliti merumuskan permasalahannya sebagai berikut, a) Bagaimana penggunaan media realia pada peserta
didik kelas IV, b) Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media realia?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media realia dan meningkatkan hasil belajar peserta didi setelah menggunakan media realia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Merauke.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas. Tahap penelitian tindakan kelas yaitu, 1) perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, Kemmis dan Mc Taggar (Wiriaatmadja Rochiati, 2012). Model penelitian tindakan kelas berbentuk spiral dan berkelanjutan apabila target hasil tindakan yang dilakukan belum tercapai maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Kemmis dan Mc Taggart Design Penelitian Tindakan Kelas

Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik, sedangkan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Merauke tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah 15 laki-laki dan 15 perempuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data aktivitas peserta didik dikumpulkan menggunakan lembar observasi, dan hasil belajar dikumpulkan dengan pemberian test berupa soal pada akhir pembelajaran. Pengolahan data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan media realia. Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama pembelajaran berlangsung. Menurut Sudjono, A. (2005) rumus untuk menghitung data aktivitas guru dan siswa sebagai berikut:

$$P \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan
P = Angka presentase
f = frekuensi aspek yang diamati
N = jumlah aktivitas keseluruhan

Hasil pengamatan keterlaksanaan media Realia kemudian dikonversi dengan kreteria seperti tabel berikut:

Tabel I. Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan

Skor	Kriteria
1,00 – 1,99	Kurang
2,00 – 2,99	Cukup

Skor	Kriteria
3,00 – 3,49	Baik
3,50 – 4,00	Baik sekali

Poerwanti, E. dkk (2008) rumus untuk menentukan nilai akhir hasil belajar berupa soal bentuk pilihan ganda yakni:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{B}{N} \text{ x } 100$$

eterangan
B = banyak butir soal yang dijawab benar
N = banyak butir soal

Rentang nilai diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV kemudian dikonversi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel II. Kriteria penilaian hasil belajar

Interval	Kategori
85-100	Sangat baik
70-84	Baik
50-69	Cukup
0-49	Kurang

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, dilakukan dengan cara membandingkan mean test siklus pertama dengan mean test siklus kedua. Mean dihitung dengan rumus:

$$N = \frac{\Sigma Y}{N}$$

eterangan
X = mean
ΣY = jumlah skor seluruh peserta didik
N = jumlah peserta didik

Untuk mengetahui tuntas belajar klasikal (TBK) peserta didik dapat menggunakan rumus:

$$\text{TBK} = \frac{\Sigma \text{siswa yang memenuhi KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \; x \; 100\%$$

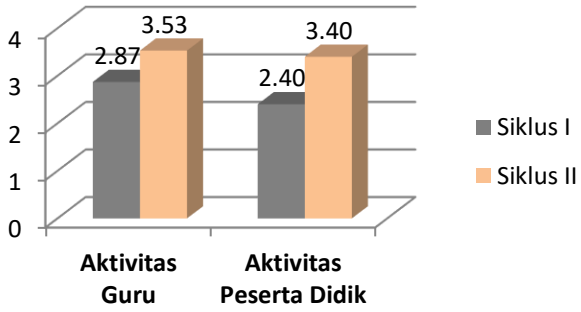
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Merauke. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklus masing-masing 2 kali pertemuan dengan pembelajaran muatan IPA materi perpindahan kalor. Setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (2x35 menit).

Data aktivitas peserta didik diamati dengan lembar observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dan data hasil belajar diperoleh dari hasil tes yang akan dilakukan pada setiap akhir siklus.

1. Hasil aktivitas guru dan peserta didik Siklus I dan II

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Realia diamati dan ditulis hasil pengamatannya didalam lembar pengamatan. Secara ringkas data hasil keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan media Realia dipaparkan pada diagram sebagai berikut :,



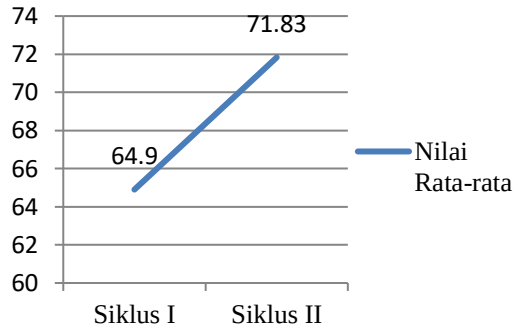
Gambar 1. Diagram hasil aktivitas guru dan siswa siklus I dan II

Berdasarkan diagram diatas, terlihat bahwa aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Hal ini karena guru sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah rencana pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Pengelolaan kelas yang baik dari pihak guru akan mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar. Jadi peran guru sangat penting dalam pembelajaran, tanpa peran aktif guru hasil belajar yang dicapai peserta didik tidak akan optimal.

Sehingga ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media realia sangat berpengaruh terhadap aktivitas guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Hal ini didukung dengan pendapat Sudjana (2005), bahwa peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lainnya mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, bertanya dan lain-lain.

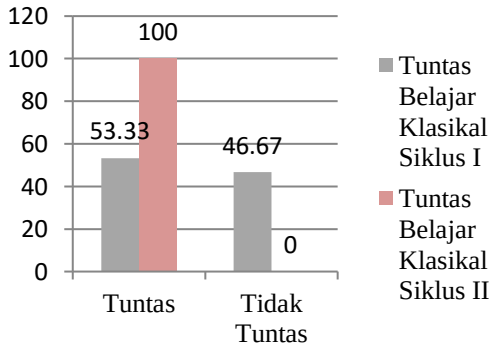
2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

Mengukur kemampuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran muatan IPA materi perpindahan kalor selama 4 kali pertemuan yang terdiri dari 2 siklus dengan menggunakan media Realia dan setiap akhir pertemuan diberikan tes. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik siklus I dan II dilakukan dengan cara membandingkan mean test seperti berikut



Gambar 2. Diagram mean test siklus I dan II

Berdasarkan diagram 4, bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai Σrata-rata siklus I sebesar 64.9 kategori cukup dan siklus II 71.83 dengan kategori baik. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran muatan IPA adanya peningkatan hasil belajar peserta didik disetiap siklus melalui penggunaan media Realia, dengan demikian siklus ini dapat diakhiri pada siklus II. Hasil pembandingan Tuntas Belajar Klasikal siklus I dan II dapat dilihat pada diagram di bawah ini :



Gambar 3. Diagram batang pembandingan TBK siklus I dan II

Berdasarkan diagram diatas bahwa ketuntasan belajar klasikal untuk siklus I sebesar 5.33 kategori cukup dan yang tidak tuntas 46.67 kategori kurang. Sedangkan siklus II yang tuntas belajar sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Jadi, melalui penggunaan media Realia yang telah dilakukan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV yang hasil belajar tuntas atau memenuhi KKM.

D. TEMUAN ATAU DISKUSI

Tujuan dari penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media realia. Penggunaan media realia bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan sehingga peserta didik harus tetap konsentrasi pada proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran tersebut, artinya bahwa pembelajaran yang di laksanakan dalam pembelajaran tersebut harus dapat mengarahkan peserta didik kepada pencapaian suatu kompetensi yang diinginkan secara aktif. Hasil observasi yang dilakukan kolaborator terhadap kemampuan melaksanakan pembelajaran oleh guru sebagai peneliti pada saat siklus I berlangsung, diketahui bahwa cara guru mengajar sudah menunjukan hasil yang cukup yaitu. sebesar 2.87 dan aktivitas siklus II terhadap peserta didik sebesar 2.40 dengan kategori cukup. Hal ini disebabkan karena guru masih kurang mampu memberikan pertanyaan kepada peserta didik, menjelaskan materi perpindahan kalor dengan penggunaan media realia, peserta didik belum memahami materi perpindahan kalor dengan baik, sehingga suasana yang telah ditetapkan menjadi kurang efektif. Semua faktor ini disebabkan karena guru masih belum terbiasa dengan media realia.

Pada kegiatan siklus I terdapat 16 peserta didik yang tuntas dan 14 siswa yang belum tuntas. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai Σrata-rata siklus I sebesar 64.9 kategori cukup. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal untuk siklus I sebesar 5.33 kategori cukup dan yang tidak tuntas 46.67 kategori kurang. Hasil refleksi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang siklus berikutnya.

Pada siklus II, guru sudah mulai terbiasa menggunakan media realia dalam pembelajaran IPA dan melibatkan peserta didik secara aktif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slavin (Baharudin dan Esa 2007: 116), yang menyatakan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran harus peserta didik terlibat aktif dan peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar. Skor hasil penilaian guru yang sekaligus sebagai peneliti pada saat melaksanakan siklus II sebesar 3.53 kategori baik sekali dan aktivitas peserta didik sebesar 3.40 dengan kategori baik.

Sedangkan hasil belajar peserta didik pada tindakan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan terdapat 30 peserta didik yang tuntas. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 71.83 dengan kategori baik dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Meningkatnya hasil belajar peserta didik disebabkan penggunaan media realia mampu membuat materi yang disampaikan oleh guru dapat sampai kepada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang diungapkan oleh Heinich (Sutirman, 2013: 15) bahwa media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (M. R. Awaliya, M. Ariani, M. A. Andayani, 2014) bahwa media realia sudah tepat

karena media ini dapat membantu peserta didik menemukan ide dan merangsang panca indera mereka.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yaitu media realia.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media realia pada pembelajaran muatan IPA materi perpindahan kalor dapat disimpulkan:
Aktivitas belajar guru pada siklus I sebesar 2.87, dan siklus II 3.53 kategori baik sekali. Sedangkan aktivitas peserta didik siklus I sebesar 2.40 dan siklus II 3.40 kategori baik. Hasil belajar peserta didik kelas IV mengalami peningkatan dari nilai Σrata-rata siklus I sebesar 64.9 kategori cukup dan siklus II 71.83 dengan kategori baik. Ketuntasan belajar klasikal siklus I 53.33 dan siklus II sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

[1] Nashar (2003) Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran. Jakarta: Dela Press

[2] Trianto (2007) Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi kontruktivistik.Jakarta: Prestasi Pustaka

[3] Asra, Deni Darmawan dan Cepi Riana. 2007. Komputer dan Media Pembelajaran di SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

[4] Endriani, Ani. (2011). Jenis-jenis Media.. http://aniendriani.blogspot.com/2011/03/jenis-jenis media.html. (diakses tanggal 5 Februari 2020.

[5] A. S. P. Oyarzo, M. A. P. Vargas, J. E. R. Reyes, R. S. Ramirez, Realia and Vocabulary Learning among Young Learners (Universidad de Magallanes, Facultated de Humanidades, Departamento de Educación, Chile, 2008

[6] Jihad, A dan Abdul Haris. 2008. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo

[7] Wiriaatmadja Rochiati (2012). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

[8] Poerwanti, Endang. Dkk. 2008. Assesmen Pembelajaran SD. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas

[9] Sudjono, A. (2005). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : PT. Grafindo Persada

[10] Sudjana, Nana. 2005. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung. Sinar Baru Algensindo.

[11] Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, 2007. Teori Belajar Dan Pembelajaran, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

[12] Sutirman. (2013). Media & Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyalarta: Graha Ilmu

[13] M. R. Awaliya, M. Ariani, M. A. Andayani, The effect of using real objects or realia on the eight grade students' descriptive paragraph writing achievement at SMP Argopuro 2 Suci Panti Jember in 2013/2014 academic year (Universitas Jember, Jember, 2014)