

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS KELAS III SD IT AL IKHLAS AEK TINGA SOSA PADANG LAWAS**

Elsa Silvia Pinem¹, Ari Aprilia Dwiana²

^{1,2}Universitas Rokania

¹helsasilvia108@gmail.com, ²ari.apriliah90@gmail.com

ABSTRACT

One of the factors causing low learning outcomes is the incompatibility of the media in delivering the material. Using media can make it easier for students to understand the material presented by the teacher, one of which is the use of Realia media. This study aims to analyze the effect of using Realia media on student learning outcomes in the material for changing the nature of objects in class III SD IT Al-Ikhlas Aek Tinga. The research design used was Quasi - Experimental Design one group post test. The population of this research is class III students totaling 11 people, using saturated sampling. Data was collected using tests and analyzed through statistical tests assisted by SPSS 26 paired Sample T-Test test results were obtained that $t_{count} < t_{table}$ or $-11,628 < 0,000$. The results show that there is an influence of the use of realia outcomes of grade III students in IPAS SD AL-IKHLAS AEK TINGA.

Keywords: *Keywords: realia media, learning outcomes*

ABSTRAK

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar dikarenakan ketidak sesuaian media dalam penyampaian materi. Melalui penggunaan media dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan guru, salah-satunya penggunaan media *Realia*. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Realia* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD IT AL IKHLAS. Rancangan penelitian yang digunakan Quasi - *Experimen Design* jenis *One group post test*. Populasi penelitian ini peserta didik kelas III yang berjumlah 11 orang, dengan menggunakan *sampling jenuh*. Pengumpulan data menggunakan tes dan dianalisis melalui uji statistik berbantuan SPSS 26. Hasil uji *Independent Sample T-Test* diperoleh bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-11,628 < 0,000$. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media *Realia* terhadap hasil belajar siswa IPAS di kelas III SD IT AL Ikhlas Aek Tinga.

Kata Kunci: *Media Realia, Hasil Belajar, IPAS.*

A. Pendahuluan

Sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi di dalam Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 pada Pasal 19 ayat disebutkan bahwa pembelajaran harus dapat memotivasi siswa untuk belajar. Serta komponen yang terkait dengan Pendidikan harus mampu diupayakan peningkatan kualitas dalam Upaya meningkatkan kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang dikelola oleh seorang guru. Dalam konteks ini, guru harus mampu memberikan pelajaran yang baik agar hasil belajarnya juga menjadi baik. Jadi, pendidikan dapat berjalan dengan baik apabila sang guru mampu mendorong peserta didik dengan optimal dalam belajar sehingga kualitas proses pembelajaran bermutu dan berdampak pada keberhasilan belajar.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media, metode dan hasil pembelajaran. Media massa dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang diajarkan oleh guru kepada siswa. Metode mengatur

pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaian, serta hasil belajar untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran secara efektif dan efisien. Melihat kedudukan ketiga hal tersebut sangat penting dalam konteks pembelajaran, maka guru harus melakukan perencanaan secara matang terutama pada penyajian media pembelajaran. Kurikulum 2013 saat ini sangat mendukung penggunaan media untuk memfasilitasi guru dalam menyampaikan isi pembelajaran yang sangat berdampak pada hasil pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru pada materi ajar, sehingga materi mudah dipahami dan dapat menginspirasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, agar proses belajar mengajar lancar, konkret, situasi belajar mengajar bervariasi dan pembelajaran berhasil, guru harus menguasai cara menggunakan media.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas III dalam proses pembelajaran di kelas peneliti masih

menemukan berbagai masalah diantaranya: peserta didik kurang bersemangat dalam proses belajar, terlihat bosan, dan tidak aktif karena pembelajaran hanya mengandalkan media berupa buku cetak dan papan tulis. Pembelajaran terkesan kaku dan monoton karena hanya berpusat pada guru. Peserta didik terlihat sibuk sendiri karena tidak terlibat langsung dalam pembelajaran, apalagi diketahui mayoritas peserta didik tidak merespon pembelajaran karena interaksi antara guru dan peserta didik tidak berjalan dengan baik. Masalah ini disebabkan oleh penggunaan media yang tidak variatif. Pembelajaran hanya disampaikan secara abstrak atau hanya menggunakan lisan tanpa ada bukti nyata dari yang dijelaskan oleh guru sehingga mengakibatkan menurunnya hasil belajar peserta didik dan tidak memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM). Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru IPAS Kelas III SD IT AL IKHLAS Aek Tinga yang mengatakan bahwa sering diadakan remedial dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukannya media

pembelajaran yang dapat membantu pencapaian perbedaan rata-rata nilai, salah satu alternatif media pembelajaran yang berpengaruh terhadap rata-rata nilai peserta didik adalah media *Realia*. Karena media *Realia* adalah benda-benda nyata yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi, menarik perhatian dan mungkin akan terjadinya pengalaman belajar secara langsung. Sejalan dengan pernyataan tersebut dikemukakan bahwa media *Realia* berperan penting dalam pembelajaran, dapat membentuk pemahaman dan memperkuat daya ingat.

Media pembelajaran merujuk pada segala jenis `perangkat fisik yang direncanakan dengan baik untuk menyampaikan informasi serta memfasilitasi interaksi.(Yaumi, 2021). Secara sederhana, media belajar *Realia* dibuat dengan tujuan mengirimkan segala jenis informasi kepada peserta didik dan memfasilitasi terbentuknya interaksi. Penggunaan media *realia* oleh guru dapat memperkaya proses belajar.

Media *realia* merupakan objek nyata yang memiliki bentuk yang dapat dilihat oleh siswa di dalam

lingkungan sekitarnya, dan dapat dengan mudah diakses siswa dalam lingkungan sekitarnya. Media ini dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran atau digunakan sebagai materi ajar bagi siswa. Benda nyata yang digunakan sebagai media realia haruslah objek asli dan utuh dalam bentuknya, serta memiliki ukuran yang sesuai dengan yang kenyataannya, sehingga siswa dapat mengenalinya dengan nama tertentu. (Wahab et al., 2021)

Media realia merujuk pada objek konkret sebagai bahan atau rujukan dalam proses belajar mengajar. Menurut Dinalis, media realia adalah benda-benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran dengan memberikan contoh yang sebenar-benarnya. Media realia memberikan pengalaman belajar langsung dan autentik kepada penggunanya. Pengalaman keindahan yang terkandung dalam realitas tidak diperoleh melalui media lain (Dinalis et al., 2017). Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan hasil motivasi belajar siswa, karena media pembelajaran sangat menunjang bagi perkembangan ilmu

pengetahuan seseorang khususnya bagi siswa dalam proses belajar. Media realia adalah alat atau peraga atau media pembelajaran yang nyata, seperti : gunung, sawah, air, aneka bebatuan, hewan, tumbuhan, yang dapat memudahkan siswa dalam mengerti pelajaran, sehingga dapat meningkatkan rata-rata nilai belajar yang signifikan bagi siswa. Penelitian terkait media *Realia* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya seperti oleh Amalia, dkk (2023) mengemukakan bahwa media *Realia* sangat berpengaruh dapat mendorong siswa untuk aktif, merangsang perkembangan anak secara holistik dan membantunya membangun pengetahuannya sendiri dengan menghayati pengalaman tersebut secara langsung. Penelitian (Cris Ayu Setya Ningsih dkk, 2019) mengemukakan bahwa penggunaan media *Realia* pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Heny Purwoningsih dalam (Novita & Eka 2016) mengenai pengaruh media *Realia* terhadap hasil belajar IPA yang menggunakan media *Realia* berupa *cutaways* tubuh manusia memperoleh hasil bahwa media

Realia efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Berikutnya penelitian (Habibah dkk 2019) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Realia* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Realia* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, dan penelitian oleh (Algiranto, dkk 2021) mengemukakan bahwasanya melalui penggunaan media nyata/media *Realia* hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Realia* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Uang Sebagai alat tukar jual beli kelas III SD IT AL IKHLAS. Secara signifikan, penelitian yang diajukan peneliti memiliki perbedaan pada aspek pendekatannya. Dibanding dengan penelitian lainnya, penelitian ini lebih pada pembelajaran IPAS materi perubahan sifat benda dan juga hanya memfokuskan secara spesifik pada jenjang SD IT AL IKHLAS.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah desain *Quasi Eksperiment (Quasin Experimental Design)* jenis *one Group Pretest Post test*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Populasi penelitian ini berjumlah 11 orang peserta didik kelas III SD IT Al Ikhlas. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Realia* dan variabel terikatnya hasil belajar peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan soal test yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban setiap soal (*a, b, c, dan d*). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sample T-test* dengan syarat lolos uji normalitas dan uji reabilitas. Uji Validitas dilakukan pada kelas IV Sd It Al Ikhlas. Langkah selanjutnya adalah untuk memprediksi seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dilakukan uji regresi linear sederhana.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelas III SD IT Al-Ikhlas dengan jumlah 11 siswa. Data yang

digunakan berupa nilai pretest dan posttest. Nilai pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan nilai posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media realia. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar **59,09**, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar **82,73**. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan dalam prestasi belajar siswa setelah diterapkannya media realia dalam proses pembelajaran.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan butir pernyataan pada instrumen soal pretest dan post test. Uji validitas dilakukan di kelas IV SD Al Ikhlas. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson melalui IBM SPSS Statistics 26.

Tabel.4 Uji hasil validitas

No	Item	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Item 1	0,000	Valid
2	Item 2	0,000	Valid

3	Item 3	0,065	Tidak Valid
4	Item 4	0,016	Valid
5	Item 5	0,987	Tidak Valid
6	Item 6	0,050	Tidak Valid
7	Item 7	0,771	Tidak Valid
8	Item 8	0,038	Valid
9	Item 9	0,002	Valid
10	Item10	0,344	Tidak Valid
11	Item 11	0,028	valid
12	Item 12	0,010	valid
13	Item 13	0,000	valid
14	item 14	0,028	valid
15	Item 15	0,038	valid
16	Item16	0,000	valid
17	Item17	0,003	valid
18	Item18	0,022	valid
19	Item19	0,016	valid
20	Item20	0,001	valid
21	Item21	0,021	valid
22	Item22	0,030	valid
23	Item23	0,000	valid
24	Item 24	0,000	valid
25	Item25	0,000	valid

Berdasarkan hasil uji validitas, diketahui bahwa dari 25 item pernyataan yang diuji, terdapat 5 item yang dinyatakan valid dan 5 item yang dinyatakan tidak valid. Item yang valid memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05, sedangkan item yang tidak valid memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Dengan demikian item yang valid dapat

digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan item yang tidak valid sebaiknya tidak digunakan.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan keandalan instrumen angket yang digunakan dalam penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,764. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60 yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dalam angket dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

Tabel.5 Hasil Uji reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.764	10

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang telah dilakukan, instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia dalam pembelajaran.

No	Pretest	Posttest
1	60	80
2	75	90
3	70	95
4	50	80
5	60	85
6	55	75
7	70	90
8	60	80
9	70	95
10	50	70
11	30	70

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media realia memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai posttest dibandingkan dengan pretest serta hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Penggunaan media realia dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa, sehingga memudahkan mereka dalam

memahami materi yang diajarkan. Dengan adanya media nyata, siswa tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga dapat melihat dan memahami secara langsung objek yang dipelajari. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Selain itu, penggunaan media realia juga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media realia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih efektif. Selanjutnya, data nilai pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa

setelah diberikan perlakuan menggunakan media realia. Untuk memastikan apakah data tersebut memenuhi syarat analisis lebih lanjut, maka dilakukan uji normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui IBM SPSS Statistics 26. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,203 dan posttest sebesar 0,332. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel.2 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,203 dan posttest sebesar 0,332. Kedua nilai tersebut lebih besar dari

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.166	11	.200 [*]	.903	11	.203
posttest	.164	11	.200 [*]	.922	11	.332

0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji selanjutnya yaitu uji hipotesis menggunakan uji t

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan menggunakan uji Paired Sample T-Test melalui IBM SPSS Statistics 26 karena data berasal dari satu kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan.

**Tabel 3. Hasil Uji Paired
Sample T-Test**

Variabel	Mean	T hitung	Sig.(2 - tailed)
Pretest- posttest	-23,636	-11,628	0,000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar -11,628. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, diperoleh selisih rata-rata sebesar 23,636 yang menunjukkan bahwa nilai posttest

lebih tinggi dibandingkan nilai pretest setelah diberikan perlakuan.

D.Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia berpengaruh perbedaan rata-rata belajar IPAS peserta didik pada materi uang sebagai alat tukar di SD IT Al-Ikhlas. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t (Paired Sample T-Test) yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media realia terhadap perbedaan rata-rata nilai peserta didik. Selain itu, media realia mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan. hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan rata-rata nilai dari pretest ke posttest. Media realia memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan nyata, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Penggunaan media realia juga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, terutama bagi sekolah yang

memiliki keterbatasan fasilitas seperti laboratorium, karena dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Meskipun dalam penerapannya memerlukan waktu yang lebih banyak, namun apabila dikelola dengan baik oleh pendidik, proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan memberikan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Algiranto,dkk. 2021. "Penggunaan Media *Realia* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar". Dalam *Jurnal Elementary*. Vol 4. No.2 Juni.
- Amalia,F., & Nur,A.M.(2023). Penerapan media *realia* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran ipa kelas IV SD INPRES BATULAPIS Kecamatan tinggi moncong kabupatenGowa.Compass:jou rnal of Education and Couselling,1(1),103-109.
- Ayu Setyaningsih, Cris, dkk. 2019."Keefektifan Penggunaan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar". Dalam *Jurnal Muara Pendidikan*. Vol. 4. No.
- Dinalis,S.,Wahab,N.,&Loliyana.(2017).pengaruh media *realia* pada Pembelajaran terpadu terhadapHasil Belajar siswa kelas IV SDN Air Bandar Lampung. *Pedagogi jurnal pendidikan Dasar*,5.
- Habibah,U.,&Wardhani,D.A.P.(2019).Harianti,R., & Amin,S.(2016). Pola asuh orang tua danlingkunganpembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Curricula:Journal Of Teaching and Learning*, 1(2).
- Kemendikbud. 2013.*Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*, (Jakarta:KementerianPendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia)
- Wahab, A., Junaedi, Efendi,D., Febriyanni, R., Prasetyo, H., Sari,D.P.,Syukriani,A.,Wicaksono ,A., Rosalina,N., & Saija,L.M.(2021). Media untuk Pembelajaran matematika. Muhammad Zaini Publishing Foundation.
- Yulia Susilowati, Anna, dkk.2021."Penerapan Media *Realia* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siwa Sekolah Dasar."jurnal Basicedu.Vol.5.No.4.
- Wahab,A.,Junaedi,Efendi,D.,Febriyanni, R., Prasetyo, H., Sari,D.P., Syukriani,A., Wicaksono ,A., Rosalina,N.&Saija,L.M.(2021). Media untuk Pembelajaran matematika. Muhammad Zaini Publishing Foundation.