



KEEFEKTIVAN PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR

Cris Ayu Setyaningsih¹, Novia Rozanti²,
Galuh Andini³, Taufik Hidayat⁴,

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

e-mail: crisayu@stkipmpringsewu-lpg.ac.id¹, noviarozanti123@gmail.com²,
galuhandini12@gmail.com³, taufikhidayat202810@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media realia terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *non equivalent control group design*, yaitu dengan melihat perbedaan *pre-test* maupun *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian adalah peserta didik di kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur dengan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang dipilih dengan teknik *cluster random sampling*. Analisis data dilakukan melalui uji-t, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (tingkat signifikansi $p=0,006$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur.

Kata kunci : Keefektivan, Media Realia, Hasil Belajar IPA

ABSTRACT

This study aimed to determine the effectiveness of the use of realia media on science learning outcomes in primary schools. The study was conducted using a quasi-experimental method with non equivalent control group design, by looking at the differences in pre-test and post-test between experimental and control class. The research subjects were students in fourth grade of SDN 2 Pringsewu Timur with class A as the experimental class and class B as the control class selected by cluster random sampling technique. Data analysis was performed through t-test, which was previously tested for normality and homogeneity prerequisites. The results showed that there were significant differences in learning outcomes between the experimental and control classes (significance level $p = 0.006$). Thus it can be concluded that the use of realia media is effective in improving science learning outcomes of students in fourth grade SDN 2 Pringsewu Timur.

Keywords: Effectiveness, realia media, science learning outcomes

PENDAHULUAN

Pada tingkat sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang

diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berdasarkan tujuan yang tercantum dalam kurikulum

disebutkan bahwa pengajaran IPA SD mempunyai tujuan agar peserta didik mampu memahami konsep-konsep pembelajaran IPA, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mampu menggunakan teknologi sederhana dan sebagainya. Dengan demikian pengajaran IPA di tingkat SD tidak hanya menanamkan konsep melainkan juga sebaiknya melibatkan peserta didik SD baik secara fisik maupun mental dalam mendapatkan atau membangun konsep (Sapriati, 2014).

Diperlukan beberapa cara agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan dan membangun konsep, salah satunya dengan menggunakan bantuan atau arahan guru. Guru harus memberikan keleluasaan serta memaksimalkan kesempatan peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya sehingga guru berperan sebagai fasilitator (Suyono & Hariyanto, 2017). Guru juga berperan penting dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Media pembelajaran didefinisikan oleh Aqib (2013) sebagai segala sesuatu yang

dapat digunakan dalam menyalurkan pesan serta merangsang terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas makna bahan belajar sehingga memungkinkan peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Sudjana & Rivai, 2015). Dengan demikian, kehadiran media memiliki arti yang sangat penting dalam pembelajaran, peserta didik menjadi lebih mudah memahami bahan pembelajaran dibandingkan tanpa bantuan media.

Hermawan (2007: 12) menjelaskan salah satu manfaat dari media pembelajaran yaitu memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. Namun pada kenyataannya guru kurang mampu memilih media yang tepat dalam pembelajaran. Selain itu guru juga kurang dapat mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Sehingga media yang seharusnya digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik menjadi kurang menarik dan monoton. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajarnya cenderung rendah seperti yang terjadi di SDN2 Pringsewu Timur.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pembelajaran di SDN 2 Pringsewu Timur materi IPA sudah menggunakan media pembelajaran seperti media visual, audio, dan audio visual menggunakan alat yang tersedia. Penggunaan media tersebut sangat membantu pembelajaran, namun dalam pembelajaran peserta didik masih cenderung pasif dan hanya menerima apa saja yang diberikan guru. Peserta didik merasakan kebosanan ketika belajar menggunakan

media tersebut karena guru kurang mampu mengembangkannya. Selain itu media yang digunakan belum dapat membuat peserta didik berpikir konkret, hal ini tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang belum mampu berpikir abstrak. Akibatnya peserta didik mendapatkan hasil belajar yang rendah. Berikut analisis data hasil belajar peserta didik di SDN 2 Pringsewu Timur:

Tabel 1. Data Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur Tahun Pelajaran 2018/2019

Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	Tuntas (orang)	Belum Tuntas (orang)	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
IV A	75	32	13	19	40,62	59,38
IV B	75	29	11	18	37,93	62,07

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa hasil belajar IPA kelas IV tergolong rendah yaitu lebih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM. Peserta didik membutuhkan sebuah pembelajaran yang mengajaknya berfikir konkret. Oleh karena itu penggunaan media yang tepat sangat dibutuhkan. Dengan demikian salah satu upaya yang dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPA adalah dengan menggunakan media realia, sebab media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Aqib (2013: 51) menjelaskan bahwa media realia memiliki ciri berupa benda asli yang utuh, mampu dioperasikan, dalam ukuran yang sebenarnya, serta berada dalam wujud aslinya. Sehingga media realia merupakan media pembelajaran yang berpotensi

digunakan pada berbagai macam materi pelajaran, termasuk IPA.

Penelitian Susilawati (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media visual realia melalui alat peraga alamiah mampu meningkatkan hasil belajar IPA materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV MI AN-NUUR Palembang. Selain itu, hasil penelitian Ikawati (2010) menunjukkan bahwa media realia juga mampu meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDN 01 Ngadiluwih Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2009/2010. Teori ini dapat dijadikan alternatif pilihan dalam pembelajaran yang tidak hanya selalu memakai buku teks tetapi juga memerlukan bantuan media yang mana medianya bisa dihadirkan sendiri oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukanlah penelitian yang berjudul

"Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur".

METODE

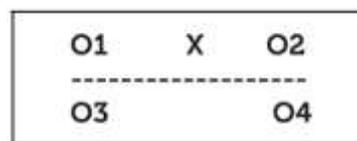
Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *non equivalent control group design*, yaitu dengan melihat perbedaan *pre-test* maupun *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian telah dilaksanakan pada bulan Mei 2019 semester genap di SDN 2 Pringsewu Timur.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Pringsewu Timur tahun pelajaran 2018/2019. Sampel penelitian terpilih dua kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B dengan teknik *cluster random sampling*.

Variabel bebas adalah penggunaan media realia, sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes tertulis yang terdiri dari soal pilihan jamak/uraian untuk mengukur pengetahuan dan hasil belajar peserta didik. Soal tersebut diberikan sebagai *pre-test* sebelum pembelajaran dan *post-test* di akhir pembelajaran.

Pada tahap awal kedua kelas diberikan *pre-test* sebelum pembelajaran, selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media realia sedangkan kelompok kontrol dengan media gambar, kemudian *post-test* diberikan kepada kedua kelas untuk membandingkan hasil belajarnya (Sugiyono, 2010). Desain penelitian

eksperimen yang digunakan adalah sebagai berikut:



eksperimen

Keterangan :

O1 = *Pre-test* kelas eksperimen

O2 = *Pre-test* kelas kontrol

X = Perlakuan (variabel bebas)

O3 = *Post-test* kelas eksperimen

O4 = *Post-test* kelas kontrol

Teknik penskoran nilai *pre-test* dan *post-test* yaitu :

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari;

R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar;

N = Jumlah skor maksimum

(Purwanto, 2008: 112)

Peningkatan skor antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Peningkatan skor tersebut dihitung berdasarkan perbandingan *gain* yang dinormalisasi atau *N-gain* (*g*) dengan menggunakan rumus Hake (2002: 3) yaitu:

$$\langle g \rangle = \frac{(\% \langle \text{posttest} \rangle - \% \langle \text{pretest} \rangle)}{(100 - \% \langle \text{pretest} \rangle)}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$ = rata-rata *n-gain*

$\% \langle \text{posttest} \rangle$ = rata-rata persentase *post-test*

$\% \langle \text{pretest} \rangle$ = rata-rata persentase *pre-test*

Kriteria *n-gain*nya adalah “rendah” jika $\leq 0,3$; “sedang” jika $N\text{-gain } 0,3 < \text{gain} \leq 0,7$; dan “tinggi” jika $N\text{-gain} > 0,7$ (Hake, 2002: 3).

Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji kesamaan dan perbedaan dua rata-rata, yang telah dilakukan prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas data menggunakan SPSS 17,0.

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak dan untuk menentukan uji selanjutnya, apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Apabila datanya berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui sampel penelitian berasal dari kondisi yang sama atau homogen. Untuk menguji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest*, *posttest*, dan *n-gain* terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov (K-S)*.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Kelompok	Asymp. Sig. (2-tailed)		
	Pre-test	Pos-test	n-gain
Eksperimen	0,585	0,755	0,617
Kontrol	0,844	0,074	0,984

Hasil uji *Kolmogorov-Smirnov (K-S)* menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal (*Asymp. Sig. (2-tailed)*>

0,05). Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji *Levene's*.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

Data	Levene's Statistics	df1	df2	Sig.
<i>Pre-test</i>	1,299	1	43	0,261
<i>Post-tes</i>	2,323	1	43	0,135
<i>n-gain</i>	0,01	1	43	0,921

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS untuk semua data diperoleh harga $Sig > 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 diterima, yaitu tidak ada perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (kedua kelas memiliki varians yang sama). Dengan demikian, berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji-t.

Pengujian hipotesis menggunakan *independent samples t-test* dengan SPSS 17,0 untuk menentukan keefektifan media realia dengan melihat apakah terdapat perbedaan signifikan rata-rata *n-gain* kelas eksperimen dan kontrol, kemudian menentukan seberapa besar peningkatan *n-gain* kedua kelas tersebut.

Tabel 4. Hasil uji-t *n-gain* hasil belajar IPA

Kelas	Pre-test	Post-test	<i>n-gain</i>	Kriteria	Sig. (2-tailed)
	$\bar{x} \pm SD$	$\bar{x} \pm SD$	$\bar{x} \pm SD$		
Eksperimen	50,91 ± 11,39	85,27 ± 6,96	0,71 ± 0,10	Tinggi	0,006
Kontrol	51,65 ± 9,72	82,04 ± 5,28	0,62 ± 0,09	Sedang	

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa media realia efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA dilihat dari perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan tabel 4 diketahui *n-gain* kelas eksperimen memiliki rata-rata 0,71 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dan relatif tinggi terhadap peningkatan hasil belajar IPA dilihat dari peningkatan nilai *pre-test* ke *post-test*, sedangkan *n-gain* kelas kontrol memiliki rata-rata 0,62 yang berarti juga terdapat peningkatan hasil belajar tetapi relatif lebih rendah yaitu berkategori sedang. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi terjadi pada kelas eksperimen.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPA yang signifikan melalui penggunaan media realia (Tabel 4). Hal ini sesuai dengan pendapat Burhanuddin (2009) bahwa media realia mampu mengatasi keabstrakan bahan pembelajaran menjadi lebih konkret melalui kehadiran media.

Pemanfaatan media realia untuk memaksimalkan potensi peserta didik dapat dilakukan

dengan mengajak dan mengobservasi langsung benda nyata ke tempat aslinya, sehingga tidak harus selalu dihadirkan di dalam kelas. Selain itu, penggunaan media ini dapat dilakukan dalam bentuk sebenarnya, tidak perlu diubah atau dimodifikasi kecuali dipindahkan dari lingkungannya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media realia yang digunakan dalam pembelajaran IPA efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik (Tabel 4). Sebagaimana dijelaskan oleh Pujita (2008) bahwa media realia memiliki kelebihan yaitu mampu menyajikan informasi secara lebih detail, karena media realia merupakan benda nyata, maka penjelasan berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat. Penggunaan media realia pada pembelajaran dalam penelitian efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik karena media tersebut mampu menyajikan informasi secara jelas sehingga pembelajaran yang diciptakan dapat bermakna dan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang disampaikan.

Peserta didik di kelas eksperimen rata-rata menjawab benar pada soal no. 14 mengenai tumbuhan yang memiliki tulang

daun menjari, hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen peserta didik mendapatkan pengetahuan dengan melihat secara langsung bentuk tulang daun tumbuhan sehingga lebih mengerti materi yang diajarkan guru. Sesuai dengan pendapat Patty (2007) yang menyatakan bahwa media realia merupakan alat bantu pembelajaran dalam bentuk visual untuk menyajikan pengalaman langsung yang berbeda, karena media ini adalah objek nyata dari suatu benda termasuk makhluk hidup seperti tumbuhan dan hewan, maupun benda mati seperti batuan, dan lain-lain. Menggunakan benda nyata pada proses pembelajaran sangat dianjurkan sebab peserta didik akan lebih memahami materi yang dipelajari.

Hasil belajar IPA menggunakan media realia lebih tinggi dibandingkan menggunakan media gambar (Tabel 4). Hal ini disebabkan karena menggunakan benda-benda nyata (*real-life materials*) peserta didik akan lebih banyak belajar dibanding sekedar melihatnya dari gambar (Sudjana & Rivai, 2015). Jika hanya melihat dari gambar saja peserta didik menjadi tidak aktif karena tidak berinteraksi langsung dengan objek belajarnya (Lastari, 2018). Selain itu, menurut teori kognitivistik Piaget anak usia sekolah dasar termasuk ke dalam tahap operasional konkret dimana peserta didik mulai menunjukkan adanya sikap keingintahuan yang cukup tinggi untuk mengenali lingkungannya

dan membutuhkan bantuan benda-benda nyata untuk mempelajarinya.

Menggunakan media realia peserta didik mampu mendeskripsikan suatu konsep dengan lebih mudah dan tepat dibandingkan jika tanpa menggunakan media atau hanya menggunakan media gambar. Seperti dijelaskan oleh Asyar (2011) bahwa media realia merupakan benda asli yang dapat diobservasi menggunakan panca indra sehingga memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik. Dikarenakan menggunakan media realia peserta didik mampu mengeksplorasi media tersebut menggunakan seluruh panca indranya secara maksimal, tidak hanya sekedar menggunakan indra penglihatan semata. Sebab media realia adalah objek nyata yang dapat dilihat serta diamati langsung sehingga dapat memberikan informasi secara jelas kepada peserta didik.

Penggunaan media realia khususnya pada materi IPA sangat diperlukan. Sebab, media realia merupakan media yang sebenarnya dapat diobservasi langsung dengan cara dilihat, didengar, diraba tanpa menggunakan alat bantu (Sadiman, 2006). Sehingga penggunaan media realia secara tidak langsung juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mengeksplorasi sumber belajarnya, sejalan dengan hasil penelitian Lestari & Mustika (2014) bahwa penggunaan media realia lebih

efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar IPA peserta didik di SDN Setia Darma 03 Tambun Selatan. Hasil penelitian Nasution & Wulan (2017) juga menunjukkan bahwa media realia dapat memotivasi anak menjadi aktif dengan menstimulasi perkembangan anak secara holistik serta membantu membangun pengetahuannya sendiri dengan mengalami secara langsung pengalaman tersebut.

Selain itu media realia akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga belajar menjadi lebih bermakna, seperti yang dijelaskan dalam teori belajar bermakna oleh Ausubel, bahwa dunia luar memberikan makna proses pembelajaran, hanya jika berbagai konsep dari dunia luar tersebut dapat diubah menjadi kerangka isi (*content of consciousness*) oleh peserta didik (Suyono & Hariyanto, 2017). Lebih lanjut Lastari (2018) menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar memerlukan pembelajaran yang bermakna dan konkret menggunakan media pembelajaran khususnya IPA. Media dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran, bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak, kemudian dikonkretkan dengan menggunakan media agar pengalaman belajar menjadi konkret.

Lastari (2018) juga mengungkapkan secara khusus untuk materi IPA media pembelajaran yang dianggap sesuai adalah media realia.

Pembelajaran dengan media realia lebih dapat menyajikan pengalaman nyata bagi peserta didik karena mereka mampu mengeksplorasi secara langsung media yang tersedia. Realia juga mampu merangsang daya imajinasi peserta didik melalui realitas dari dunia nyata. Dengan pengalaman ini peserta didik lebih dapat mengerti keseluruhan objek pengetahuan melalui observasi langsung objek yang dijadikan realia. Wati (2016) menyatakan bahwa realia merupakan benda nyata yang mampu diobservasi dengan panca indra sehingga menimbulkan pengalaman langsung kepada peserta didik.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bagaimana media dapat mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik, diantaranya penelitian Lastari (2018) yang menunjukkan bahwa media realia dapat meningkatkan aktivitas peserta didik mata pelajaran IPA kelas III di MI Al-'Adli Palembang. Selanjutnya penelitian Pramita (2014) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Konkret pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar kelas IV di MIN 1 Teladan Palembang. Penelitian menjelaskan bahwa media konkret berpengaruh positif pada hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA kelas III. Penelitian Susilawati (2013) juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual realia melalui alat peraga alamiah mampu meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik materi bagian-

bagian tumbuhan di kelas IV MI AN-NUUR Palembang.

Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media realia memiliki beberapa kelebihan, sehingga dapat dijadikan salah satu referensi oleh pendidik dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi bentuk luar tubuh tumbuhan. Lastari (2018) menjelaskan kelebihan media realia yaitu dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata, dan memberikan kesempatan untuk mengalami sendiri situasi yang sebenarnya serta melatih keterampilan menggunakan semua alat indra peserta didik, yaitu dapat meraba dan menyentuh secara langsung sehingga pemahaman lebih meningkat.

Meskipun demikian penggunaan media realia tidak harus selalu dihadirkan langsung di dalam ruang kelas. Menurut Solihatin (2014) media realia merupakan benda asli yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran yang tidak harus diadakan dalam kelas, tetapi dapat dilakukan melalui eksplorasi langsung ke lokasi nyatanya. Sudjana & Rivai (2015) juga menjelaskan bahwa realia merupakan model objek nyata suatu benda. Peserta didik belajar secara langsung objek yang sedang dipelajari, proses belajar yang dikembangkan berbasis pengalaman.

Berdasarkan hasil analisis terhadap jawaban peserta didik diketahui bahwa sebagian besar peserta didik salah dalam menjawab soal no. 11. Hal ini dikarenakan peserta didik kesulitan untuk menjelaskan secara lebih detail tentang proses terjadinya fotosintesis. Hal tersebut dikarenakan media realia juga memiliki beberapa kelemahan seperti yang diungkapkan Ibrahim & Syaodih (2003) bahwa dengan membawa peserta didik ke lokasi benda realia terutama di luar sekolah memiliki sejumlah konsekuensi berupa berbagai bentuk kecelakaan dan sebagainya, selanjutnya biaya yang dibutuhkan selama perjalanan menuju tempat benda realia terkadang tidak sedikit, terlebih adanya kemungkinan rusak ketika digunakan, dan tidak selalu menyajikan gambaran objek sebenarnya seperti pembesaran, gambar per bagian, serta potongan sehingga perlu dukungan media lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media realia yang digunakan pada pembelajaran IPA materi bentuk luar tubuh tumbuhan serta fungsinya efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV semester genap SDN 2 Pringsewu Timur tahun pelajaran 2018/2019 (tingkat signifikansi $p=0,006$). Dengan demikian media realia dapat dijadikan alternatif sumber belajar di sekolah dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Asyar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Burhanuddin. 2009. *Media*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bahasa.
- Hake, R. R. 2002. Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics, and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization. *Paper presented at Physics Education Research Conference*. Boise, Idaho.
- Hermawan, H. 2007. *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.
- Ibrahim & Syaodih, N. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ikawati, A. 2010. *Penggunaan Media Realia dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Luas dan Keliling Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010*. (skripsi). Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Lastari, K. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di MI Al-Adli Palembang*. (skripsi). Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Palembang: Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang.
- Lestari, N., & Mustika, E. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, Vol 2 No 2 Tahun 2014 Hal 1-8.
- Nasution, A. S., & Wulan, D. A. 2017. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Benda Realia Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, Vol 2 No 1 Tahun 2017 Hal 123-129.

- Patty, A. A. 2007. *Pemanfaatan Media Realia dalam Bidang Studi Sains Biologi*. (skripsi). Bandung: tidak diterbitkan.
- Pramita, I. 2014. *Penggunaan Penggunaan Media Konkret Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri I Teladan Palembang* (skripsi). Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Palembang: Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang.
- Pujita, 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, A. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriati. 2014. *Pembelajaran IPA di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Solihatin, E. 2014. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati. 2013. *Penggunaan Media Visual Realia Melalui Alat Peraga Alamiah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian Tumbuhan di kelas IV MI AN-NUUR Palembang*. (skripsi). Program Sarjana Pendidikan Islam. Palembang: Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang.
- Suyono & Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.