

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MIN 40 ACEH BESAR**

Oleh: Najla Desna Fhasya, Misbahul Jannah, Wati Oviana

Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Email: najladesnafhasya@gmail.com, misbahulj@ar-raniry.ac.id,
wati.oviana@ar-raniry.ac.id

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 V MIN 40 Aceh Besar. The research design used was Pre - Experimental Design type Intact Group Comparison. The population of this research is class V students totaling 28 people, using saturated sampling. Data was collected using tests and analyzed through statistical tests assisted by SPSS 20. The Independent Sample T-Test test results were obtained that $t_{count} < t_{table}$ or $-4.857 < 2.056$. The results showed that there was a significant effect of using Realia media on student learning outcomes in the material for changing the nature of objects in class V MIN 40 Aceh Besar.

Keywords: Realia media, learning outcomes

Abstrak

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar dikarenakan ketidaksesuaian 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 pada materi perubahan sifat benda kelas V MIN 40 Aceh Besar. Rancangan penelitian yang digunakan *Pre - Experimental Design* jenis *Intact Group Comparison*. Populasi penelitian ini peserta didik kelas V yang berjumlah 28 orang, dengan menggunakan *sampling jenuh*. Pengumpulan data menggunakan tes dan dianalisis melalui uji statistik berbantuan SPSS 20. Hasil uji *Independent Sample T-Test* diperoleh bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-4,857 < 2.056$. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Realia* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perubahan sifat benda kelas V MIN 40 Aceh Besar.

Kata Kunci: Media Realia, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi di dalam Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 pada Pasal 19 ayat 1 menyebutkan bahwa pembelajaran harus dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.¹ Serta komponen yang terkait dengan Pendidikan harus mampu mengupayakan peningkatan kualitas. 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 baik.²³ Jadi, pendidikan dapat berjalan dengan baik apabila 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 peserta didik. Metode mengatur pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaian, serta hasil belajar untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran secara efektif dan efisien.⁴⁵ 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.⁶⁷⁸⁹¹⁰¹¹ Selain

¹ Kemendikbud, *Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013)

² Sulikhah. "Peningkatan Hasil Belajar Perubahan Sifat Benda Melalui Model Kontekstual Yang Dilengkapi Media Realia Di SDN Wonoketingal 1 Demak". *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. Vol. 1. No. 1 Juni (2018)

³ Khairul, Saleh. "Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) di Provinsi Kalimantan Timur." *Jurnal Penelitian*. Vol. 11. No.2 (2019)

⁴ Teni, Nurrita. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Misykat*. Vol. 03. No. 01 Juni (2018)

⁵ Septy, Nurfadillah dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1." *Jurnal Pendidikan dan sains*. Vol. 3. No.1 April (2021)

⁶ Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)

⁷ Enco Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011)

⁸ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Indeks, 2011)

⁹ Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal*. Vol.4 No.1 (2016)

¹⁰ Nurul Azizah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7. No.4 (2020)

itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru pada materi ajar, sehingga materi mudah dipahami dan dapat menginspirasinya dalam proses pembelajaran.¹²¹³¹⁴¹⁵¹⁶. Dengan demikian, agar proses belajar mengajar lancar, konkrit, situasi belajar mengajar bervariasi dan pembelajaran berhasil, guru harus menguasai cara menggunakan media.¹⁷¹⁸¹⁹²⁰

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas V MIN 40 Aceh Besar dalam proses pembelajaran di kelas peneliti masih menemukan berbagai permasalahan, diantaranya: peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, 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 IPA Kelas V MIN 40 Aceh Besar yang mengatakan bahwa sering mengadakan remedial dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan dijelaskan di atas, maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu pencapaian hasil belajar, salah

-
- ¹¹ Septy Nurfadillah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1." *Jurnal Pendidikan dan sains*. Vol. 3. No.1 April (2021)
- ¹² Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal*. Vol.4 No.1 (2016)
- ¹³ Pambudi, Bayu, dkk. "Pengembangan Alat Peraga IPA dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol.2. No.2 (2018)
- ¹⁴ Talizaro Tafonao. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2. No.2 Juli (2018)
- ¹⁵ Teni, Nurrita. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Misykat*. Vol. 03. No. 01 Juni (2018)
- ¹⁶ Vio Ramadhanty. "Media Realia Bagi Siswa Smk." *e-Journal*. Vol.10. No.2 (2021)
- ¹⁷ Ety Mukhlesi Yeni. "Pemanfaatan Benda-benda Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri dan Kemampuan Tilikan Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Edisi Khusus*. No.1 ISSN 1412-565X Agustus (2011)
- ¹⁸ Tri Kurnia Wardani. "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural." *Jurnal Komunitas*. Vol.4. No.2 (2012)
- ¹⁹ Talizaro Tafonao. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2. No.2 Juli (2018)
- ²⁰ Nurul Azizah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7. No.4 (2020)

satu alternatif media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik adalah media *Realia*. Karena media *Realia* adalah benda-benda nyata yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi, menarik perhatian dan memungkinkan terjadinya pengalaman belajar secara langsung.^{21,22,23} Sejalan dengan pernyataan tersebut dikemukakan bahwa media *Realia* berperan penting dalam pembelajaran, dapat membentuk pemahaman dan memperkuat daya ingat.²⁴

Penelitian terkait media *Realia* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya seperti oleh (Nasution & Wulan 2017) mengemukakan bahwa media *Realia* dapat mendorong anak untuk aktif, merangsang perkembangan anak secara holistik dan membantu mereka membangun pengetahuannya sendiri dengan menghayati pengalaman tersebut secara langsung.²⁵ Penelitian (Cris Ayu SetyaNingsih dkk, 2019) mengemukakan bahwa penggunaan media *Realia* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.²⁶ Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Heny Purwoningsih dalam (Novita & Eka 2014) 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 IPA.²⁷ Berikutnya penelitian (Dodi Irawan 2017) 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.²⁸ Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Realia* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perubahan sifat benda kelas V MIN 40 Aceh besar. Secara signifikan, penelitian yang diajukan peneliti memiliki

²¹ Kiki Siti Fatimah. "Efektivitas Penggunaan Realia Pada Penulisan Teks Deskriptif." *Journal For Islamic Social Sciences*. Vol.4. No.1 (2020)

²² Yusdhi Munadi, *Media Pembelajaran: Selama Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press, 2008)

²³ Emmi Susiyanti. "Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Nyata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas Iv Sdn 11 Tebatkarai Kabupaten Kepahiang." *Jurnal PGSD*. Vol. 10. No.1 (2017)

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)

²⁵ Syahri Nasution, Amanda dan Dwi Septi Anjas Wulan. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Benda Realia". *Jurnal Penelitian MIPA*. Vol. 2. No. 1 Juli (2017)

²⁶ Cris Ayu Setyaningsih, dkk. "Keefektifan Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar". *Jurnal Muara Pendidikan*. Vol. 4. No. 2 (2019)

²⁷ Lestari, Novita, dan Eka Mustika. "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*. Vol. II. No.2 September (2014)

²⁸ Algiranto, dkk. "Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnal Elementary*. Vol 4. No.2 Juni (2021)

perbedaan pada aspek pendekatannya. Dibandingkan dengan penelitian lainnya, penelitian ini lebih pada pembelajaran IPA materi perubahan sifat benda dan juga hanya memfokuskan secara spesifik pada jenjang SD/MI kelas 5.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah desain *Pra-Eksperimental (Pre-Experimental Design)* jenis *Intact Group Comparison*. Populasi penelitian ini berjumlah 28 orang peserta didik kelas V MIN 40 Aceh Besar dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Realia* dan variabel terikatnya hasil belajar peserta didik. Instrument penelitian yang digunakan soal test yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban setiap soal (*a, b, c, dan d*). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan syarat lolos uji normalitas dan uji homogenitas. Langkah selanjutnya adalah untuk memprediksi seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dilakukan uji regresi linear sederhana.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil uji normalitas dilakukan terhadap *data awal kelompok kontrol, data awal kelompok eksperimen, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen* menggunakan uji *Shapiro-Wilk* SPSS 20.

Tabel 1: Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Data Awal Kelompok Kontrol	.181	14	.200*	.887	14	.073
Kelompok Kontrol	.208	14	.102	.894	14	.093
Data Awal Kelompok Eksperimen	.184	14	.200*	.886	14	.070
Kelompok Eksperimen	.185	14	.200*	.924	14	.255

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal, Pengambilan keputusan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ketika $Sig > 0,05$ (Wiratna, 2014). Tahapan selanjutnya dilakukan uji homogenitas diperoleh hasil berikut:

Tabel 2: Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.491	1	26	.233

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 20 diperoleh nilai Sig > 0,05 yaitu nilai menunjukkan 0,233. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen (Homogen/memiliki varian sama). Dengan demikian, berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji t, dengan rumusan hipotesis:

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Realia* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perubahan sifat benda.

H_o: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Realia* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perubahan sifat benda.

Adapun hasil pengolahan data Uji-t (*Uji Independent Sample T-Test*) yaitu:

Tabel 3: Hasil Uji-t (*Uji Independent Sample T-Test*)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. 2-tailed	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Post Test	Equal variances assumed	1.490	.233	-4.857	26	.000	-30.000	6.176	-42.696	-17.304
	Equal variances not assumed			-4.857	21.909	.000	-30.000	6.176	-42.812	-17.188

Hasil pengujian hipotesis pada Tabel 3 diperoleh $t_{hitung} -4,857 < t_{tabel;26} 2.056$ sebagaimana pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-Test* jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, berarti ada pengaruh hasil *Post-Test* kelompok kontrol yang tidak diberi media *Realia* dengan *Post-Test* kelompok eksperimen yang diberi media *Realia*. Dengan demikian dapat dinyatakan penggunaan media *Realia* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik materi perubahan sifat benda kelas V MIN 40 Aceh Besar.

Berdasarkan hasil analisis data, penyebab hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen berbeda karena adanya penggunaan media

Realia dalam proses pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan melalui pemaparan langsung guru di depan kelas. Media *Realia* juga menawarkan kesempatan kepada siswa untuk menonton, memegang dan mempraktekkannya sehingga peserta didik mengetahui bagaimana perubahan sifat dan wujud benda yang terjadi. Sama halnya dengan penelitian oleh (Lia, Salatifah 2021) bahwa penggunaan media *Realia* pada rentang usia SD/MI sangat dianjurkan karena anak-anak pada kelompok usia ini sangat penasaran ketika mereka dapat melihat, menyentuh atau merasakan secara langsung objek atau objek yang ada di sekitarnya.²⁹

Media *Realia* juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih antusias belajarnya karena melibatkan mereka secara langsung dalam penggunaan media *Realia*. Penelitian oleh (Umi Habibah dkk, 2019) juga menunjukkan bahwa media *Realia* terbukti meningkatkan kesenangan belajar peserta didik dan memberi mereka pemahaman yang lebih baik tentang mata pelajaran, karena peserta didik memiliki pengalaman langsung tentang mata pelajaran tersebut, dan menimbulkan rasa ingin tahu yang besar.³⁰ Bahkan soal level tinggi juga dapat dijawab oleh peserta didik, itu artinya media *Realia* dapat mendorong peserta didik untuk membiasakan diri memecahkan masalah yang dihadapinya dan mencari solusi terbaik berdasarkan pengetahuannya tentang benda nyata atau disajikan langsung kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat dengan cepat memahami apa yang dipelajarinya. Ketika peserta didik sudah terbiasa dengan mengeksplorasi beragam permasalahan berarti kapasitas proses belajar dalam diri peserta didik semakin meningkat. Penelitian (Nofyta 2016) diperoleh bahwa sikap peserta didik terhadap pembelajaran dengan media nyata dapat menekankan keterampilan pemecahan masalah, meskipun membutuhkan keterampilan dan waktu yang banyak.³¹

Penyebab lainnya yaitu karena media *Realia* adalah benda nyata (*real thing*) mudah diperoleh dan digunakan karena berada di lingkungan sekitar peserta didik itu sendiri, sehingga peserta didik tidak merasa asing dalam penggunaannya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh (Anna, dkk 2021) bahwa media *Realia* merupakan salah satu media yang memberikan kesan nyata kepada peserta didik terhadap contoh-contoh pada materi, selain itu tidak sulit untuk mencari dan menggunakannya karena media nyata tersebut terdapat di lingkungan sekitar peserta didik.³² Penelitian (Taqwa,

²⁹ Nurhayati, Lia dan Salatifah. "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran IPA di SD." *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Vol. 10. No.1 (2021)

³⁰ Umi Habibah dan Dyah Ayu Pramoda Wardhani. "Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1." *Jurnal PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang*. Vol. 1. No. 2 (2019)

³¹ Nofyta Arlianti, Nofyta. "Pengaruh Media *Realia* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh." *Jurnal Curricula*. Vol 2. No.1 (2016)

³² Anna Yulia Susilowati, dkk. "Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Maisyatus 2021) juga mengemukakan bahwa media *Realia* harus dipakai dalam pembelajaran Tematik sebab seluruh medianya konkret, terdapat pada lingkungan alam.³³

Penggunaan media nyata dalam pembelajaran dapat memotivasi Peserta didik. Ditemukan juga dalam sebuah penelitian (Nasution, Wulan 2017) bahwa media *Realia* (nyata) dapat mendorong anak untuk aktif merangsang perkembangan secara holistik dan membantu mereka membangun pengetahuannya sendiri dengan mengalami langsung pengalaman tersebut.³⁴ Berikutnya penelitian oleh (Cris Ayu, dkk 2019) mengemukakan penggunaan media *Realia* pada pembelajaran IPA signifikan dapat meningkatkan hasil belajar.³⁵ Penelitian lainnya oleh Heny Purwoningsih (dalam Novita & Eka 2014) 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 IPA.³⁶ Dapat dinyatakan penggunaan media *Realia* sangat sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran di SD/MI karena berdampak pada keberhasilan belajar pesera didik, sehingga sangat cocok untuk diterapkan. Kemudian untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y dilakukan uji regresi linear sederhana sebagai berikut:

Tabel 4: Hasil Uji Regresi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.781 ^a	.610	.578	8.003

Berdasarkan pengolahan data pada Tabel 4 dapat dilihat besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu 0,781 dengan koefisien determinasi (R *Square*) sebesar 0,610 berarti pengaruh variabel bebas (media *Realia*) terhadap variabel terikat (hasil belajar) adalah 61%.

Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No.4 (2021)

³³ Nur Ibad, Taqwa dan Maisyatus Sarifah. “Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 4. No.2 Oktober (2021)

³⁴ Syahri Nasution, Amanda dan Dwi Septi Anjas Wulan. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Benda Realia”. *Jurnal Penelitian MIPA*. Vol. 2. No. 1 Juli (2017)

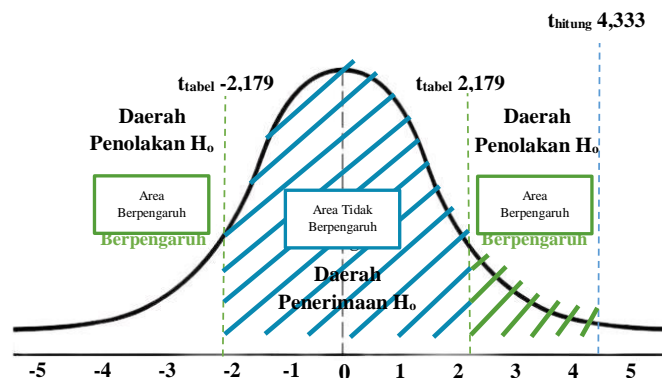
³⁵ Cris Ayu Setyaningsih, dkk. “Keefektifan Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. *Jurnal Muara Pendidikan*. Vol. 4. No. 2 (2019)

³⁶ Lestari, Novita, dan Eka Mustika. “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*. Vol. II. No.2 September (2014)

Tabel 5: Koefisien Regresi

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	53.069	6.262		8.475	.000
POSTTES TKONTR OL	.533	.123	.781	4.333	.001

Hasil perhitungan data pada Tabel 5 diperoleh nilai a 53,069 dan b 0,533. Jika dimasukkan ke dalam rumus persamaan maka akan didapatkan nilai persamaan $Y = 53,069 + 0,533X$. Persamaan tersebut dapat dipahami bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 53,069 dan koefisien regresi penggunaan media *Realia* sebesar 0,533. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 persen nilai variabel X (*Media Realia*) maka nilai variabel Y (hasil belajar) meningkat sebesar 0,533. Koefisien regresi bertanda positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Berdasarkan nilai Sig. dari tabel *Coefficients* diperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa variabel X signifikan berpengaruh terhadap variabel Y. Jika berdasarkan nilai t diperoleh t_{hitung} sebesar $4,333 > t_{tabel}$ 2,179 dan dapat dinyatakan pula bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika disajikan dalam bentuk kurva memperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 1: Kurva Uji Regresi Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat ada atau tidak pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika t_{hitung} terletak sebelum t_{tabel} maka H_0 diterima dan

H_a ditolak, maka dapat dinyatakan tidak ada pengaruh (dapat dilihat pada bagian yang tersir hijau). Jika letak t_{hitung} lebih besar atau di depan t_{tabel} berarti H_0 ditolak dan H_a diterima menunjukkan adanya pengaruh (dapat dilihat pada bagian yang tersir biru). Daerah penolakan H_0 adalah daerah yang sangat berpengaruh, berhubung angkanya menunjukkan arah positif, jadi dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang positif variabel X terhadap variabel Y. Makna positif disini artinya semakin positif variabel X maka akan semakin mempengaruhi variabel Y. Hasil temuan dari penelitian ini baik umum maupun khusus diantaranya penggunaan media *Realia* cukup memadai pada pembelajaran IPA khususnya pada materi perubahan sifat benda. Dalam penerapan maupun hasilnya cukup maksimal berpengaruh hingga mencapai 61% dalam pembelajaran.

D. Penutup

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media nyata (*Realia*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perubahan sifat benda kelas V MIN 40 Aceh Besar. Hasil uji *Independent Sample T-Test* bahwa nilai $t_{hitung} -4,857 < t_{tabel;26} 2.056$ sebagaimana pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-Test* karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh pada penggunaan media *Realia* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini juga terlihat dari uji regresi koefisien determinasi (*R Square*) memperoleh nilai sebesar 0,610 berarti bahwa pengaruh variabel bebas (media *Realia*) terhadap variabel terikat (hasil belajar) sebesar 61%. Penerapan pembelajaran menggunakan media *Realia* sangat dibutuhkan terutama bagi sekolah yang tidak memiliki laboratorium sehingga dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Dalam penggunaan media *Realia* ini sedikit banyak menghabiskan waktu, namun selama pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan waktu dengan baik maka akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2016. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." Dalam *Lantanida Journal*. Vol.4 No.1.
- Algiranto, dkk. 2021. "Penggunaan Media *Realia* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar". Dalam *Jurnal Elementary*. Vol 4. No.2 Juni.
- Arlianti, Nofyta. 2016. "Pengaruh Media *Realia* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh." Dalam *Jurnal Curricula*. Vol 2. No.1.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayu Setyaningsih, Cris, dkk. 2019. "Keefektifan Penggunaan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar". Dalam *Jurnal Muara Pendidikan*. Vol. 4. No. 2.
- Azizah, Nurul, dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)." Dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7. No.4.
- Habibah, Umi dan Dyah Ayu Pramoda Wardhani. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1." Dalam *Jurnal PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang*. Vol. 1. No. 2.
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia)
- Kurnia Wardani, Tri. 2012. "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural." Dalam *Jurnal Komunitas*. Vol.4. No.2.
- Lestari,dkk. 2014. "Pengaruh Penggunaan Media *Realia* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan". Dalam *Jurnal Pedagogik*. Vol. II. No.2 September.
- Mukhlesi Yeni, Ety. 2011. "Pemanfaatan Benda-benda Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri dan Kemampuan Tilikan Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar." Dalam *Jurnal Edisi Khusus*. No.1 ISSN 1412-565X Agustus.

- Mulyasa, Enco. 2011. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munadi, Yusdhi. 2008. *Media Pembelajaran: Selama Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press.
- Nurfadillah, Septy, dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1." Dalam *Jurnal Pendidikan dan sains*. Vol. 3. No.1 April.
- Nurhayati, Lia dan Salatifah. 2021. "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran IPA di SD." Dalam *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Vol. 10. No.1.
- Nur Ibad, Taqwa dan Maisyatus Sarifah. 2021. "Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa." Dalam *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 4. No.2 Oktober.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Dalam *Jurnal Misykat*. Vol. 03. No. 01 Juni.
- Pambudi, Bayu, dkk. 2018. "Pengembangan Alat Peraga IPA dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." Dalam *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol.2. No.2.
- Ramadhanty, Vio. 2021. "Media Realia Bagi Siswa Smk." Dalam *e-Journal*. Vol.10. No.2.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saleh, Khairul. 2019. "Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) di Provinsi Kalimantan Timur." Dalam *Jurnal Penelitian*. Vol. 11. No.2.
- Siti Fatimah, Kiki. 2020. "Efektivitas Penggunaan Realia Pada Penulisan Teks Deskriptif." Dalam *Journal For Islamic Social Sciences*. Vol.4. No.1.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pusataka Baru Press.
- Sulikhah. 2018. "Peningkatan Hasil Belajar Perubahan Sifat Benda Melalui Model Kontekstual Yang Dilengkapi Media Realia Di SDN Wonoketingal 1 Demak". Dalam *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. Vol. 1. No. 1 Juni.
- Susiyanti, Emmi. 2017. "Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Nyata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas Iv Sdn 11 Tebatkarai Kabupaten Kepahiang." Dalam *Jurnal PGSD*. Vol. 10. No.1.

- Syahri Nasution, Amanda dan Dwi Septi Anjas Wulan. 2017. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Benda Realia". Dalam *Jurnal Penelitian MIPA*. Vol. 2. No. 1 Juli.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." Dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2. No.2 Juli.
- Wahid, Abdul. 2001. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar." Dalam *Jurnal ISTIQRA'*. Vol.5. No.2 Maret.
- Yulia Susilowati, Anna, dkk. 2021. "Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No.4.