PENGGUNAAN MEDIA REALIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI 111 PIDOLI DOLOK

Nurul Husna[1], Parulian Siregar[2], Junita Irawati[3]

[1,2,3] *STAIN Mandailing Natal*
E-mail : [1]nurulhunsa0081@gmail.com, [2]paruliansiregar@stain-madina.ac.id,
[3]junitairawati15@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes in science learning using Realia media. The type of research is Classroom Action Research (PTK). The research subjects were class III students at SDN 111 Pidoli Dolok, totaling 21 students consisting of 13 boys and 8 girls. Data collection techniques using tests and documentation. The collected data was analyzed quantitatively descriptively. Student learning outcomes in classroom action research with material on plant growth and development from pre-cycle, cycle I and cycle II can increase. Pre-cycle learning outcomes were 28%, in cycle I it was 42%, while in cycle II there was an increase of 86%. This shows that the use of Realia Media can improve learning outcomes for the growth and development of living things in class III students at SDN 111 Pidoli Dolok.

Keywords : *Media, Realia, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Media sesuatu yang dipakai dalam memudahkan belajar yang dapat membuat keaktifan dalam belajar (Khairini, 2021). Media juga dapat menghindari segala sesuatu yang menjadi hambatan yang terjadi pada saat melakukan pembelajaran. Selain itu media juga dapat memudahkan dalam menjelaskan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran pun tercapai serta dapat memotivasi peserta didik untuk mendorong keaktifan dalam belajar. Media yang kreatif akan disukai oleh peserta didik dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Pada pembelajaran IPA sangat cocok menggunakan media hal ini dikarenakan, kebanyakan materi sulit dijelaskan menggunakan metode ceramah.

Media realia merupakan suatu yang berbentuk nyata yang jika digunakan pada saat proses belajar memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran (Algiranto & Yampap, 2021). Hasil belajar merupakan sesuatu yang didapatkan setelah melakukan pembelajaran atau hasil yang didapatkan dari kemampuan peserta didik (Susanto, 2019). berbentuk angka dan nilai. Apabila peserta didik mendapatkan nilai yang tinggi maka media yang digunakan sudah tepat. Peneliti terdahulu (Titik Mujiati, 2022) dengan judul "Penggunaan Media Reali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas III A SDN Kertajaya IV/210 Surabaya", memperoleh nilai 65,86 siklus I 77,76 siklus II 88,79. peningkatan siswa dilihat dari aktif dalam menggunakan benda yang disediakan seperti jeruk, apel, dan lain-lain.

Penelitian Amila, 2023 mengatakan ada peningkatan dilihat dari uji *pretest-postest* dan uji observasi. Terdapat 67% peserta didik aktif dalam belajar. Dilihat dari observasi peserta didik mendapatkan rata-rata 82,98 setiap pertemuan. Kesimpulannya peserta didik aktif pada saat melakukan pembelajaran IPA menggunakan media realia. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 03 oktober 2023 dengan guru kelas III SDN 111 Pidoli Dolok diketahui bahwa nilai peserta didik di kelas tersebut tidak mencapai KKM 70 karena kesulitan dalam pembelajaran. Data ketidaktuntasan IPA mencapai 60%. Dari 21 peserta didik kelas III SDN 111 Pidoli Dolok hanya 8 orang yang tuntas dan tidak tuntas mencapai 13 orang. Kesimpulannya hanya 40% yang tuntas.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Nilai Ulangan Harian Tema 1 Sub Tema 4 Pembelajaran 1 Siswa Kelas III SDN 111 Pidoli Dolok.

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	> 70	Tuntas	8 Siswa	40%
2	< 70	Belum Tuntas	13 Siswa	60%
Jumlah			21 Siswa	100%

Sumber Data: Guru Kelas III SDN 111 Pidoli Dolok.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menggunakan media yang bervariasi yaitu media realia dalam menyampaikan materi Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, kebanyakan guru menjelaskan materi lebih monoton, sehingga sulit dipahami, Maka dari itu peneliti menggunakan media realia untuk membuat perubahan pada saat melakukan pembelajaran.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 111 Pidoli Dolok. Metode yang digunakan adalah PTK. PTK adalah suatu metode yang dapat mengatasi permasalahan dikelas (Muhammad, 2022). Penelitian ini menggunakan dua siklus, setiap siklus ada 4 tahap, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian seluruh peserta didik kelas III di SD Negeri 111 Pidoli Dolok berjumlah 21 orang 8 perempuan dan 13 laki-laki. Instrumen penelitian ini berbentuk tes, dokumentasi, serta observasi. berbentuk data kuantitatif untuk mengetahui keabsahan dari data. Data menggunakan *expert judgment*, daya beda soal, tingkat kesukaran, uji validitas dan uji reliabilitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Data Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di kelas tujuan untuk mengetahui peningkatan belajar. ada dua siklus dalam penelitian ini seperti perencanaan pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Ditahap awal peneliti melakukan suatu perencanaan. Tahap tindakan, di mana harus menjelaskan materi yang sudah disediakan dengan media yang digunakan. Dan pada tahap pengamatan peneliti membuat lempar pengamatan, dan terakhir refleksi di mana guru mencari tahu hambatan yang terjadi pada saat proses belajar. Lembar pengamatan guru silkus I diperoleh skor 25 (89%) dan siklus II diperoleh skor 27 (96%) dengan peningkatan sebesar (7%) dan pada lembar obsevasi peserta didik siklus I diperoleh skor 18 (76%) dan siklus II diperoleh skor 22 (91,6%).

Table 2. Daftar Nilai Peserta Didik Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II

No.	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai			keterangan
			Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	
1	AH	70	64	68	84	Meningkat
2	AV	70	68	68	72	Meningkat
3	AD	70	32	60	76	Meningkat
4	Al	70	44	68	76	Meningkat
5	Ak	70	60	68	86	Meningkat
6	AS	70	68	68	86	Meningkat
7	BL	70	40	72	92	Meningkat
8	FH	70	80	86	92	Meningkat
9	FH	70	56	60	80	Meningkat
10	FR	70	76	80	84	Meningkat
11	GR	70	72	76	80	Meningkat
12	GH	70	32	60	68	Tidak Meningkat
13	HK	70	80	84	88	Meningkat
14	MR	70	64	88	96	Meningkat
15	NR	70	72	84	88	Meningkat

16	RJ	70	44	64	72	Meningkat
17	RK	70	56	68	68	Tidak Meningkat
18	SH	70	36	60	76	Meningkat
19	SL	70	64	88	96	Meningkat
20	SY	70	76	80	86	Meningkat
21	WL	70	64	68	68	Tidak Meningkat
Jumlah Nilai			1.248	1.518	1.714	Meningkat
Nilai Rata-Rata			59,42	72,28	81,61	Meningkat
Jumlah Peserta Didik Tuntas			6	9	18	Meningkat
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas			15	12	3	Menurun
Persentase Ketuntasan			28%	42%	86%	Meningkat

Sumber: Hasil belajar peserta didik

Siklus 1 dan 2 nilai rata-rata 59,42, terdapat 6 orang tuntas dan 15 tidak tuntas. Siklus I nilai rata-rata 72,28, terdapat 9 orang tuntas dan 12 orang tidak tuntas. Siklus 2 rata-rata 81,61 tuntas dari 18 orang tuntas dan 3 tidak tuntas. Jadi dengan adanya media ini pembelajaran IPA telah meningkat yang dilihat dari hasil tes peserta didik, peningkatan terjadi secara bertahap.

Pembahasan

1. Gambaran Penngunaan Media Realia di Kelas III SDN 111 Pidoli Dolok

   Dari observasi yang telah dilakukan sudah terlihat peneliti menerapkan media realia pada proses pembelajaran. Menurut Afifah, 2019), Pada siklus I terdapat peningkatan. di mana mencapai sebesar 65% dan 75% .

   Sedangkan pada siklus II mendapat memperoleh 90% dan 100%. Hal ini juga sependapat dengan hasil penelitian (Titik Mujiati, 2022; Yunus Shobrun, 2023).

2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Realia sebagai media di Kelas III SDN 111 Pidoli Dolok.

   Dari hasil tes ulangan peserta didik dan dilanjutkan siklus I dan II dan dilaksanakan sudah meningkat. Maka dapat dikatakan penggunaan media ini sangat cocok pada materi yang sudah diterapkan.

   Siklus I dan II memperoleh 59,42% ,6 orang tuntas dan 15 tidak tuntas. Siklus I memperoleh 72,28%, dari 9 orang tuntas dan 12 orang tidak tuntas. Siklus II memperoleh 81,6% dari 18 orang tuntas dan 3 tidak tuntas.

Jadi dengan adanya media ini pembelajaran IPA telah meningkat yang dilihat dari hasil tes peserta didik. Peningkatan dilaksanakan secara bertahap (Annisa, 2020; Najla Desna Fhasya, 2023; Sudarmaji, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajran dilakukan dengan II siklus, memiliki 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Media realia di kelas III dikatakan meningkat ditandai dengan hasil

pengamatan/observasi. Dibuktikan Pada siklus I sebesar 75% dan siklus II 91, 6%. Hasil belajar memperoleh rata-rata 59,42 dari 6 orang yang tuntas dan 15 orang tidak tuntas. Berisik lu satu memperoleh rata-rata 72,28 dari 9 orang tunttuntas 12 tidak tuntas sedangkan siklus 2 memperoleh rata-rata 81,61 dari 18 orang tuntas dan 3 tidak tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

Algiranto, Umar Yampap, R. R. B. (2021). Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Elementary*, *4*.

Annisa. (2020). Peningkatan Hasi Belajar Matematika Melalui Medai Realia pada Siswa kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan dan pemeblajaran Anak usia Dini*.

Fery Muhammad. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI* (A. C (ed.)). Samudera Biru.

Khairini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada materi virus. *Jurnal Penelitian dan pengembangan Pendidikan*.

Najla Desna Fhasya. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil belajar Peserta Didik MIN 40 Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan*.

Riana Nur Afifah. (2019). Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas II SD N Krekah. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Sudarmaji. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Realia dengan Metode Discovery Learning pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 7 Mesuji. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*.

Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan pembelajaran*.

Titik Mujiati. (2022). Penggunaan Mdia Realia Untuk Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Pada Materi Pertumbuhan dan pecahan di Kelas III A SDN Kertajaya IV/210Surabaya. *Jurnal Simki Pedagogia*.

Yunus Shobrun. (2023). Hasil Belajar Siswa SD Menggunakan Media Realia dalam Pembelajaran Berbasis Lingkungan. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran*, *4*.