

**PENERAPAN MEDIA *REALIA* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD INPRES BATULAPISI
KEC. TINGGIMONCONG KAB. GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH:

FITRA AMALIA

105401101519

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2023

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA *REALIA* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD INPRES BATULAPISI
KEC. TINGGIMONCONG KAB. GOWA**

FITRA AMALIA

105401101519

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh Gelar
Sarjana pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

2023



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-608577/608132 (Pusat)
Email : ikpp@ummh.ac.id
Web : www.ikpp.ummh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Media *Reaktif* Terhadap Hasil Belajar Siswa
Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi
Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Fitra Amalia**
NIM : 105401101519
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Juni 2023

Ditetapkan Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nurilma, S.Si., M.Pd.


A. Maulana Nur, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dean FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Prodi PGSD


Dr. Nurilma, S.Si., M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602


Dr. Alim Maulana, S.Pd., M.Pd.
NIM. 114813





SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitra Amalia

Nim : 105401101519

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penerapan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar Siswa
Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi
Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan

Fitra Amalia



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitra Amalia
Nim : 105401101519
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam Menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3.

Saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Mei 2023

Yang Membuat Perjanjian

Fitra Amalia

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“,Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan. Maka Apabila Engkau Telah Selesai (Dari Suatu Urusan), Tetaplah Bekerja Keras (Untuk Urusan Yang Lain). Dan Hanya Kepada Tuhanmulah Engkau Berharap”.

-Q.S Al-Insyirah (94) : 6-8

Dan aku belum pernah kecewa dalam berdoa kepada-Mu, ya Tuhanku.

Q.S Maryam (19); 4

Karya ini saya persembahkan

Untuk orang-orang hebat.

Kedua orang tua saya tercinta

*Ibu Aisyah Bohari dan Bapak Alm. Abd. Azis
yang telah menjadi motivator terbaik dalam hidup saya.*

Keluarga besar dan orang-orang baik

Yang selalu memberikan doa, dukungan,

*Dan yang terhormat kedua pembimbing
yang selalu memberikan nasihat dan masukan*

sampai akhirnya saya bisa menyelesaikan karya inii.

Kalian sangat berarti.

ABSTRAK

FITRA AMALIA, 2023. “Penerapan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa” Skripsi. Dibimbing oleh Nurlina dan Andi Muafiah Nur. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana penerapan media *realia* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Tujuan yang diharapkan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media *realia* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa.

Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif atau *experiment (pre eksperimen desain.)* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Populasi dan sampel adalah siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi yang berjumlah 16 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest, posttest* dan observasi.

Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif diketahui nilai rata-rata (*mean pretest*) adalah 43,13 dan berada pada kategori sangat rendah yaitu 0% sedangkan rata-rata (*mean posttest*) adalah 78,75 berada pada kategori tinggi yaitu 81,25%, nilai rata-rata pada *posttest* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media *realia* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa mengalami peningkatan.

Abstrak : Hasil Belajar Siswa, Media *Realia*, Pembelajaran IPA

ABSTRACT

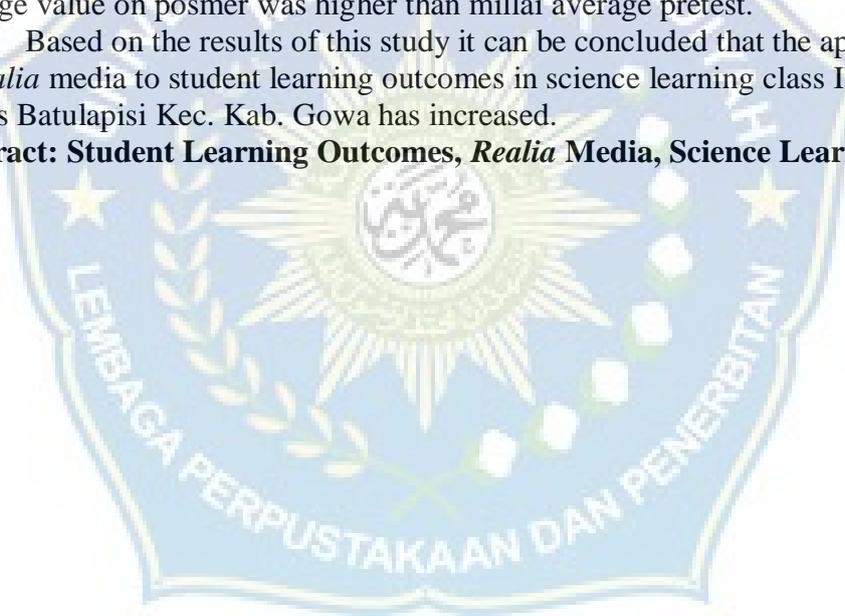
FITRA AMALIA, 2023. "The Application of *Realia* Media to Student Learning Outcomes in Class IV Science Learning at Inpres Batulapisi Elementary School, Tinggimoncong District, Gowa Regency Thesis Supervised by Nurlina and Andi Muafiah Nur. Elementary School Teacher Education Departement, Faculty of Teacher Traning ans Education, Muhammadiyah University of Makassar.

The main problem in this research is how to apply *realia* media to student learning outcomes in science learning. The expected objective of this research is to find out the application of *realia* media to student learning outcomes in science learning class IV SD Inpres, Batulapisi Kec. Kab. Gowa

This type of research is quantitative or experimental (pre-experimental design) with a one-group pretest-posttest design. The population and sample are fourth grade students at SD Inpres Batulapisi, totaling 16 people. The instruments used in this study were pretest posture and observation. Data were analyzed using descriptive analysis, it was known that the average value the average (mean) pretest was 43.15 and was in the very low category, namely 0%, while the mean (mean) posttest was 78.75, which was in the high category, namely 81.25%, the average value on posmer was higher than millai average pretest.

Based on the results of this study it can be concluded that the application of *realia* media to student learning outcomes in science learning class IV SD Inpres Batulapisi Kec. Kab. Gowa has increased.

Abstract: Student Learning Outcomes, *Realia* Media, Science Learning



KATA PENGANTAR

Assalamualikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

ALLAH Maha Pengasih dan Penyayang, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia-NYA. Jiwa ini takkan henti bertauhid atas anugerah pada detik waktu, hembusan nafas, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-MU, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-MU.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tuaku Ibu Aisyah Bohari dan Bapak Azis yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan

candanya, kepada ibu Dr. Nurlina, S.Si, M.Pd selaku pembimbing 1 (satu) dan Ibu Andi Muafiah Nur, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing 2 (dua) yang telah yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada; Prof. Dr. H. Ambo Asse, M, Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd, ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kartini, S.Pd. sebagai kepala sekolah SD Inpres Batulapisi Muh.Yasir, S.Pd.I selaku wali kelas IV yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian di SD Inpres Batulapisi Kecamatan Tinggimoncong. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabatku Asriani yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, teman-temanku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan

kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berhenti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberikan manfaat kepada pembaca, terutama diri pribadi penulis. Amiin.

Billahifisabilhaq Fastabiqul Khaerat. Assalamualaikum Warhmatullahi Wabarakatuh.s

Makassar, Mei 2023

Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS.....	7
A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Berpikir	17
C. Hasil Penelitian Relevan	20
D. Hipotesis Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Lokasi Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian	24
D. Desain Penelitian.....	25
E. Definisi Operasional Variabel.....	26
F. Instrumen Penelitian	27
G. Teknik Pengumpulan Data	27
H. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian.....	39

B. Pembahasan.....	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Simpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN	52



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Siswa Kelas IV SD Inpres Batulapisi.....	32
3.2 Desai Penelitian.....	32
3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA.....	36
3.4 Kriteria Nilai Ketuntasan Minimal (KKM).....	36
4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (<i>pretest</i>)	39
4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar <i>pretest</i>	40
4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA <i>Pretest</i>	41
4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Setelah Perlakuan (<i>posttest</i>)	42
4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar <i>posttest</i>	43
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA <i>Posttest</i>	44
4.7 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Belajar	47



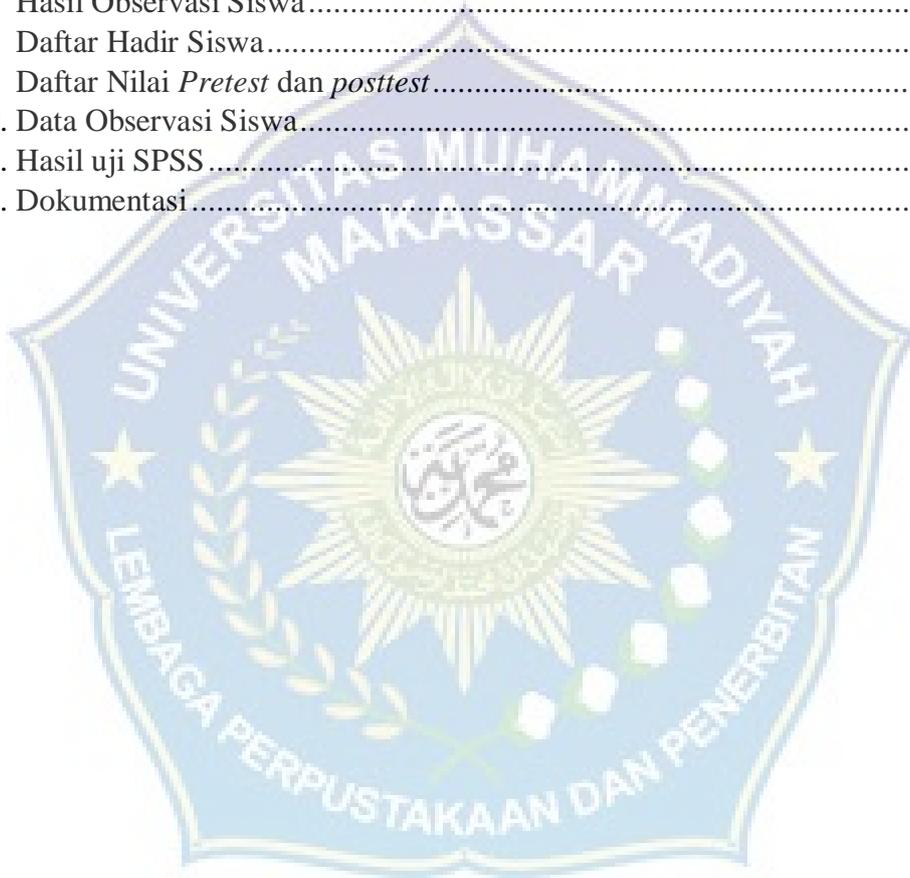
Daftar Gambar

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Fikir.....	26
Gambar 4.1 Grafik hasil belajar IPA	40
Gambar 4.2 Skor ketuntasan hasil belajar IPA.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat penelitian simpulan	55
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	59
3. Soal <i>pretest</i>	84
4. Soal <i>posttest</i>	87
5. Lemabr observasi	90
6. Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	93
7. Hasil Observasi Siswa	101
8. Daftar Hadir Siswa	105
9. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	106
10. Data Observasi Siswa	108
11. Hasil uji SPSS	112
12. Dokumentasi	115



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, bahagia dan juga sejahtera. Proses pendidikan yang dilaksanakan harus terlebih dahulu direncanakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan sangat penting untuk mewujudkan sikap dan sifat pada diri seseorang agar lebih kreatif, cerdas dan berkompeten dalam segala bidang serta bertanggung jawab. Setiap peserta didik diwajibkan untuk mengikuti proses belajar mengajar dari yang mudah sampai yang sulit. Peserta didik memerlukan arahan ataupun motivasi supaya mereka dapat mengatasi masalah yang akan peserta didik hadapi sehingga dapat mewujudkan perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan (Noviati, 2022).

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat

mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah. Efisiensi belajar peserta didik dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena perhatian peserta didik terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga peserta didik dapat memahami secara nyata materi yang diberikan (Nurrita, 2018).

Pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media. Peran media dalam pendidikan dapat menjadi objek dan alat. Media sebagai objek berarti media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dalam hal ini pendidik dapat mempelajari berbagai disiplin ilmu pengetahuan menggunakan media pembelajaran. Sementara media sebagai alat dapat digunakan pendidik untuk berkonsultasi dengan pakar pendidikan dan untuk alat bantu mengajar (Batubara, 2020).

Media *realia* merupakan benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Ciri-ciri media *realia* yaitu benda asli yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud. Melalui benda atau objek nyata, proses belajar mengajar

dapat melibatkan semua indera siswa. Selain itu, kelebihan dari media *realia* yaitu dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi realistic (Lestari, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan di SD Inpres Batulapisi bahwa penerapan media pada saat proses pembelajaran masih kurang khususnya pada mata pelajaran IPA pada kelas IV, terlihat masih banyak siswa yang belum memahami pembelajaran. Terlihat jelas pada saat guru bertanya kepada siswa, namun siswa tidak dapat menjawab dan menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan KKM dari 16 orang siswa, terdapat 10 orang siswa yang memperoleh nilai > 67 dinyatakan tuntas, sedangkan 6 orang lainnya memperoleh nilai < 67 dan dinyatakan tidak tuntas.

Pada penelitian pengaruh Penggunaan Media *Realia* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan. Keaktifan siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media *realia* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 96,56. Serta terjadi peningkatan yang signifikan keaktifan belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil observasi saat pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media gambar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73,52. Nilai tersebut lebih rendah dibandingkan dengan kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media *realia*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *realia* lebih efektif dalam

meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan media gambar (Lestari, 2014).

Sedangkan pada penelitian Eka Selvi Handayani & Hani Subakti (2021) dalam jurnal “Analisis Pengaruh Media *Realia* Melalui Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV B SDN 001 Samarinda Utara dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *realia* sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Media *realia* digunakan sebagai salah satu media yang memberikan kesan nyata kepada peserta didik mengenai contoh dalam materi pembelajaran (Handayani, 2021).

Cris Ayu Setyaningsih (2019) mahasiswi PGSD Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung dalam jurnal “Keefektifan Penggunaan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar” 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 alternative sumber belajar di sekolah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Setyaningsih, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penulis berfikir, akan sangat baik jika guru menjelaskan materi yang disampaikan dengan melibatkan media *realia* yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Siswa akan lebih antusias dengan materi yang disampaikan, karena media yang digunakan memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik.

Secara khusus untuk materi IPA, penerapan media *realia* sifatnya lebih mampu memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik, karena peserta didik dapat melihat, merasakan dan meraba alat peraga yang digunakan guru. Media *realia* juga memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi pengguna dengan membawa realitas dari dunia nyata. Dalam aktivitas pembelajaran, media *realia* dapat memberikan pengalaman belajar langsung (Lastari, 2018).

Menurut Ibrahim dan Syadodih dalam Apriyansyah, C (2018), media *realia* itu sangat berguna, yaitu memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas atau situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

Dengan latar belakang tersebut diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah peneliti adalah bagaimana penerapan media *realia* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media *realia* terhadap hasil belajar siswa dalam

pembelajaran IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas ilmu yang diperoleh tentang penerapan media *realia* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dikelas IV.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat terhadap:

- a. Bagi peneliti, dengan menggunakan media *realia* ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan sebagai calon pendidik.
- b. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran IPA sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah.
- c. Bagi pendidik, penerapan media *realia* dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan pada penelitian ini diharapkan menjadi sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa.
- d. Bagi siswa SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA secara kreatif, aktif, dan menyenangkan melalui penggunaan *media realia*.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa latin, yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahasa Arab, sinonim kata media adalah wasa'il yang berarti sarana ataupun jalan (Romdani, 2021).

Menurut Bastian dkk dalam Batubara (2021), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Dengan defenisinya yang lebih rinci, Sri Anitah dalam kutipan Indramawan mengemukakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Batubara, H. H, 2021).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs dalam Suhartati (2019) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk penyampaian isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Tanpa ada media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak dapat berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran (Ekayani, P, 2017).

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Bretz dan Briggs dalam Purba (2020) mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka.

a. Media visual

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan.

Jadi, media ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat digunakan untuk tunanetra. Contoh: gambar atau foto, peta konsep, grafik, poster, prta atau globe.

b. Media audio

Media audio adalah media dengar. Media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkkkan dengan menggunakan indera pendengar saja. Karena, media ini hanya berupa suara saja. Contoh: laboratorium bahasa, radio, alat perekam pita maknetik.

c. Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

d. Media serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau dilokasi lain maupun di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh: papan tulis, media tiga dimensi, *realia*, dan sumber belajar pada masyarakat.

Berdasarkan berbagai jenis media di atas peneliti menyimpulkan seorang guru dituntut untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan di sekolah, karena dengan mengetahui karakt eristik media, guru dapat memilih media mana yang tepat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran

kepada siswa, hal ini dimaksudkan agar proses belajar mengajar yang dilakukan dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan media *realia* karna sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan yaitu IPA dengan menggunakan benda nyata atau media *realia*.

3. Media *Realia*

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Asyad dalam Adikalan (2019) menjelaskan bahwa media *realia* adalah benda yang dapat dilihat, di dengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka.

Menurut Dinalis dalam Handayani (2021) media *realia* merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran dnegan memberikan contoh media yang sebenarnya. Media *realia* banyak digunakan sebaga bahan untuk proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk memperkenalkan subjek baru dengan memberikan arti nyata kepada hal-hal seelumnya hanya digambarkan secara abstrak melalui kata-kata maupun hanya visual. Media *realia* yang dipilih sesuai dengan materi yang akan diajarkan untuk membantu guru dalam mengajar dan membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran.

Daryanto dalam Jariatun (2017) mengemukakan terminologi benda sebenarnya digolongkan atas dua, yaitu obyek dan benda contoh (specimen). Obyek adalah semua benda yang masih dalam keadaan asli dan alami.

Sedangkan specimen adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh.

Gusmara dalam Handayani (2021) menjelaskan bahwa media *realia* merupakan semua benda nyata yang ada dilingkungan alam yang digunakan sebagai bahan untuk mempermudah pembelajaran. Pemanfaatan media *realia* tidak hanya dilakukan di ruang kelas tapi biasa juga dengan cara mengajak siswa untuk mengamati (observasi) benda nyata tersebut secara langsung di alam sekitar. Oleh sebab itu, media *realia* merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan secara nyata bertujuan untuk memotivasi siswa menerima pembelajaran secara langsung dari benda asli yang dipelajarinya.

Selanjutnya Lastari (2018) menekankan bahwa media *realia* merupakan media pembelajaran yang menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran secara langsung dari objek yang sedang dipelajari dengan proses belajar berbasis pengalaman. Media *realia* dapat dilihat, didengar, dan dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, dengan adanya media *realia* siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

Untuk itu, ada dua cara yang dapat ditempuh oleh guru. Menurut Daryanto dalam Meisya (2022) benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media *realia* adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata untuk memahami konsep IPA. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera penglihatan, peraba, dan pendengaran.

4. Tahap-tahap Penggunaan Media *Realia*

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk membantu tugasnya dalam pembelajaran. Menurut Sadiman dalam Istiqlal (2017), supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media.

a. Persiapan sebelum menerapkan media

Dalam rangka agar penerapan media dapat berjalan dengan baik, maka perlu membuat persiapan yang baik pula. Peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media itu juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Peralatan media perlu ditempatkan dengan baik sehingga kita dapat melihat atau mendengar programnya dengan enak. Lebih-lebih apabila media itu digunakan secara berkelompok. Sedapat mungkin, semua anggota kelompok dapat memperoleh kesempatan yang sama dalam mendengarkan dan atau melihat program media itu.

b. Kegiatan selama penerapan media

Hal yang perlu diperhatikan selama penerapan media ialah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindarkan. Kalau mungkin, ruangan jangan digelapkan

sama sekali. Hal itu supaya masih dapat menulis jika menjumpai hal-hal penting yang perlu diingat.

c. Kegiatan tindak lanjut

Maksud kegiatan tindak lanjut ini ialah untuk menjajagi apakah tujuan telah tercapai. Selain itu, memantapkan pemahaman terhadap materi instruksional yang disampaikan melalui media bersangkutan. Apabila belajar secara berkelompok, perlu diadakan diskusi kelompok. Tindak lanjut lainnya adalah melakukan percobaan, melakukan observasi, menyusun sesuatu, sebagainya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dijabarkan langkah-langkah penerapan media *realia*:

- 1) Guru merumuskan terlebih dahulu materi yang mau disampaikan kepada siswa.
- 2) Persiapan guru pada saat pembelajaran belum dimulai guru mempunyai persiapan, supaya siswa dapat menerima materi dengan menggunakan media *realia*.
- 3) Persiapan kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru penting mempersiapkan kelas supaya siswa dapat termotivasi dan proses pembelajaran berjalan efektif.
- 4) Langkah penyajian materi dan pemanfaatan media *realia*. Dalam hal ini keahlian guru dalam memanfaatkan media *realia* sangat diperlukan guna menjalankan tugasnya.

- 5) Langkah kegiatan siswa. Siswa belajar menggunakan media *realia* guna mendapatkan hasil yang maksimal.
- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan pembelajaran harus dievaluasi, sampai tujuan pembelajaran tercapa sekaligus dapat dinilai bagaimana penerapan media *realia* terhadap hasil belajar.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media *Realia*

Menurut Handayani, (2021) media *realia* memiliki beberapa kelebihan yaitu, sebagai berikut:

a. Kelebihan media *realia*

- 1) Mudah ditemukan karna media *realia* merupakan media nyata yang ada di sekitar lingkungan.
- 2) Memberikan informasi yang jelas dan akurat
- 3) Tidak memerlukan waktu yang banyak dalam mempersiapkannya.

b. Kelemahan media *realia*

- 1) Ukuran media *realia* yang terlalu kecil atau terlalu besar sehingga membutuhkan benda atau ruangan lain untuk melihatnya.
- 2) Resiko membawa siswa untuk melihat media nyata di luar lingkungan kelas.
- 3) Biaya yang tidak sedikit untuk mengadakan objek media nyata.

6. Hasil Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan

dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas (Festiawan, 2020).

Selanjutnya, Suroto (2020) belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya perubahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Menurut Oemar Hamalik dalam Nurrita (2018) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Nana Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Selain itu, Gagne dan Briggs dalam Nuritta (2018) hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4) ranah sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal siswa diantaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologi (intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik), dan factor kelelahan. Sedangkan factor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi factor keluarga, sekolah dan masyarakat. Penelitian ini mengkaji salah satu factor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu minat belajar. Hal ini disandarkkn pada pendapat bahwa minat memiliki banyak pengaruh positif pada proses dan hasil pembelajaran (Nurhasanah, 2016).

Secara umum juga didefinisikkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Selanjutnya, Proits dalam Yasmin (2019) mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari (Yasmin, Z, 2019).

7. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pada hakekatnya IPA dipandang dari segi produk, proses dan dari segi pengembangan sikap. Artinya belajar IPA mempunyai dimensi proses, dimensi hasil (produk) dan dimensi pengembangan sikap alamiah. Pembelajaran IPA

sebaiknya dilaksanakan secara ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikan sebagai aspek penting kecakapan hidup (Damayanti, 2014).

Pelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara alamiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar bertujuan untuk menanamkan konsep-konsep dasar pembelajaran IPA guna memecahkan masalah nantinya.

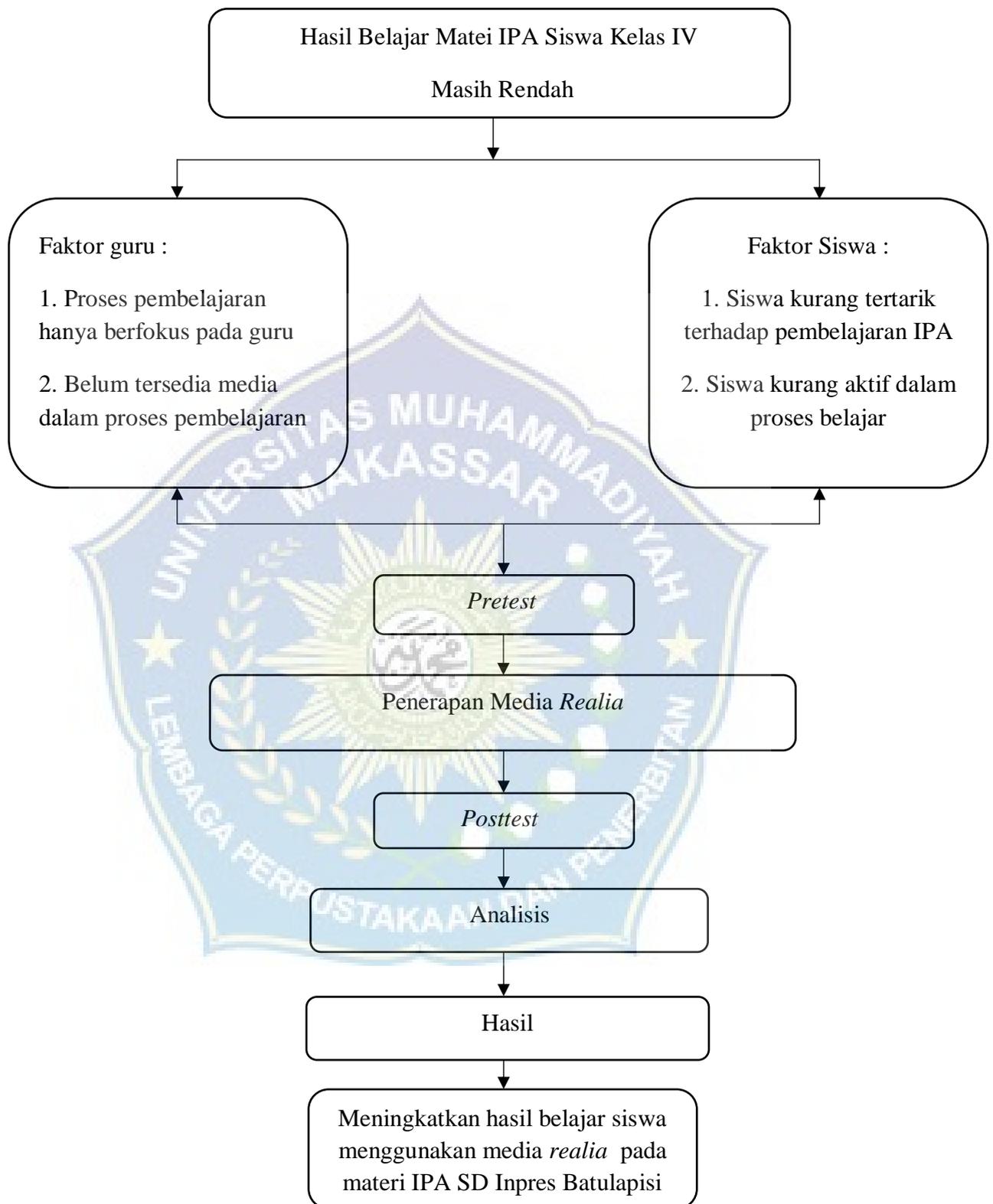
Pada proses pembelajaran IPA sebaiknya tidak hanya menggunakan media berupa gambar saja karena hal tersebut akan membuat pembelajaran kurang bermakna. Aktivitas belajar siswa tidak akan aktif karena siswa hanya melihat gambar saja tidak berinteraksi langsung dengan objek belajarnya. Sehingga siswa kurang bias menemukan sendiri informasi dari pengalaman belajarnya yang mana pengalaman belajar yang dialami siswa sendiri akan menjadikan hal penting bagi siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

B. Kerangka Berpikir

IPA merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam, sehingga guru dituntut untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, karena pada pembelajaran ini guru masih menggunakan media gambar, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa terhadap materi yang disampaikan masih rendah. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat berfokus kepada siswa. Salah satu media

pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan media *realia*.





Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Handayani & Hani Subakti (2021) dalam jurnal “Analisis Pengaruh Media *Realia* Melalui Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV B SDN 001 Samarinda Utara dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *realia* sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Media *realia* digunakan sebagai salah satu media yang memberikan kesan nyata kepada peserta didik mengenai contoh dalam materi pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Habibah & Dyah Ayu Pramoda Wardhani(2019) mahasiswi Progam Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1” diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terdapat adanya pengaruh penggunaan media *realia* dengan buku tema Kelas 1a (kelas eksperimen) yang diberi perlakuan dengan menggunakan media *realia* x mempunyai nilai rata-rata 85,4. Sedangkan pada kelas 1b (kelas kontrol) yang diberi perlakuan dengan menggunakan buku tematik mempunyai nilai rata-rata 71,6. Hasil perhitungan uji t-test nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,000 < 0,206$). Persentase pengaruh penggunaan media *realia* terhadap hasil belajar siswa signifikan yakni sebesar 13.8 atau 19%.
3. Setyaningsih, dkk (2019) mahasiswi PGSD Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung dalam jurnal “ Keefektivan Penggunaan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar” 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 alternative sumber belajar di sekolah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Mustika (2014) mahasiswi PGSD FKIP Universitas Islam “45” dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Realia* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan”. Keaktifan siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media *realia* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 96,56. Serta terjadi peningkatan yang signifikan keaktifan belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil observasi saat pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media gambar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73,52. Nilai tersebut lebih rendah dibandingkan dengan kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media *realia*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *realia* lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan media gambar.
5. Febrianti & Margiyati (2014) PGSD FKIP Universitas Tanjungpura dalam artikel penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media *Realia*”. Berdasarkan

pelaksanaan, hasil serta pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1. Perencanaan pembelajaran dengan langkah – langkah kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang disusun oleh guru peneliti mengalami peningkatan. Pada siklus 1. perolehan penilaian RPP sebesar 3,33 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 3,83. Berarti ada peningkatan sebesar 0,5. 2. Penilaian implementasi mulai dari membuka pembelajaran, melaksanakan kegiatan inti dan menutup pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus 1 dengan nilai rata-rata sebesar 3,5 meningkat menjadi 4,2 pada siklus ke – 2. Berarti ada peningkatan sebesar peningkatan sebesar 0,7. 3. Hasil belajar siswa kelas V SDN 04 Matan Hilir Utara tentang materi menentukan rumus layang-layang pada siklus 1 perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 79 setelah diadakan tes evaluasi.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis tertarik untuk meneliti penerapan media *realia* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa.

D. Hipotesis Penelitian

Atas dasar kajian pustaka dan kerangka berpikir diatas, maka penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan atau jawaban yang sifatnya masih sementara dari dugaan relatif peneliti tentang variabel yang diteliti untuk mengetahui tingkat kebenaran harus diujikan secara empiris berdasarkan fakta

dan data lapangannya. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi Hipotesis alternatif (H1) dan Hipotesis nihil (Ho) sebagai berikut:

Ho = Penerapan media *realia* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa

H1 = Penerapan media *realia* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre eksperimen desaign*. Dengan demikian, tujuan penelitian ekperimen sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *realia* terhadap hasil belajar Jenis penelitian mengenai penerapan media *realia* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi tahun ajaran 2022/2023.

2. Sampel

Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling jenuh* (penuh) atau *sampling total*. Menurut Sugiyono (2015) *Sampling jenuh* (penuh) ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi pada penelitian ini akan menggunakan semua siswa pada kelas IV SD Inpres Batulapisi.

Tabel 3.1 Siswa Kelas IV SD Inpres Batulapisi

Kelas	Jenis Kelamin	
	Laki-laki	Perempuan
V	9	7
Jumlah	16	

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *One Grup Pretest-Posttest Design* yaitu melibatkan satu kelas atau satu kelompok. Penelitian ini tidak menggunakan kelas perbandingan namun menggunakan tes awal sehingga besar efek atau pengaruh penggunaan media *realia* dapat diketahui secara pasti. Dalam penelitian ini, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya peserta didik tersebut diberikan perlakuan (*treatment*), yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *realia*, setelah diberi perlakuan barulah diberi tes akhir (*posttest*) untuk apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *realia*. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 3.2 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Keterangan:

O₁= Tes awal sebelum diberikan perlakuan mengenai penerapan media *realia*

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan media *realia*

O₂ = Tes akhir yang diberikan setelah diberikan perlakuan mengenai media *realia*

E. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu media *realia* dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Agar setiap variabel penelitian ini dapat diukur dan diamati maka berikut dikemukakan definisi operasional variabel tersebut.

1. 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. Media *realia* adalah benda-benda nyata yang digunakan di dalam kelas untuk membangun latar belakang pengetahuan. Media *realia* ini dapat diamati secara langsung oleh pancaindera. Media *realia* ini di gunakan di mata pelajaran IPA kelas IV di SD Inpres Batulapisi.
2. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus kepada hasil belajar kognitif siswa pada proses pembelajaran IPA. Hasil belajar kognitif adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang berada pada domain pengetahuan meliputi kemampuan memahami, mengetahui,

menghafal, menafsirkan, menterjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian (evaluasi).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Untuk mempermudah penelitian ini, penulis menggunakan instrument penelitian dalam mencari atau mengumpulkan data informasi yang berhubungan dengan objek penelitian. Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati perubahan siswa selama penelitian berlangsung.

2. Tes

Tes yang diberikan berupa pemberian 10 butir soal pilihan ganda pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kepada masing-masing peserta didik di kelas sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Tes ini akan dilakukan untuk mengetahui batas kemampuan siswa sebelum dilakukannya perlakuan dan setelah dilakukannya perlakuan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian atau perubahan serta reaksi dari siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *realia* secara langsung terhadap subjek penelitian.

2. Tes

Jenis tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. Jenis tersebut digunakan untuk mengukur pencapaian sebelum dan sesudah mempelajari materi pembelajaran IPA, sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memberikan perlakuan dengan menggunakan media *realia* dengan hasil belajar.

H. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, peneliti menggunakan bantuan *SPPS 26*.

1. Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif membahas cara pengumpulan, peringkasan, penyajian data sehingga diperoleh informasi yang lebih mudah dipahami (Muchison, 2017)

Teknik ini mendeskripsikan data yang sudah ada dan disajikan dalam bentuk table, diagram, grafik, atau disajikan dalam bentuk lainnya beserta uraian uraian singkat.

a. Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk keperluan analisis deskriptif, kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa yaitu :

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-54	Sangat Rendah
2	55-64	Rendah
3	65-79	Sedang
4	80-89	Tinggi
5	90-100	Sangat Tinggi

Sumber : SD Inpres Batulapisi

Kriteria keberhasilan siswa dikatakan tuntas jika memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 67 yang digunakan dalam mata pelajaran IPA di SD Inpres Batulapisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Nilai Ketuntasan Minimal (KKM)

Nilai	Kriteria
<67	Tidak tuntas
≥67	Tuntas

Sumber : SD Inpres Batulapisi

Ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 67% siswa dikelas tersebut telah mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥67.

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\sum \text{ semua murid yang nilainya} \geq 67}{\sum \text{ murid}} \times 100$$

Adapun langkah-langkah penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

1) Rata-rata (mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Mean (rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Jumlah sampel

2) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah sampel

b. Aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

Aktivitas yang diamati yaitu: (KKM) ≥ 67

- 1) Siswa secara fisik dan psikis siap mengikuti pembelajaran menggunakan media *realia*
- 2) Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran menggunakan media *realia*

- 3) Siswa aktif terlibat mencari informasi terkait materi yang akan dipelajari
- 4) Siswa memperhatikan guru saat menggunakan media *realia* dalam proses pembelajaran
- 5) Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti
- 6) Keterampilan menggunakan media *realia*
- 7) Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal
- 8) Menyelesaikan tugas tepat waktu
- 9) Siswa aktif bersama guru membuat rangkuman, setelah proses pembelajaran menggunakan media *realia*
- 10) Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar

Dari hasil observasi aktivitas pembelajaran siswa sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum fa}{\sum a} \times 100\%$$

Dimana :

P% = Persentase keberhasilan siswa

$\sum fa$ = Jumlah frekuensi aktivitas siswa yang teramati

$\sum a$ = Jumlah keseluruhan aktivitas siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan deskripsi tentang pengaruh dari penggunaan media *realia* terhadap hasil belajar IPA. Penelitian ini merupakan penelitian *Pra-Experiment* dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang hasilnya diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Skor *Pretest* pada Siswa Kelas V SD Inpres Batulapisi

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dipilih sebagai objek penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar IPA siswa kelas IV, sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Batulapisi Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Statistik	Nilai Statistik
Banyaknya Sampel	16
Nilai Tertinggi	60
Nilai Terendah	20
Skor Ideal	100
Rentang Skor	50

Skor rata-rata	43,13
Standar Deviasi	14,9

Sumber : Diolah di Lampiran

Berdasarkan table 4.1 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar IPA siswa sebelum diberikan perlakuan kepada 16 siswa sebesar 43,13 dengan standar deviasi dan skor ideal 14,9 dan skor ideal 100 berada pada kategori rendah berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Batulapisi sebelum perlakuan (*pretest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat rendah	14	87,5%
55-64	Rendah	2	12,50%
65-79	Sedang	0	0
80-89	Tinggi	0	0
90-100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah		16	100%

Sumber ; (SD Inpres Batulapisi) diolah di Lampiran

Berdasarkan table 4.2 terlihat bahwa persentase hasil dari *pretest* IPA siswa sebelum diterapkan penggunaan media *realia* terhadap hasil belajar IPA yakni dari 16 siswa terdapat 14 siswa atau 87,5% yang masuk kategori sangat rendah, 2 siswa atau 12,5% yang termasuk kategori rendah, 0 siswa atau 0% yang masuk kategori sedang, 0 siswa atau 0% yang masuk kategori tinggi dan 0 siswa atau 0% yang masuk kategori sangat tinggi.

Selanjutnya skor hasil belajar sebelum diterapkan penggunaan media *realia* dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
$0 \leq X < 67$	Tidak Tuntas	16	100%
$67 \leq X \leq 100$	Tuntas	0	0%
Jumlah		16	100

Sumber: Diolah di Lampiran

Kriteria siswa dikatakan tuntas apabila memiliki nilai paling kurang 67. Dari table 4.3 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tidak berada pada Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 16 siswa (100%) dan yang berada pada kriteria Ketuntasan Minimum adalah 0 siswa (100%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum adalah sebanyak 16 siswa (100%) dari 16 jumlah keseluruhan siswa yang tergolong sangat rendah.

b. Deskripsi Skor *Posttest* Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Batulapisi

Berikut ini disajikan deskripsi hasil belajar siswa pada kelas IV SD Inpres Batulapisi setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada pembelajaran IPA disajikan dalam table 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Batulapisi Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Statistik	Nilai Statistik
Banyaknya Sampel	16
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Skor Ideal	100
Rentang Skor	40
Skor Rata-rata	78,75
Standar Deviasi	15,0

Sumber : Diolah di Lampiran

Berdasarkan tabel 4.4 tersebut dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata setelah diberikan perlakuan 16 siswa sebesar 78,75 dengan standar deviasi 15,0 dan skor ideal 100 berada pada kategori tinggi berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa Kelas

IV SD Inpres Batulapisi setelah perlakuan (*posttest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat rendah	0	0%
55-64	Rendah	3	18,75%
65-79	Sedang	5	31,25%
80-89	Tinggi	3	18,75%
90-100	Sangat tinggi	5	31,25%
Jumlah		16	100%

Sumber : Diolah di Lampiran

Berdasarkan table 4.6 terlihat bahwa persentase hasil dari *posttest* IPA siswa setelah penggunaan media *realia* terhadap hasil belajar yakni dari 16 siswa terdapat 0 atau 0% yang masuk kategori sangat rendah, 3 siswa atau 18,75% yang masuk kategori rendah, 3 siswa atau 18,35% yang masuk kategori tinggi, dan 5 siswa atau 31,25% yang masuk kategori sangat tinggi.

Selanjutnya skor hasil belajar setelah diterapkan penggunaan media *realia* dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut :

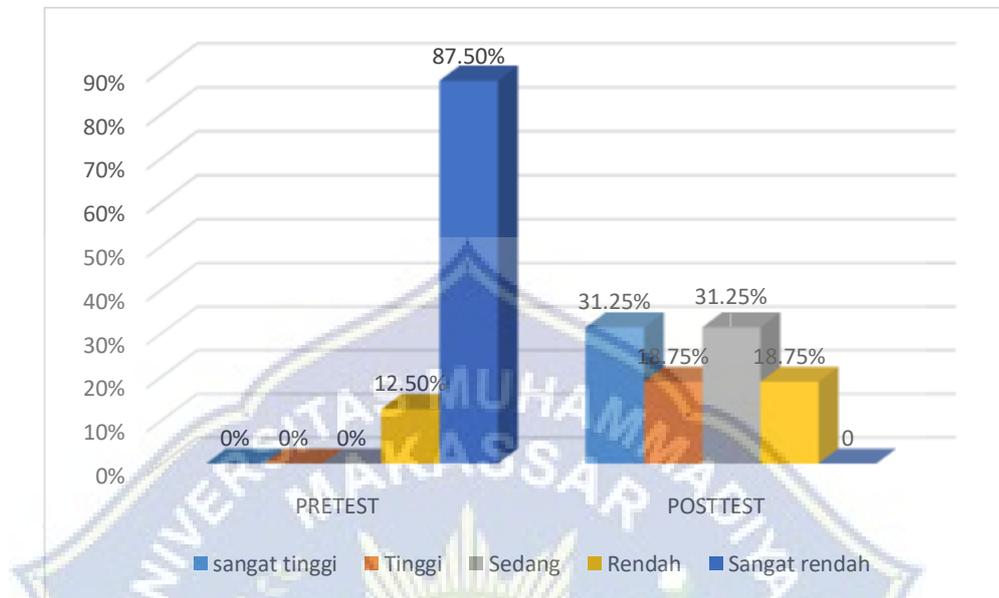
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
$0 \leq X < 67$	Tidak Tuntas	3	18,75%
$67 \leq X \leq 100$	Tuntas	13	81,25%
Jumlah		16	100%

Sumber: Diolah di Lampiran

Berdasarkan table 4.6 tersebut jumlah siswa yang tidak berada pada kriteria ketuntasan minimum adalah 3 siswa (18,75%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum adalah 13 siswa (81,25%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi tergolong lebih banyak yang tuntas dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan.

c. Perbandingan Kategori Hasil Belajar



Gambar 4.1 Distribusi Perbandingan kategori hasil nilai *pretest* dan *posttest*

Dari grafik menunjukkan bahwa persentase kategori nilai siswa pada proses pembelajaran IPA yakni dari 16 siswa terdapat 14 siswa atau 87,50% pada *pretest* dan 5 siswa atau 31,25% pada *posttest* yang masuk kategori sangat rendah, 2 siswa atau 12,50% pada *pretest* dan 3 siswa atau 18,75% pada *posttest* yang masuk kategori rendah, 0 siswa atau 0% pada *pretest* dan 5 siswa atau 31,25% pada *posttest* yang masuk kategori sedang, 0 siswa atau 0% pada *pretest* dan 3 siswa atau 18,75% pada *posttest* yang masuk kategori tinggi, dan 0 siswa atau 0% pada *pretest* dan 5 siswa atau 31,25% pada *posttest* yang masuk kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai siswa setelah pembelajaran IPA dengan menggunakan media *realia* sebagai alat bantu media pembelajaran pada mata pelajaran IPA meningkat, dengan kata bahwa strategi tersebut berpengaruh terhadap proses belajar siswa yang berdampak baik pada hasil belajarnya.

Data dari distribusi frekuensi skor ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi, pada *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 4.2 Skor ketuntasan hasil belajar IPA

2. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Indikator untuk observasi aktivitas siswa dikatakan berpengaruh apabila selama dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media *realia* secara deskriptif skor aktivitas siswa minimal berada pada kategori aktif ($\geq 67\%$).

Hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan media *realia* dalam pembelajaran IPA selama 3x pertemuan dapat dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi

Aspek Pengamatan	X	Persentase
A. Siswa secara fisik dan psikis siap mengikut pembelajaran menggunakan media <i>realia</i>	15,3	95%

B. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran menggunakan media <i>realia</i>	13,6	84,4%
C. Siswa aktif terlibat mencari informasi terkait materi yang akan dipelajari	14,3	89,5%
D. Siswa memperhatikan guru saat menggunakan media <i>realia</i> dalam proses pembelajaran	15,3	95,8%
E. Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti	10	62,5%
F. Keterampilan menggunakan media <i>realia</i>	12,3	77,0%
G. Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal	15,3	95,8%
H. Menyelesaikan tugas tepat waktu	14,3	89,5%
I. Siswa aktif bersama guru membuat rangkuman, setelah proses pembelajaran menggunakan media <i>realia</i>	10	62,5%
J. Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar	12,3	77,0%
Jumlah		829,8
Rata-rata		82,98

Berdasarkan indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini yang ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 67% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka dapat dilihat dari perolehan rata-rata persentase aktivitas siswa yaitu 82,98.

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media *realia* dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Fahri (2020) bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *realia* terhadap hasil belajar IPA siswa. Selain itu pada saat diberikan perlakuan media *realia* lebih tinggi dari pada rata-rata nilai hasil belajar jika dibandingkan dengan siswa yang diberi perlakuan media gambar. Artinya bahwa penggunaan media *realia* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti memberikan soal pretest berupa materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Selanjutnya pemberian materi pembelajaran dengan menerapkan media *realia* pada proses pembelajaran, dimana pada pertemuan 1 dengan materi struktur akar tumbuhan dengan fungsinya, guru memperlihatkan media *realia* berupa akar wortel dan akar padi. Pertemuan ke-2 dengan materi struktur batang tumbuhan dengan fungsinya, peneliti memperlihatkan media *realia* berupa tanaman sawi, pohon pinus, dan tanaman rumput. Pertemuan ke-3 dengan materi struktur daun tumbuhan dengan fungsinya, peneliti memperlihatkan media *realia* berupa daun jambu, daun pepaya, daun sirih, dan daun pandan. Pertemuan ke-4 dengan materi struktur bunga dan buah dengan fungsinya, peneliti memperlihatkan media *realia* berupa bunga kembang sepatu dan buah apel. Selanjutnya pada pertemuan akhir peneliti memberikan soal *pretest*

Merujuk pada pendapat Rusman dalam Fahri (2020) yang mengemukakan bahwa media *realia*, yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam kondisi kehidupan maupun dilestarikan. Misalnya, tumbuhan, batu, hewan, serangga, benda, air, sawah, makanan, dan sebagainya.

Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif. Pembahasan hasil analisis statistic deskriptif tentang (1) hasil belajar IPA siswa dan (2) observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media *realia*, kedua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut yaitu:

1. Pembahasan Hasil Belajar

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media *Realia* menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa atau 100% yang tidak mencapai ketuntasan minimum (mendapat skor prestasi dibawah 67) dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran IPA menggunakan media *Realia* sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Hasil belajar IPA yang diajarkan dengan menggunakan media *Realia* lebih baik dikarenakan langkah-langkah pada pembelajaran IPA menggunakan media *Realia* menuntut siswa belajar secara aktif karena melalui benda asli yang ditampilkan pada media *realia* siswa bisa memahami struktur dan fungsi bagian tumbuhan sehingga responsif dan dapat menyelesaikan masalah Dengan demikian pembelajaran IPA

menggunakan media *Realia* dapat mencapai hasil belajar secara optimal dan lebih baik. Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Realia* pada pembelajaran IPA menunjukkan bahwa terdapat 13 siswa atau 81,25% yang mencapai ketuntasan minimum (skor minimal ≥ 67), Hal ini berarti bahwa ketuntasan hasil belajar siswa telah tercapai.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Jariatun (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan media *realia* lebih tinggi dari pada hasil belajar pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media gambar. Hal ini dikarenakan pembelajaran melalui media *realia* sangat menarik bagi siswa. Siswa lebih tertarik dengan media *realia* ini karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Selain menghadirkan media *realia* didalam ruang kelas seperti wortel, akar padi, sawi, daun sirih, dan daun pandan, siswa juga diajak keluar kelas untuk melihat secara langsung media *realia* disekitar ruang kelas seperti pohon pinus, daun singkong, daun jambu, dan tumbuhan rumput. Terlihat bagaimana antusias siswa pada saat melihat secara langsung media *realia* yang ada disekitarnya, mereka tidak hanya bertindak sebagai pendengar, tapi juga bertindak sebagai pelaku pembelajaran. Jadi, siswa tidak hanya tau tentang teori tetapi siswa dapat mengetahui bagaimana bentuk asli dari media *realia* yang diajarkan. Hal inilah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan media *Realia* dalam pembelajaran IPA menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada tes awal, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah atau di bawah KKM, setelah penggunaan media *realia* pada pembelajaran IPA dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada dapat dikemukakan bahwa media *realia* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena hal berikut :

- a). Media *realia* dapat mengatasi masalah rendahnya daya serap siswa, dalam pokok bahasan struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Dengan media *realia* siswa siswa dapat lebih memahami jenis akar, batang, daun, bunga dan buah beserta fungsinya masing-masing.
- b). Dalam hal ini peneliti menunjukkan dengan jelas bagaimana bentuk struktur dan jenis-jenis akar, batang, daun, bunga dan buah yang diambil secara langsung dari tumbuhan sekitar.
- c). Media *realia* memudahkan penafsiran informasi. Dengan media *realia* siswa lebih mudah dalam menafsirkan informasi, karena disertai dengan contoh dan bukti dalam bentuk nyata yang dihadirkan dikelas.

2. Pembahasan Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media *Realia* pada siswa kelas IV SD Inpres Batulapisi menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria aktif. Tapi sesuai dengan indikator aktivitas siswa bahwa siswa dikatakan aktif berhasil jika sekurang-kurangnya 67% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran

Dari hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam menggunakan media *Realia* dalam pembelajaran IPA yaitu 82,98 dari aktivitas siswa setiap pertemuan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa sudah aktif mengikuti proses pembelajaran IPA menggunakan media *Realia*.

Hal ini berarti bahwa penerapan media *Realia* dalam pembelajaran IPA dapat mengakibatkan adanya perubahan pandangan siswa terhadap IPA yang membosankan menuju IPA yang menyenangkan, sehingga kemauan untuk belajar IPA semakin tinggi atau besar Hal ini dimungkinkan karena pembelajaran IPA menjadikan siswa aktif dan responsif dalam proses pembelajaran. Seperti yang ditulis oleh Sriyani (2014), melakukan penelitian dengan judul " Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Media *Realia* Di SD " dan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh dapat disimpulkan peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Simpang Dua Ketapang pada siklus 1 dengan kategori cukup tinggi kemudian pada siklus 2 meningkat dengan kategori sangat tinggi dan pada siklus 3 dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan analisis terhadap hasil pengamatan data observasi aktivitas siswa menggunakan media *realia* pada materi struktur tumbuhan dan fungsinya media *realia* dapat memotivasi siswa dan menyenangkan sehingga hasil belajar IPA siswa juga meningkat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh antara penerapan media *realia* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Inpres Batulapisi tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dari hasil data uji *pretest-posttest* dan hasil data uji observasi. Selain itu, penerapan media *realia* memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Siswa mendapat pengalaman langsung, mendapat keterampilan proses dan sikap ilmiah, serta mengerti struktur dan bagian tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah. Materi IPA dengan berbantuan media *realia* membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, dengan demikian siswa dapat menemukan informasi sendiri sehingga tercipta proses belajar pada siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru diharapkan agar selalu lebih mendukung dan memaksimalkan penerapan media *realia*.

b. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya berdasarkan materi yang sudah diberikan oleh pihak sekolah maupun

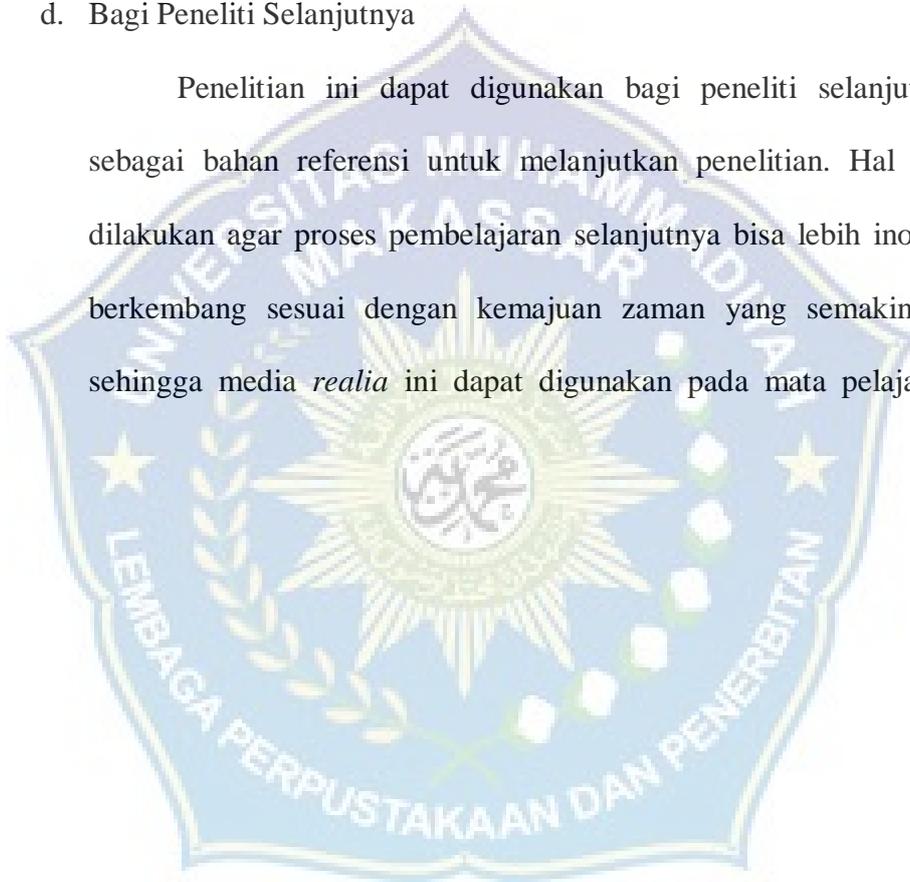
media belajar lainnya seperti buku dan sebagainya, sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal

c. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasana yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya dan sebagai bahan referensi untuk melanjutkan penelitian. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran selanjutnya bisa lebih inovatif dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman yang semakin modern sehingga media *realia* ini dapat digunakan pada mata pelajaran lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Adikalan, T. H. (2019). Studi Literatur: *Model Pembelajaran Quantum Teaching Dalam Meningkatkan Keberanian Berbicara Siswa Menggunakan Media Realia*. ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA, 1(1), 1-7.
- Apriyansyah, C. (2018). *Peningkatan Kecerdasan Naturalis melalui Penggunaan Media Realia*. JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD, 3(1), 13-26.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Graha Edu.
- Damayanti, I. (2014). *Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA sekolah dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(3), 1-12.
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa*. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1), 1-11.
- Fahri, M. U. (2020). *Media Pembelajaran Realia*.
- Febriyanti, W., & Margiyati, K. Y. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Realia*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3(3).
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Halidjah, S. *PENINGKATAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM MENGGUNAKAN MEDIA REALIA KELAS IV*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 3(4).
- Handayani Eka & Hani Subakti (2021). *Analisis Penggunaan Media Realia Melalui Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. Jurnal basicedu, 5(2), 772-783.
- Istiqlal, M. (2017). *Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika*. JIPMat, 2(1).
- Jariatun, J. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Junaidi (<http://junaidichaniago.wordpress.com>), 2010. *Page 1. Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)*.

- Larassati, N. K., Rini, R., & Sugiyanto, S. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V*. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(6).
- LASTARI, K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Di Mi Al-'Adli Palembang* (Doctoral dissertation, UIN RADEN FATAH PALEMBANG).
- Lestari, N., & Mustika, E. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan*. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 1-8.
- Meisya, M., & Siska, A. (2022). *Pengembangan Media 3d Kosica (Kotak Sifat Cahaya) Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Ivdi Sekolah Dasar Negeri 26 Sigiran Kabupaten Agam* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS BUNG HATTA).
- Muhammad, M. N. A. (2022). *Implementasi Pembelajaran Agama Islam Pai Sd Negeri 3 Kutawaringin Kecamatan Adiluh Kabupaten Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Noviati, Y. (2022). *Pengembangan Tes Objektif Mata Pelajaran IPA Berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) Di Kelas IV SDN 101976 Bandar Kuala* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Purba, R. A., Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., ... & Ardiana, D. P. Y. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahayu kurnia, S. (2021). *Efektivitas Penerapan Model Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Barombong III Kota Makassar*.
- Romdani, R., & Andriyani, L. (2021). *Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis E-Flashcard Quizlet Untuk Pembelajaran Al-Mufradat*. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, (7), 730-742.

- Setyaningsih, C. A., Rozanti, N., Andini, G., & Hidayat, T. (2019). *Keefektivan Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 321-331.
- Sriyani, N., & Sabri, T. (2014). Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Media *Realia* Di Sd. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(12).
- Suhartati, A. (2019). *Peningkatan Kemampuan Menulis Iklan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Koran Pada Peserta Didik Kelas Ix D Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 Smpn 19 Mataram* Oleh. *MEDIA BINA ILMIAH*, 14(2), 2011-2020.
- Suroto, A. S. P. (2020). *Analisis Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar (Studi Literatur (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS))*.
- Yasmin, Z., & Santoso, B. (2019). *Fasilitas belajar dan metode mengajar guru sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 134-140.



L

A

M

P

I

R

A

N



LAMPIRAN 1

A. Permohonan Izin Penelitian dari LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sateo Alauddin No. 229 Telp. 0841722000 Fax (0411) 2622189 Makassar 90221 e-mail: dp2m@unismuh.ac.id

Nomor : 648/05/C4-VIII/II/1444/2023
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

02 Sya'ban 1444 H
 22 February 2023 M

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di
 Makassar



Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 12834/FKIP/A4-II/II/1444H/2022M, tanggal 21 Februari 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

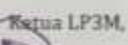
Nama : FITRA AMALIA
 No. Stambuk : 10540.1101519
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Penerapan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 28 Februari 2023 s/d 28 April 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran


 Ketua LP3M,

 Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
 NBM 101 7716

02-28

B. Izin Penelitian dari DPMPSTP Provinsi Sulawesi Selatan



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougainville No 5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sultselprov.go.id> Email : ptsp@sultselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 12153/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Gowa
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 648/05/C.4-VIII/II/1444/2023 tanggal 22 Februari 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: FITRA AMALIA
Nomor Pokok	: 105401101519
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sir Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

*** PENERAPAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWADALAMPEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD INPRES BATULAPISI KEC. TINGGIMONCONG KAB. GOWA ***

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **28 Februari s/d 28 April 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 27 Februari 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA
 Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peringatan.

C. Izin Penelitian dari DPMPPTSP Kabupaten Gowa



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Website: dpmpptsp.gowakab.go.id || Jl. Masjid Raya No. 38 || Tlp. 0411-887188 || Sungguminasa 92111

Nomor : 503/253/DPM-PTSP/PENELITIAN/III/2023
Lampiran :
Perihal : Rekomendasi Penelitian

KepadaYth.
Kepala Sekolah SD Inpres Batulapisi Kab. Gowa
di-
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 42153/S.01/PTSP/2023 tanggal $\$(izin_tgl_permohonan)\$$ tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **FITRA AMALIA**
Tempat/Tanggal Lahir : Batulapisi / 20 April 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Nomor Pokok : 105401101519
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Batulapisi

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul :
"PENERAPAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD INPRES BATULAPISI KEC. TINGGIMONCONG KAB. GOWA"

Selama : 28 Februari 2023 s/d 28 April 2023
Pengikut :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Menaatii semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan menghudahkan adat istiadat setempat;
4. Kepada yang bersangkutan wajib memakai masker;
5. Kepada yang bersangkutan wajib mematuhi protokol kesehatan pencegahan COVID-19

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diterapkan bantuan sepenuhnya.

Ditetapkan di : Sungguminasa
Pada Tanggal : $\$(izin_tanggal_penetapan)\$$



Ditandatangani secara elektronik Oleh:
a.n. BUPATI GOWA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL &
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN GOWA
HINDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
3. Yang bersangkutan;
4. Peringgal

LAMPIRAN 2 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Inpres Batulapisi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pokok : Struktur dan Fungsi bagian tumbuhan
waktu : 2 x 35 menit
Metode : Ceramah dan praktek

A. Standar Kompetensi :

1. Memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya

B. Kompetensi Dasar

- 2.1 Menjelaskan hubungan antara struktur akar tumbuhan dengan fungsinya

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat Mendeskripsikan jenis akar serabut dan akar tunggang
- Siswa dapat Mendeskripsikan akar gantung, akar tunjang dan akar napas.
- Siswa dapat Mendeskripsikan kegunaan akar

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

D. Materi

Struktur dan Fungsi bagian tumbuhan

- Akar
- Struktur akar
- Kegunaan akar

E. Media Belajar

- Buku IPA kelas IV
- Tumbuhan wortel dan padi
- Gelas dan air secukupnya

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan pembelajaran : Santifik
- Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p><i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam dan menanyakan kabar dan kondisi kesehatan peserta didik. 2. Memeriksa kebersihan kelas dan kerapian diri. 3. Berdo'a dipimpin oleh salah satu peserta didik. 4. Absensi/mengecek kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan indikator dan kompetensi yang diharapkan 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Kegiatan inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Menjelaskan akar tunggang dengan memperlihatkan tumbuhan wortel sebagai contohnya  <ul style="list-style-type: none"> ☞ Menjelaskan akar serabut dengan memperlihatkan tanaman padi sebagai contohnya 	40 menit



- ☞ Menjelaskan akar-akar yang memiliki tugas khusus
 - Akar gantung
 - Akar pelekat
 - Akar tunjang
 - Akar napas
- ☞ Menjelaskan kegunaan akar bagi tumbuhan seperti :
 - Menyerap air
 - Menyerap zat hara
 - Memperkokoh tumbuhan

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil yang beranggotakan (4-5 orang).
- ☞ Guru memberikan tugas kepada siswa.
- ☞ Guru memberikan penjelasan mengenai tugas yang diberikan.
- ☞ Siswa berdiskusi dan mengerjakan tugas yang telah dibagikan oleh guru.
- ☞ Guru membimbing, mengarahkan dan memantau penugasan dan diskusi siswa.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman

Penutup	1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas tentang	20
---------	--	----

	materi yang telah disampaikan 2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran 3. Peserta didik mengerjakan evaluasi 4. Guru memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya/yang akan datang 5. Guru memberikan pesan moral kepada siswa 6. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan berdoa.	menit
--	--	-------

H. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
○ Mengidentifikasi bagian akar tumbuhan dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri.	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan dan unjuk kerja Uraian Objektif	○ Jelaskanlah bagian akar tumbuhan dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

 **LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							



CATATAN :

- ✎ Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.
- ✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Gowa, 10 Maret 2023

Mengetahui

Guru kelas IV



Muh. Yasir, S. Pd.I

NIP. 1135 7556 5720 0033

Mahasiswa



Fitra Aamalia

NIM. 105401101519

Kepala Sekolah SD Inpres Batulapisi



Kurtini, S. Pd

NIP. 196010111988032013



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Inpres Batulapisi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pokok : Struktur dan Fungsi bagian tumbuhan
waktu : 2 x 35 menit
Metode : Ceramah dan praktek

A. Standar Kompetensi :

2. Memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya

B. Kompetensi Dasar

2.2 Menjelaskan hubungan antara struktur batang tumbuhan dengan fungsinya

C. Tujuan Pembelajaran :**

- Siswa dapat Mendeskripsikan penggolongan batang:
 - batang basah
 - batang berkayu
 - batang rumput
- Siswa dapat Mendeskripsikan penggunaan batang

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

D. Materi Essensial

- Batang
- Jenis batang
- Kegunaan batang

E. Media Belajar

- Buku IPA kelas IV
- Tumbuhan sawi
- Pisau, gelas, air
- Pewarna makan

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan pembelajaran : Santifik
- Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p><i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam dan menanyakan kabar dan kondisi kesehatan peserta didik. 2. Memeriksa kebersihan kelas dan kerapian diri. 3. Berdo'a dipimpin oleh salah satu peserta didik. 4. Absensi/mengecek kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan indikator dan kompetensi yang diharapkan 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Kegiatan inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Siswa dapat menjelaskan hubungan antara struktur batang tumbuhan dengan fungsinya dengan memperlihatkan tanaman pacar cina secara langsung <p><i>Elaborasi</i></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Memahami peta konsep tentang bagian tumbuhan ☞ Memahami tentang batang tumbuhan seperti <ol style="list-style-type: none"> 1. batang basah <div data-bbox="802 1294 1219 1568" data-label="Image"> </div> 2. batang berkayu <div data-bbox="754 1608 1254 1971" data-label="Image"> </div> 	40 menit

	<p>3. batang rumput.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil yang beranggotakan (4-5 orang). ☞ Guru memberikan tugas kepada siswa. ☞ Guru memberikan penjelasan tentang tugas yang akan dikerjakan oleh siswa. ☞ Siswa berdiskusi dan mengerjakan tugas yang telah dibagikan oleh guru. ☞ Guru membimbing, mengarahkan dan memantau penugasan dan diskusi siswa. <p>Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas tentang materi yang telah disampaikan 2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran 3. Peserta didik mengerjakan evaluasi 4. Guru memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya/yang akan datang 5. Guru memberikan pesan moral kepada siswa 6. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan berdoa. 	20 menit

H. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
○ Mengidentifikasi bagian batang tumbuhan dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri.	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan Uraian Objektif	○ Jelaskanlah bagian batang tumbuhan dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri.

FORMAT KRITERIA PENILAIAN**📖 PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

📖 PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

 **LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							



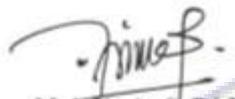
CATATAN :

- ✍ *Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.*
- ✍ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Gowa, April 2023

Mengetahui

Guru kelas IV


Muh. Yasir, S. Pd. I

NIP. 1135 7556 5720 0033

Mahasiswa


Fitra Aamalia

NIM. 105401101519



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Inpres Batulapisi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pokok : Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan
waktu : 2 x 35 menit
Metode : Ceramah dan praktek

A. Standar Kompetensi :

2. Memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya

B. Kompetensi Dasar

2.3 Menjelaskan hubungan antara struktur daun tumbuhan dengan fungsinya

C. Tujuan Pembelajaran :**

- Siswa dapat Mendeskripsikan daun pada tumbuhan
- Siswa dapat Menggambar berbagai jenis daun pada kertas gambar melalui kegiatan 2.3
- Siswa dapat Menjelaskan bahwa bentuk daun dipengaruhi oleh susunan tulang daun

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

D. Materi Essensial

- Daun
- Bentuk daun
- Kegunaan daun

E. Media Belajar

- Berbagai daun
- Kertas gambar dan alat tulis

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan pembelajaran : Santifik
- Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<p><i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.. Kelas dibuka dengan salam dan menanyakan kabar dan kondisi kesehatan peserta didik. 2. Memeriksa kebersihan kelas dan kerapian diri. 3. Berdo'a dipimpin oleh salah satu peserta didik. 4. Absensi/mengecek kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan indikator dan kompetensi yang diharapkan 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
Kegiatan inti	<p><i>Eksplorasi</i> Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Siswa dapat Menjelaskan hubungan antara struktur daun tumbuhan dengan fungsinya <p><i>Elaborasi</i> Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Memahami peta konsep tentang bagian tumbuhan ☞ Memahami tentang daun melalui pengamatan langsung (kegiatan) ☞ Mengelompokan tulang daun yang mempengaruhi bentuk helai daun : <ul style="list-style-type: none"> - Tulang daun menyirip <div data-bbox="810 1173 1246 1438" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Tulang daun menjari <div data-bbox="810 1518 1257 1771" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Tulang daun melengkung

	 <p>- Tulang daun sejajar</p>  <ul style="list-style-type: none"> ☞ Mendeskripsikan kegunaan daun : <ul style="list-style-type: none"> - Sebagai tempat fotosintesis - Sebagai alat pernapasan - Sebagai tempat terjadi proses penguapan ☞ Menyebutkan beberapa kegunaan daun melalui kegiatan ☞ Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil yang beranggotakan (4-5 orang). ☞ Guru memberikan tugas kepada siswa. ☞ Guru memberikan penjelasan tentang tugas yang akan dikerjakan oleh siswa. ☞ Siswa berdiskusi dan mengerjakan tugas yang telah dibagikan oleh guru. ☞ Guru membimbing, mengarahkan dan memantau penugasan dan diskusi siswa. <p>Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
Penutup	1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas tentang materi yang telah disampaikan

	2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran 3. Peserta didik mengerjakan evaluasi 4. Guru memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya/yang akan datang 5. Guru memberikan pesan moral kepada siswa 6. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan berdoa.
--	---

H. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
○ Mengidentifikasi bagian daun tumbuhan dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan Uraian Objektif	○ Jelaskanlah bagian daun tumbuhan dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							



CATATAN :

- ✍ *Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.*
- ✍ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Gowa, 11 April 2023



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Inpres Batulapisi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : IV/1
Materi Pokok : Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan
waktu : 2 x 35 menit
Metode : Ceramah dan praktek

A. Standar Kompetensi :

2. Memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dengan fungsinya.

B. Kompetensi Dasar

2.4 Menjelaskan hubungan antara bunga dengan fungsinya

C. Tujuan Pembelajaran** :

- Siswa dapat Mendeskripsikan bagian-bagian yang dimiliki bunga sempurna seperti :
 - tangkai
 - mahkota
 - kelopak
 - benang sari
 - putik
 - dasar bunga
- Siswa dapat Mendeskripsikan kegunaan bunga sebagai :
 - Hiasan tumbuhan
 - Tempat berlangsungnya perkembangbiakan tumbuhan
- Siswa dapat Mendeskripsikan buah sebagai pelindung dari biji yang merupakan bakal tumbuhan baru

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

D. Materi Essensial

Bagian Lain Tumbuhan

- Bunga
- Buah dan biji

E. Media Belajar

- A. Buku IPA kelas IV
- B. Kembang sepatu
- C. Apel
- D. Kertas gambar dan alat tulis

F. Metode Pembelajaran

- E. Pendekatan pembelajaran : Santifik
- F. Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p><i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam dan menanyakan kabar dan kondisi kesehatan peserta didik. 2. Memeriksa kebersihan kelas dan kerapian diri. 3. Berdo'a dipimpin oleh salah satu peserta didik. 4. Absensi/mengecek kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan indikator dan kompetensi yang diharapkan 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Kegiatan inti	<p> Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Siswa dapat Menjelaskan hubungan antara bunga dengan fungsinya <p> Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Memahami peta konsep tentang bagian tumbuhan ☞ Memahami tentang bunga dan bagiannya : <ul style="list-style-type: none"> - Tangkai - Dasar bunga - Kelopak - Mahkota - Benang sari - Putik 	40 menit



- ☞ Mampu menyebutkan bagian bunga
- ☞ Menyebutkan kegunaan bunga :
 - Hiasan tumbuhan
 - Tempat berlangsungnya perkembangbiakan tumbuhan
- ☞ Memahami tentang buah dan biji
- ☞ Menyebutkan bagian buah :
 - Tangkai
 - Kulit
 - Daging
 - Biji



- Menjelaskan kegunaan buah dan biji
- ☞ Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil yang beranggotakan (4-5 orang).
- ☞ Guru memberikan tugas kepada siswa.
- ☞ Guru memberikan penjelasan tentang tugas yang akan dikerjakan oleh siswa.
- ☞ Siswa berdiskusi dan mengerjakan tugas yang telah dibagikan oleh guru.
- ☞ Guru membimbing, mengarahkan dan memantau penugasan dan diskusi siswa.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ 1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan

	penyimpulan	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas tentang materi yang telah disampaikan 2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran 3. Peserta didik mengerjakan evaluasi 4. Guru memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya/yang akan datang 5. Guru memberikan pesan moral kepada siswa 6. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan berdoa. 	20 menit

H. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
o Mengidentifikasi bagian bunga, buah dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri.	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan Uraian Objektif	o Jelaskanlah Mengidentifikasi bagian bunga, buah dan fungsinya bagi tumbuhan itu sendiri.

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

 **LEMBAR PENILAIAN**

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							



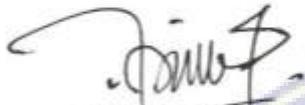
CATATAN :

- ✍ Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.
- ✍ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Gowa, 18 April 2023

Mengetahui

Guru kelas IV

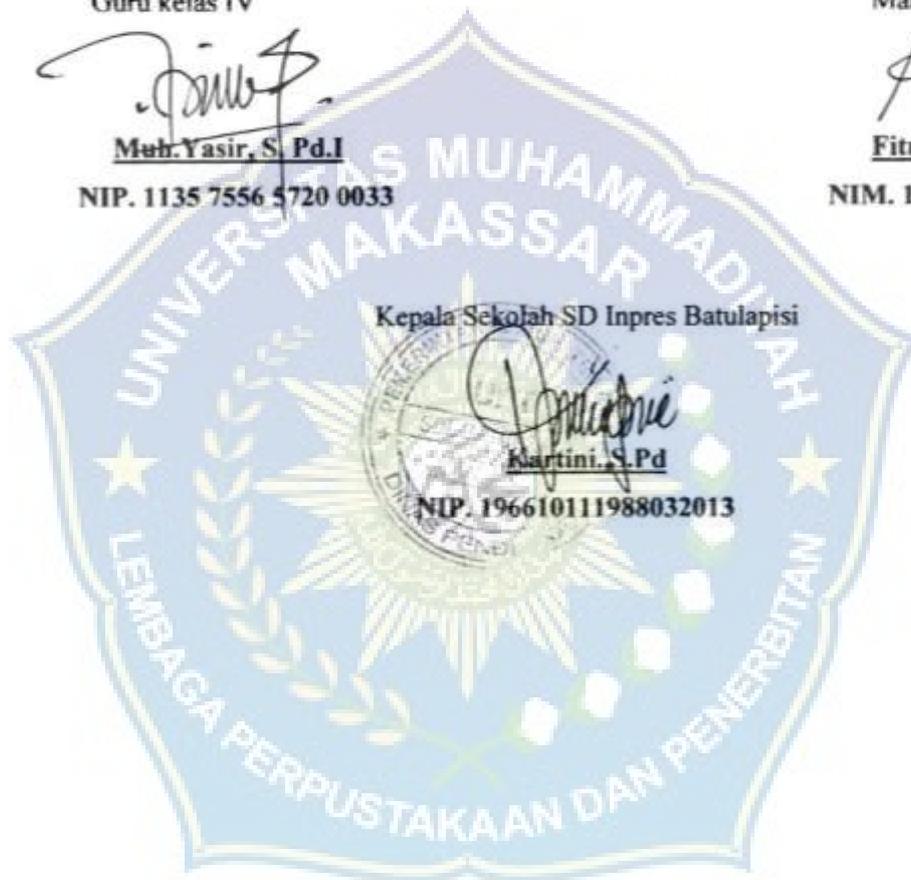
Muh. Yasir, S. Pd.I

NIP. 1135 7556 5720 0033

Mahasiswa

Fitra Aamalia

NIM. 105401101519



Identitas Media *Realia*



LAMPIRAN 3

SOAL *PRETEST*

PENERAPAN MEDIA *REALIA* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD INPRES BATULAPISI KEC. TINGGIMONCONG KAB. GOWA

Petunjuk menjawab soal

1. Tulislah terlebih dahulu identitas pada lembar soal yang disediakan.
2. Periksa dan baca soal-soal dengan teliti sebelum menjawab pertanyaan.
3. Dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (x) pada salah satu pilihan A, B, C, dan D pada lembar jawaban.

Nama :

Kelas :

Nis :

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Waktu : 90 Menit

1. Berikut yang *bukan* merupakan fungsi dari akar adalah
 - a. Menyerap air dan zat hara
 - b. Menyimpan cadangan makanan
 - c. Menunjang berdirinya tumbuhan
 - d. Tempat terjadinya fotosintesis

2. Akar pohon beringin adalah
 - a. Isap
 - b. Tunjang
 - c. Gantung
 - d. Napas

3. Batang berfungsi untuk mengangkut zat hara dari
 - a. Akar ke batang
 - b. Batang ke daun
 - c. Akar ke daun
 - d. Daun ke akar

4. Tumbuhan yang menyimpan cadangan makanan pada batang adalah....
 - a. Tebu dan jagung
 - b. Sagu dan tebu
 - c. Padi dan tomat
 - d. Kentang dan kelapa

5. Berikut yang *bukan* merupakan fungsi daun adalah
 - a. Tempat penyerapan air
 - b. Tempat penguapan air
 - c. Tempat fotosintesis
 - d. Tempat pertukaran gas

6. Tumbuhan padi memiliki bentuk tulang daun
 - a. Serabutan
 - b. Sejajar
 - c. Melengkung
 - d. Pisah-pisah

7. Perhatikan gambar di bawah ini.



Gambar diatas merupakan bentuk tulang daun

- a. Menjari
- b. Melengkung

- c. Sejajar
 - d. Menyirip
8. Bagian bunga yang sangat indah adalah
- a. Akar
 - b. Tangkai
 - c. Mahkota
 - d. Putik
9. Fungsi dari mahkota bunga adalah....
- a. Menghubungkan bunga dengan batang
 - b. Sebagai alat kelamin jantan
 - c. Menarik perhatian serangga untuk membantu penyerbukan
 - d. Sebagai alat kelamin betina
10. Tumbuhan yang memiliki biji tunggal dinamakan tumbuhan
- a. Dikotil
 - b. Monokotil
 - c. Majemuk
 - d. Klorofil



LAMPIRAN 4

SOAL POSTTES

**PENERAPAN MEDIA *REALIA* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD INPRES BATULAPISI
KEC. TINGGIMONCONG KAB. GOWA**

Petunjuk menjawab soal

1. Tulislah terlebih dahulu identitas pada lembar soal yang disediakan.
2. Periksa dan baca soal-soal dengan teliti sebelum menjawab pertanyaan.
3. Dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (x) pada salah satu pilihan A, B, C, dan D pada lembar jawaban.

Nama :

Kelas :

Nis :

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Waktu : 90 Menit

1. Contoh tumbuhan yang memiliki akar serabut adalah
 - a. Kelapa, rumput, padi
 - b. Kelapa, kedelai, mangga
 - c. Kedelai, padi, jambu
 - d. Mangga, jeruk, rumput

2. Contoh tanaman yang menyimpan cadangan makanan pada akar adalah
 - a. Singkong
 - b. Tebu
 - c. Jeruk
 - d. Jagung

3. Tumbuhan memiliki 3 jenis batang berikut, *kecuali*
 - a. Basah
 - b. Berkayu
 - c. Rumput
 - d. Lurus

4. Tumbuhan yang batangnya tidak bercabang adalah
 - a. Mangga
 - b. Pisang
 - c. Apel
 - d. Jeruk

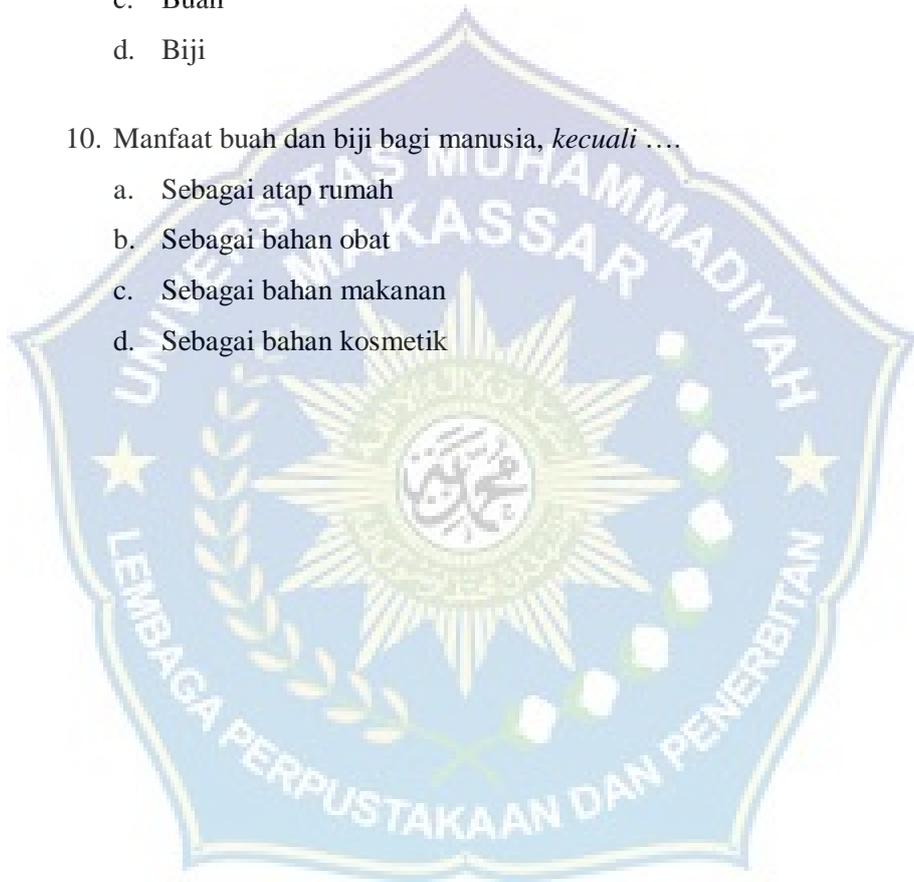
5. Daun pada tumbuhan jagung memiliki susunan
 - a. Menyirip
 - b. Menjari
 - c. Sejajar
 - d. Melengkung

6. Daun yang biasa digunakan untuk penyedap masakan adalah
 - a. Daun pandan, salam, jeruk
 - b. Daun jeruk, nangka, pepaya
 - c. Daun salam, jambu mete
 - d. Daun pandan, kubis, sawi

7. Daun kelapa dimanfaatkan manusia untuk membuat
 - a. Meja
 - b. Kursi
 - c. Makanan
 - d. Anyaman

8. Alat kelamin pada tumbuhan disebut
 - a. Kelopak

- b. Benang sari
 - c. Mahkota
 - d. Putik
9. Bagian tumbuhan yang memiliki tangkai, kulit, dan biji adalah
- a. Batang
 - b. Daun
 - c. Buah
 - d. Biji
10. Manfaat buah dan biji bagi manusia, *kecuali*
- a. Sebagai atap rumah
 - b. Sebagai bahan obat
 - c. Sebagai bahan makanan
 - d. Sebagai bahan kosmetik



Keterangan :

- A : Siswa secara fisik dan psikis siap mengikuti pembelajaran menggunakan media *realia*
- B : Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran menggunakan media *realia*
- C : Siswa aktif terlibat mencari informasi terkait materi yang akan dipelajari
- D : Siswa memperhatikan guru saat menggunakan media *realia* dalam proses pembelajaran
- E : Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti
- F : Keterampilan menggunakan media *realia*
- G : Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal
- H : Menyelesaikan tugas tepat waktu
- I : Siswa aktif bersama guru membuat rangkuman, setelah proses pembelajaran menggunakan media *realia*
- J : Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar

Gowa, 2023

Observer

()

UJIAN PENYUSUN
PENDALIFAN MUDA REALIS TERHADAP KUALITAS BELAJAR DIRI DALAM
PENYUSUNAN DAN KEGIATAN TV ANIMASI BERTALIFAH
REU, TINGGIMENDONG KASAB, GOWA

Prinsip penyusun-an

1. Fokus pada tujuan belajar pada tingkat awal yang diketahui
2. Fokus dan bias pada tingkat tinggi untuk memahami masalah
3. Fokus pada penyusun-an yang terintegrasi
4. Fokus pada penyusun-an yang baik dengan memilih level yang di perlukan dan pilihan A, B, C, dan D pada lembar jawaban

Nama: SIFRA
Kelas: IV
No: _____
Mata Pelajaran: Dasar Pengajaran Khas (DPK)
Waktu: 40 menit

1. Berilah yang bukan merupakan fungsi dari alat audio ...
 Memerangi air dan suara
 Menyampaikan informasi
 Menyampaikan tanggapan
 Menyampaikan informasi

2. Alat gambar terbagi menjadi ...
 Gambar
 Gambar
 Gambar
 Gambar

3. Berikut ini gambar untuk menggunakan alat audio ...
 Alat audio
 Alat audio
 Alat audio
 Alat audio

4. Tentukan yang merupakan tanggapan terhadap alat audio ...
 Tidak ada tanggapan
 Tanggapan
 Tidak ada tanggapan
 Tanggapan

5. Berikut yang bukan merupakan fungsi dari audio ...
 Tidak ada tanggapan
 Tanggapan
 Tanggapan
 Tanggapan

6. Tentukan yang merupakan tanggapan terhadap alat audio ...
 Tanggapan
 Tanggapan
 Tanggapan
 Tanggapan

7. Berikut gambar D. Berikut ini ...

 Gambar
 Gambar
 Gambar
 Gambar

8. Berikut ini gambar untuk menggunakan alat audio ...
 Alat audio
 Alat audio
 Alat audio
 Alat audio

6 benar
4 salah
60

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAL POSTER
PENERAPAN MEDIA REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD IPBINS DATULAPOM
KEC. TUNGGERONGKONG KAB. GOWA

Persepsi terhadap soal

1. Tindakan tersebut statusnya termasuk pada indikator mana yang diwujudkan.
2. Perilaku dan hasil belajarnya dengan teknik pemilihan persepsi portret.
3. Diberikan persepsi soal yang dianggap mudah.
4. Fikih adalah salah satu jenis kitab yang sangat banyak jumlahnya (ada 10) pada salah satu pilihan A, B, C, dan D pada lembar jawaban.

Nama: Siti
Kelas: IV (realita)
No: _____
Mata Pelajaran: Ilmu Pengantar Islam (IPA)
Waktu: 30 Menit

1. Ciri-ciri keislaman yang berwujud atau terwujud adalah:
 a. Suci, jujur, adil
 b. Suci, baik, jujur
 c. Suci, jujur, baik
 d. Suci, baik, jujur

2. Ciri-ciri keislaman yang berwujud sebagai indikator pada ayat tersebut adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

3. Tindakan tersebut termasuk pada kategori keislaman:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

4. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

5. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

6. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

7. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

8. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

9. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

10. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil



11. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

12. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

13. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

14. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

15. Tindakan yang termasuk pada kategori keislaman adalah:
 a. Suci
 b. Baik
 c. Jujur
 d. Adil

LAMPIRAN 7

HASIL OBSERVASI SISWA

LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA
MENGUNAKAN MEDIA *REALIA*

A. Identitas

Nama Sekolah : SD Lajene, Balaupre
Kelas : II (reguler)
Nama Observer : Netti S.Pd

B. Petunjuk

Berilah tanda (✓) jika siswa menunjukkan kesesuaian dengan pernyataan pada aspek kegiatan.

C. Aspek Pengamatan

No	Nama	Aspek Pengamatan										Keterangan
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	Daru, Marita E	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	Angga, Lanny P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	Feri, Hudu S	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	Tedi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	Fris, Alwin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	Agus, Salsabilla A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	Juwita	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
8	M. Akbar, Rafi A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
9	M. Arsyad, Zaki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10	Mahesa, Saraha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
11	Muli, Akbar M	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
12	Randi, Deyuro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
13	Dani, Dwanthari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
14	Zahro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15	Sifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16	Al-Tian, Yusuf	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Keterangan :

- A : Siswa secara fisik dan psikis siap mengikuti pembelajaran menggunakan media *realia*
 B : Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran menggunakan media *realia*
 C : Siswa aktif terlibat mencari informasi terkait materi yang akan dipelajari
 D : Siswa memperhatikan guru saat menggunakan media *realia* dalam proses pembelajaran
 E : Siswa menyanyakan hal-hal yang kurang dimengerti
 F : Keterampilan menggunakan media *realia*
 G : Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal
 H : Menyelesaikan tugas tepat waktu
 I : Siswa aktif bersama guru membuat rangkuman, setelah proses pembelajaran menggunakan media *realia*
 J : Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar

Gowa, 8 April 2023

Observer


(NETTI, S.Pd)

**LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA
MENGUNAKAN MEDIA REALIA**

A. Identitas

Nama Sekolah : SD Inpres Bujurmati
 Kelas : II (reguler)
 Nama Observer : Anysa, Bahari, S.Pd

B. Petunjuk

Berilah tanda (✓) jika siswa menunjukkan kesesuaian dengan pernyataan pada aspek kegiatan.

C. Aspek Pengamatan

No	Nama	Aspek Pengamatan										Keterangan
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	Aris Hasto B	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	Arjo Wahyudi P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	Dani Madio J	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	Tedi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	Evi Nurra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	Indah Setiawan A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	Jasmi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
8	M. Alvin Rini A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
9	N. Arif Zaki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10	Neloni Jurdan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
11	Nuli Akbar M	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
12	Rendi Saputra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
13	Reni Gunawan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
14	Roni	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15	Siti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16	Al. Firdausy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Keterangan

- A : Siswa sangat baik dan penuh semangat dalam pembelajaran menggunakan media realia
- B : Siswa memperhatikan guru saat menggunakan bahan atau lingkungan yang ada di sekitar dalam pembelajaran menggunakan media realia
- C : Siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok yang akan dipaparkan
- D : Siswa memperhatikan guru saat menggunakan media realia dalam proses pembelajaran
- E : Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti
- F : Ketertarikan menggunakan media realia
- G : Berpartisipasi aktif dalam menggunakan media
- H : Menunjukkan hasil kerja media
- I : Siswa aktif berinteraksi dengan kelompok, setelah proses pembelajaran menggunakan media realia
- J : Siswa aktif memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil belajar

Gowa, 18 Juli 2023

Observer

 (ANYSA BAHARI, S.Pd)

**LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA
MENGUNAKAN MEDIA REALIA**

A. Identitas

Nama Sekolah : SD Inpres Baturapi
Kelas : II (reguler)
Nama Observer : Nurul Wahdana, S.Pd

B. Petunjuk

Berilah tanda (✓) jika siswa menunjukkan kesesuaian dengan pernyataan pada aspek kegiatan.

C. Aspek Pengamatan

No	Nama	Aspek Pengamatan										Keterangan
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	Ahliu Nala B	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	Arya Karyo D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	Oni Maula J	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	Tadi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	Tou Anisa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	Harun Saadatu B	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	Saura	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
8	Ti Akha Day D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
9	U. Ayud Nua	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10	Alviana Gendro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
11	Alva Alva A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
12	Alva Saputra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
13	Kayu Suci Han	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
14	Mira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15	Sifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16	A. Daryadi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Keterangan:

- A : Siswa secara fisik dan psikis siap mengikuti pembelajaran menggunakan media realia
 B : Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran menggunakan media realia
 C : Siswa aktif terlibat mencari informasi terkait materi yang akan dipelajari
 D : Siswa memperhatikan guru saat menggunakan media realia dalam proses pembelajaran
 E : Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti
 F : Keterampilan menggunakan media realia
 G : Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal
 H : Menyelesaikan tugas tepat waktu
 I : Siswa aktif bersama guru membuat rangkuman, setelah proses pembelajaran menggunakan media realia
 J : Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar

Cewa, 18 April 2023

Observer

(NURUL WAHDANA, S.Pd)

LAMPIRAN 8

DAFTAR HADIR SISWA KELAS IV SD INPRES

BATULAPISI

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	Ket
1.	ANR	P R E T E S T	✓	✓	✓	✓	P O S T T E S T	✓ = Hadir S = Sakit I = Izin A = Alfa
2.	AWP		✓	✓	✓	✓		
3.	DNJ		✓	✓	I	✓		
4.	FD		✓	✓	✓	✓		
5.	FA		✓	✓	✓	✓		
6.	ISA		✓	✓	✓	✓		
7.	JT		✓	✓	✓	✓		
8.	MAR		✓	✓	✓	✓		
9.	MAZ		✓	✓	✓	✓		
10.	MS		✓	✓	✓	✓		
11.	MAM		✓	✓	✓	✓		
12.	RS		✓	✓	A	✓		
13.	RR		✓	✓	✓	✓		
14.	ZR		✓	✓	✓	✓		
15.	SF		✓	✓	✓	✓		
16.	AF		✓	✓	✓	✓		

LAMPIRAN 9

DAFTAR NILAI *PRETEST* DAN *POSTEST* SISWA KELAS IV SD

No	Nama Siswa	L/P	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	ANR	P	50	80
2.	AWP	L	40	70
3.	DNJ	P	30	70
4.	FD	L	40	70
5.	FA	P	50	80
6.	ISA	P	30	70
7.	JT	P	50	90
8.	MAR	L	60	100
9.	MAZ	L	30	70
10.	MS	L	50	80
11.	MAM	L	30	60
12.	RS	L	20	60
13.	RR	L	20	60
14.	ZR	P	50	100
15.	SF	P	60	100
16.	AF	L	50	100

Gowa, April 2023

Peneliti

Fitra Amalia

105401101519



Nama Sekolah : SD Inpres Batulapisi

Kelas : IV (empat)

Nama Observer : Aisyah Bohari,S.Pd

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan										Jumlah
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1.	ANR	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	
2.	AWP	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	✓	
3.	DNJ	-	-	✓	✓	-	-	✓	✓	-	-	
4.	FD	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	
5.	FA	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6.	ISA	✓	-	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	
7.	JT	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	
8.	MAR	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	
9.	MAZ	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	
10.	MS	✓	✓	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	
11.	MAM	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	
12.	RS	-	-	✓	✓	-	-	✓	✓	-	-	
13.	RR	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	
14.	ZR	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15.	SF	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16.	AF	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	

LAMPIRAN 11

Tabel Uji Statistik Deskriptif

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean		Std. Deviation Statistic	Variance Statistic	Skewness		Kurtosis	
					Statistic	Std. Error			Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
<i>Pretest</i>	16	50	20	70	43. 13	3.7 33	14.9 30	222. 917	- .065	.56 4	- .926	1.091
<i>Posttest</i>	16	40	60	100	78. 75	3.7 50	15.0 00	225. 000	.3 77	.56 4	- 1.285	1.091
Valid N (listwise)	16											

(Sumber: Hasil Olah Data SPSS Versi 26)

Tabel Data Hasil Penelitian Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA
Menggunakan Media *Realia*

NO	Aspek Pengamatan	Pertemuan Ke-					X	Persentase
		I	II	III	IV	V		
A.	Siswa secara fisik dan psikis siap mengikut pembelajaran menggunakan media <i>realia</i>	P R E T E S T	14	16	16	P O S T T E S T	15,3	95,8%
B.	Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran menggunakan media <i>realia</i>		16	13	12		13,6	84,4%
C.	Siswa aktif terlibat mencari informasi terkait materi yang akan dipelajari		15	12	16		14,3	89,5%
D.	Siswa memperhatikan guru saat menggunakan media <i>realia</i> dalam proses pembelajaran		16	14	16		15,3	95,8%
E.	Siswa menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti		10	9	11		10	62,5%

F.	Keterampilan menggunakan media <i>realia</i>		12	11	14		12,3	77,0%
G.	Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal		16	14	16		15,3	95,8%
H.	Menyelesaikan tugas tepat waktu		13	14	16		14,3	89,5%
I.	Siswa aktif bersama guru membuat rangkuman, setelah proses pembelajaran menggunakan media <i>realia</i>		9	10	11		10	62,5%
J.	Siswa aktif menerima umpan balik terhadap proses dan hasil belajar		11	12	14		12,3	77,0%
Jumlah								828,8
Rata-rata								82,98

(Sumber: Hasil olah data observasi)

LAMPIRAN 12

DOKUMENTASI



Gambar 1. UPT SD Inpres Batulapisi



Gambar 2. Pengantaran Surat Kepada Kepala Sekolah SD Inpres Batulapisi



Gambar 3. Pemberian *Pretest* siswa kelas IV



Gambar 4. Pemberian *Pretest* siswa kelas IV



Gambar 5. Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Realia*



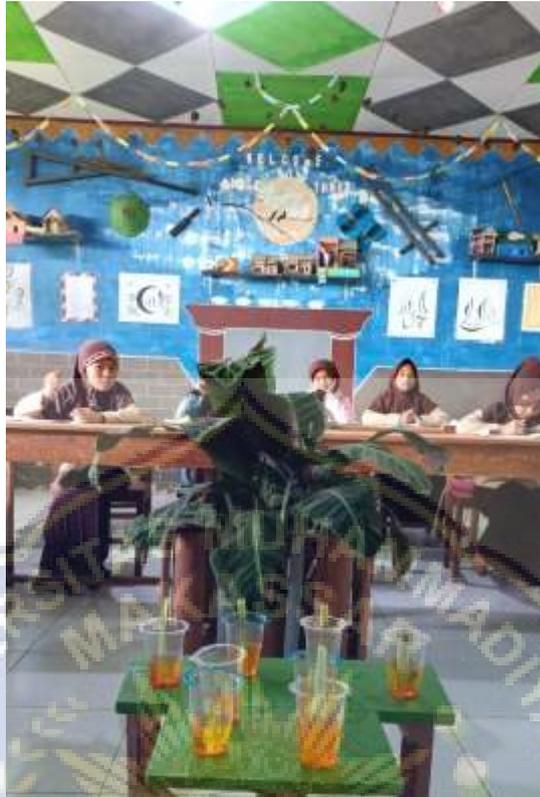
Gambar 6. Proses Pembelajaran diluar Kelas Menggunakan Media *Realia*



Gambar 7. Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Realia*



Gambar 8. Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Realia*



Gambar 9. Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Realia*



Gambar 10. Proses Pembelajaran diluar Kelas Menggunakan Media *Realia*



Gambar 11. Pemberian *Posttest*



Gambar 12. Pemberian *Posttest*



Gambar 13. Ruang Kelas IV SD Inpres Batulapisi



Gambar 14. Siswa Kelas IV SD Inpres Batulapisi



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Pitna Anaja } NIM : 10540 3015 19 }
 Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Hasil Belajar Siswa Dengan
 Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Balarupri kec.
 Tinggimaceneq Kab Gowa

Tanggal Ujian Proposal : 20 Jan 2023

Pelaksanaan kegiatan penelitian :

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1	Senin, 10 Jan 2023	Penyusunan dan	
2	Selasa, 11 Jan 2023	Pembelajaran dan tes	
3	Rabu, 12 Jan 2023	Pemberian materi Pembelajaran	
4	Kamis, 13 Jan 2023	Pemberian materi Pembelajaran dan tes	
5	Jumat, 14 Jan 2023	Pemberian materi Pembelajaran dan tes	
6	Sabtu, 15 Jan 2023	Pemberian materi Pembelajaran dan tes	
7	Senin, 17 Jan 2023	Pemberian materi Pembelajaran	
8			
9			
10			

Gowa, 20 April 2020

Ketua Prodi

Alien Dahir, S.Pd., M.Pd.
 NIM. 11489133

Mengetahui

Ketika

NIP. 0024011989024013

Catatan:
 Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
 Penelitian yang dilaksanakan setelah ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 129 Makassar
Telp. (041) 4606374/4601122(Psw)
Email: ikg@umh.ac.id
Web: www.fkip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fitra Amalia
NIM : 105401101519
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Penerapan Media *Reaksi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimong Kab. Gowa

Pembimbing
1. Dr. Nurkiki, S.Si, M.Pd
2. Andi Muallah Nur, S.Pd, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	9 Mei 2023	Jarak dan cara pembuatan Dugan Revisi: Judul Pembimbing	
2.	17 Mei 2023	Revisi: label analisis Informasi ulang	
3.	23 Mei 2023	Abstrak ditinjau ulang Penelitian sampel hasil belajar	
4.	28 Mei 2023	Revisi: format Evaluasi	
5.	30 Mei 2023	KTC	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Mei 2023

Mengantar

Ketua Prodi PGSD

Dr. Alim Hani, S.Pd., M.Pd.

NBM. 114891.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Muhammad Sya. 179 Makassar
 Telp: 0411 400077/041111 (Pagi)
 Email: kip@umm.ac.id
 Web: www.ipp.umm.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fitra Amalia
 NIM : 105401101519
 Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Penerapan Media *Reaksi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulipai Kec. Tinggimunceng Kab. Gowa

Pembimbing : Dr. Nurjina, S.St., M.Pd.
 A. Masfah Nur, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Selasa 16 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> Abstrak, Sinon, Kata Pengantar 	
2	Kamis 25 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> Analisis Data Judul Observasi Kategori Data 	
3	Senin 27 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> Penulisan Penyusunan pendukung di penelitian IPA Pembelajaran 	
4	Selasa 05 Juni 2023		
5	Rabu 14 Juni 2023	ACC	

Catatan

Mahasiswa dapat melanjutkan skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan SK-nya telah disetujui ketua pembimbing

Makassar, 14 Juni 2023
 Mengetahui
 Ketua Prodi PGSD

(Signature)
 Dr. Aljam Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM. 1148913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90222 Telp (0411) 866972, 881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Fitra Amalia

NIM : 105401101519

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	0%	10%
2	Bab 2	8%	25%
3	Bab 3	6%	10%
4	Bab 4	3%	10%
5	Bab 5	5%	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 13 Juni 2023

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,


NIB, M.I.P.
964-591

SAB I Fitra Amalia 105401101519

ORIGINALITY REPORT

0%	0%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

LULUS

turnitin



UNIVERSITAS SAMUDRA MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB II Fitra Amalia 105401101519

ORIGINALITY REPORT

8%	4%	4%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Eka Selvi Handayani, Hari Sabarti. "Analisis Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Online di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021
Publication 4%
- 2 repository.radenintan.ac.id
Internet Sources 4%

Exclude quotes
Exclude bibliography

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LULUS

AB III Fitra Amalia 105401101519

ORIGINALITY REPORT

6%	6%	0%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismu	6%
	Internet Source	

Exclude quotes On Exclude matches On

clude bibliography On



Watermark text: UNIVERSITAS MARISSA MADIKAH, LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Watermark logo: LULUS

BAB IV Fitra Amalia 105401101519

ORIGINALITY REPORT

3%	3%	2%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id	2%
2	jurnal.untan.ac.id	2%

Exclude quotes
Exclude bibliographies

LULUS

turnitin



The image shows a Turnitin originality report for a document titled 'BAB IV Fitra Amalia 105401101519'. The report indicates a total similarity index of 3%, which is composed of 3% from internet sources, 2% from publications, and 0% from student papers. Two primary sources are listed: 'digilibadmin.unismuh.ac.id' (2%) and 'jurnal.untan.ac.id' (2%). A large watermark of the Universitas Muhammadiyah Makassar logo is overlaid on the report, featuring a central emblem with Arabic calligraphy and the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN'. A blue circular stamp with the word 'LULUS' and a banner with 'turnitin' is also present over the logo.

AB V Fitra Amalia 105401101519

QUALITY REPORT

5%	5%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

LULUS

turnitin

Exclude matches



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RIWAYAT HIDUP



Fitra Amalia, lahir di Batulapisi pada tanggal 20 April 2001. Anak ke tiga dari tiga bersaudara. Buah cinta dari pasangan Ayahanda Alm. Abd. Azis dan Ibunda Aisyah Bohari, S.Pd.

Penulis mulai memasuki pendidikan formal di SD Inpres Batulapisi pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013 kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Tinggimoncong pada tahun 2013 dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 4 Gowa dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat karunia Allah Subhannahu wata'ala, pada tahun 2023 penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan tersusunnya skripsi yang berjudul "**Penerapan Media *Realia* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kec. Tinggimoncong Kab. Gowa**".

