

## PENGGUNAAN MEDIA REALIA DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR SISWA

**Taqwa Nur Ibad,<sup>1</sup> Maisyatus Sarifah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia  
Email : ibadyangsukses@gmail.com

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia  
Email : maisyatussarifah123@gmail.com

---

Submit : **30/10/2020** | Review : **19/11/2020** s.d **02/12/2020** | Publish : **06/10/2021**

---

### **Abstract**

*Education is an effort to foster and spread one's personality, both spiritually and physically. Learning experiences are several student activities carried out to obtain new information and competencies in accordance with the objectives to be achieved. Realia media are tangible objects that are often encountered by students and are easily found in daily activities that can be brought into learning situations or become media for teaching materials for students. These real objects can be used as realia media and these objects must be original and intact in form and also the actual size so that they can be recognized by students properly. Based on the above understanding, it is known that the use of the right realia media will improve the student's learning experience of the material to be studied. The use of realia media in thematic learning, especially in grade 4 MI Nurul Islam Sukosari. And the problem I encountered was that the media used by grade 4 teachers had not yet optimized the long-term learning objectives. This happens because the use of media is monotonous so that the process of learning activities is less memorable for students so that students are less experienced. Therefore, to improve the student learning experience, the researcher chose to raise the title "Use of Realia Media in Improving Student Learning Experience in Grade 4 Thematic Learning".*

**Keyword :** *Media Realia, Improving Learning Experience, Thematic Learning*

### **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kehidupan, bukan saja sangat masalah yang sangat penting dalam penting, bahkan masalah pendidikan ini sama sekali tidak bisa

dipisahkan dari kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu bangsa sebagian besar ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan di negara tersebut, sebab pembangunan ekonomi, sosial budaya, politik dan pertahanan keamanan pada suatu bangsa atau negara, mutlak memerlukan keikutsertaan upaya pendidikan untuk menstimulir dan menyertai dalam setiap fase dan proses pembangunan.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah bekal yang sangat fundamental untuk menjalani kehidupan bermasyarakat. Di dalam pendidikan Indonesia kita bisa memperoleh pengetahuan yang sangat besar misalnya pengetahuan mengenai moral, agama, kedisiplinan dan lain sebagainya. Dalam pendidikan Indonesia pengembangan pikiran mayoritas dilakukan pada sekolah-sekolah atau perguruan tinggi melalui bidang studi yang dipelajari menggunakan cara pemecahan soal-soal, pemecahan beraneka macam masalah, menganalisis sesuatu dan menyimpulkannya.

Pendidikan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah bertujuan supaya siswa dapat berpengalaman dalam pembelajaran untuk anak didik serta mempersiapkan mereka untuk di gunakan ke tingkatan

pendidikan yang semakin tinggi. Dalam Kurikulum tahun 2013 banyak sekali bentuk pembelajaran untuk Madrasah Ibtidaiyah kelas tinggi, yaitu empat, lima & enam. Sehingga Pembelajaran dikemas menjadi satu dan menjadi pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik juga bisa disebut sebagai suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan beberapa materi pelajaran pada satu tema atau pengkajian. pembelajaran tematik adalah satu cara untuk menggabungkan suatu pengetahuan, keterampilan, nilai & perilaku pembelajaran, dan juga pemikiran yang kreatif yaitu dengan memakai tema. Pembelajaran tentang tematik diperaktekan untuk anak Sekolah dasar terutama pada siswa kelas tinggi ini sangat memahami tingkatan dan kemajuan atau perkembangan anak pada usia Sekolah dasar yang sedang berfikir secara nyata dan masih terikat ke dengan benda-benda yang nyata. maka dari itu, tanda-tanda, gambar atau foto serta barang yang nyata lainnya sangat diharapkan pada aktivitas belajar mengajar.

Anak pada usia dini yang berusia 6 hingga 12 tahun sudah sanggup guna berfikir mengenai tujuannya, peristiwa atau individu pada sekitar lingkungannya. Pada keadaan tersebut dianggap juga sebagai masa yang sudah siap (usia

---

<sup>1</sup> UU No. 20 tahun 2003

6 hingga 12 tahun). Menurut tingkat ini, anak sanggup mempelajari tanda-tanda yang berupa angka, gambar atau foto serta mobilitas tubuh atau fisik. Contoh media yang nyata yaitu seperti koin,tumbuhan, peralatan, dan mesin. Dengan menggunakan media realia ini siswa dapat belajar dengan langsung benda-benda yang akan di pelajari serta siswa juga bisa menyentuh langsung benda tersebut.<sup>2</sup>

Penerapan media realia sangatlah di perlukan untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik pada masa ini. Sebab dari analisis yang sudah tercapai dalam mempraktikkan pembelajaran pemakaian media realia tadi memberitahukan pergantian output belajar yang relevan atau bermakna. Media realia adalah seluruh media konkret yang terdapat pada suatu daerah, baik di perlukan pada keadaan hayati ataupun yang telah diawetkan. Berdasarkan pernyataan pada atas, maka pengajar diperlukan supaya dapat memakai media realia ketika kegiatan pembelajaran, Dengan media realia ini sangat mendukung dalam pengertian anak-anak terhadap materi yang akan kita berikan kepadanya, apalagi untuk di berikan kepada siswa kelas tinggi terutama dalam pembelajaran tematik. Pada anak usia dini masih bergantung kepada media yang

nyata yang menjadi satu, sebagai akibatnya pembelajaran masih terikat atau bergantung ke dalam benda-benda nyata & pengalaman yang sudah di alami oleh siswa.

Berdasarkan pengamatan di MI Nurul Islam Sukosari banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah. Guru tidak menggunakan media untuk membantu siswa supaya lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dalam hal ini guru masih belum berhasil mengaktifkan anak didik lantaran pada proses pembelajaran ini masih berpusat dalam pengajar. Berdasarkan fenomena yang ada, sebagian besar peserta didik kelas IV MI Nurul Islam Sukosari mengalami kesulitan dalam pembelajaran tematik. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar menjadi lebih baik lagi maka guru harus bisa menggunakan berbagai macam media sesuai dengan pembelajaran yang akan di berikan kepada peserta didik.

Media yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran tematik salah satunya dapat menggunakan media realia. Media realia merupakan benda yang berbentuk atau nyata untuk di jadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media realia ini berguna untuk membuktikan

---

<sup>2</sup> Benny A,Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta : KENCANA, 2017)

benda yang asli kepada peserta didik, kemudian peserta didik dapat memahami dengan benar benda yang asli yang sedang di ceritakan di dalam materi. Dengan hal ini guru mampu meningkatkan hasil belajar siswanya.

Menyadari pentingnya penerapan pada media realia dalam pembelajaran tematik di MI Nurul Islam, maka peneliti menerapkan Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 4.

### Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dimana penelitian ini mengungkapkan suatu keadaan atau kondisi sebagaimana adanya berdasarkan hasil pengamatan.<sup>3</sup> Yang menggunakan pendekatan deskriptif dimana dalam penyajian dideskripsikan dengan sedemikian rupa sesuai dengan kenyataan yang ada.<sup>4</sup>

Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas 4 MI Nurul Islam Sukosari yang bertempat di Dusun Pondok Jaya Desa Sukosari Kecamatan Jatiroti Kabupaten Lumajang dengan jumlah siswa 8 siswa, yang terdiri atas 4 siswi perempuan, dan 4 siswa laki-laki.

Sumber data primer dalam penelitian ini didapatkan dari guru dan siswa karena keduanya merupakan subjek yang langsung terlibat dalam pembelajaran. Sedangkan, data sekunder didapatkan dari data-data penunjang penelitian seperti hasil wawancara kepada kepala sekolah dan wali murid serta data nilai siswa kelas 4.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik berupa meningkatkan kejegan data dan triangulasi. Baik triangulasi sumber maupun triangulasi data. Sedangkan dalam proses analisis data, peneliti melakukan reduksi data, display data, penarikan kesimpulan dan diakhiri dengan verifikasi data untuk melihat apakah data yang dianalisis benar-benar kredibel.

### Results/Hasil

#### Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran

Pengalaman belajar siswa ini sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan yang ada pada diri siswa. Untuk menggerakkan atau mendorong siswa untuk lebih berpengalaman dalam mengikuti pembelajaran di

<sup>3</sup>Umar Sidiq, Moh.Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, Ponorogo: CV Nata karya,

<sup>4</sup>Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 109.

kelas, maka peneliti mencoba untuk menggunakan media realia untuk pembelajaran tematik tema 3 kelas 4 pada pembelajaran ipa. Sebelumnya peneliti melihat dulu bagaimana cara melakukan kegiatan belajar mengajar dan media apa yang digunakan oleh guru di kelas 4 terutama pada pembelajaran tematik. Setelah melihat cara guru dalam menggunakan media di kelas 4, guru hanya menggunakan media LKS. Setelah peneliti mewawancara mengapa hanya menggunakan media LKS saja, dan guru menjawab karena di Sekolah tidak menyediakan media, selain itu juga meskipun ada medianya tetapi sudah rusak dan sekolah tidak menyediakan lagi. Selain dari itu ada juga guru tersebut sudah sepuh dan hanya menerangkan materi dengan menggunakan LKS saja dan menggunakan metode ceramah, memberi tugas kepada siswa dengan mengerjakan LKS. Hal ini yang menyebabkan siswa tidak bersemangat dan tidak memiliki pengalaman dalam kegiatan pembelajaran.

Memperjelas keterkaitan penggunaan media dalam pembelajaran maka peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas yang ada di MI Nurul Islam Sukosari yaitu terkait dengan media yang digunakan selama pembelajaran sebagai berikut :

"pada saat luring disini hanya menggunakan media LKS karena media yang sudah disediakan oleh sekolah sudah rusak dan lagi saya juga menyesuaikan dengan anak-anak karena masih ada anak yang belum lancar membacanya, anak-anak di kelas 4 ini sekarang sulit untuk memahami materi karena baru naik dari kelas 3 ke kelas 4 dan selama di kelas 3 anak-anak melakukan pembelajaran secara daring di rumah, jadi terkadang anak-anak ada yang tidak menghiraukan gurunya saat pembelajaran daring selain itu waktunya yang kurang lama jadi materi yang akan disampaikan itu di kurangi atau lebih di persingkat lagi supaya mata pelajaran yang lain bisa kebagian waktunya".<sup>5</sup>

Pandemi covid 19 yang melanda semua negara di dunia termasuk Indonesia ini menjadi penghambat dalam kegiatan pembelajaran jam pelajaran yang di kurangi yang mengakibatkan peserta didik tidak begitu merespon jika pembelajaran dilakukan secara daring. Maka dari itu kepala sekolah mengadakan tatap muka tetapi tetap dengan mematuhi protokol Kesehatan. Pembelajaran di lakukan secara bergantian, 3 hari kelas rendah dan 3 hari kelas tinggi. Untuk lebih jelasnya maka peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dengan menanyakan bagaimana

<sup>5</sup> Ilmiyah, Wawancara ,Lumajang 07 Agustus 2021

kegiatan pembelajaran di sekolah dengan adanya pandemic ini "saya betul-betul sangat khawatir terhadap pemahaman siswa, sedangkan di sini itu siswanya kalau melakukan pembelajaran daring itu tidak serius, maka dari itu saya mengadakan rapat dan mendapatkan hasil yaitu tetap tatap muka akan tetapi kelasnya bergantian tidak masuk semua, jadi kelas atas 3 hari dan kelas bawah 3 hari,"<sup>6</sup>

Penggunaan media realia dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurang. Kelebihan Media Realia

- a. Siswa mendapatkan pengalaman belajaranya langsung.
- b. Dengan menggunakan media realia siswa dapat menggunakan 2 berbagai indera untuk mempelajari suatu objek.
- c. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan dapat merasakan objek yang tengah dipelajari.
- d. Dianggap medium yang paling mudah diakses dan lebih menarik perhatian,
- e. Mampu merangsang imajinasi.

- f. Memberikan pengalaman belajar langsung (dengan menyentuh dan mengamati bagian-bagiannya), dan pengalaman tentang keindahan<sup>7</sup>

Kelemahan media realia, yaitu:

- a. Kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari.
- b. Tidak selalu memberikan gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung dengan media lain.
- c. Ukurannya bisa terlalu besar, maka untuk dibawa ke ruangan sangat sulit (lokomotif, buaya, gajah), atau terlalu kecil (kuman).
- d. Kadang juga bisa membahayakan (ular, buaya).
- e. Tidak bisa memberikan hasil belajar yang sama.
- f. Informasi yang akan disampaikan terkadang tidak sampai kepada audience<sup>8</sup>

<sup>6</sup> Ilmiyah, *Wawancara*, Lumajang 07 Agustus 2021

<sup>7</sup> Ibrahim, R. dan Nana Syahodih. 1992. Perencanaan Pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

<sup>8</sup> Ibrahim, R. dan Nana Syahodih. 1992. Perencanaan Pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

## Media Realia Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa

Media realia adalah seluruh media konkret yang terdapat pada suatu daerah, baik di perlukan pada keadaan hayati ataupun yang telah diawetkan. Penerapan media realia sangatlah di perlukan untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik pada masa ini, sebab dari analisis yang sudah tercapai dalam mempraktikkan pembelajaran dengan menggunakan media realia dapat memperoleh hasil berupa output belajar siswa yang relevan atau bermakna

Hal-hal yang perlu disiapkan oleh guru sebelum memulai mengajar peneliti menyiapkan RPP, materi yang akan disampaikan, dan media yang akan di gunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru mulai mengajar di kelas 4 pada saat pembelajaran tematik, pada saat itu guru memulai dengan mengajak siswa untuk berdoa terlebih dahulu, kemudian guru melakukan pemanasan terlebih dahulu dengan ice breaking supaya siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebelum memulai pembelajaran guru menanyakan materi yang di dapat sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk melatih dan memperkuat daya ingat peserta didik.

Guru mengaplikasikan media realia dalam pembelajaran dengan mengajak siswa untuk keluar kelas

dan mencari beberapa tanaman karena materinya adalah tentang tumbuhan dan bagian-bagiannya. Hal ini bertujuan agar siswa lebih berpengalaman dan juga lebih semangat, sebab menggunakan media yang nyata tidak menggunakan media yang monoton.

Terkait pengalaman belajar siswa temuan yang peneliti dapatkan, guru merasa nilai sebelum adanya pembelajaran menggunakan media realia dan nilai yang ada setelah pembelajaran menggunakan media realia jauh sangat berbeda bukan hanya pada nilai, perubahan juga lebih di rasakan pada kemajuan di bidang sikap, mereka cenderung memiliki semangat belajar, lebih percaya diri dan memiliki tanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Menurut kesaksian guru, selain usaha guru yang begitu keras dalam menyiapkan pembelajaran, faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah pengalaman langsung yang didapat siswa selama proses pembelajaran. Jadi media realia ini sangat cocok untuk siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran ini.

## Kesimpulan

Pendidikan merupakan upaya membina dan menyebarkan kepribadian seseorang baik dibagian rohani atau dibagian jasmaninya. Jadi, Pendidikan adalah

bekal yang sangat fundamental untuk menjalani kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan pengamatan di MI Nurul Islam Sukosari banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah. Oleh sebab itu, penggunaan media realia sangatlah krusial diterapkan dalam pembelajaran tematik pada saat ini. Media realia seharusnya dipakai pada saat pembelajaran tematik, sebab seluruh medianya konkret yang terdapat pada

lingkungan alam. Karena di MI Nurul Islam Sukosari masih banyak guru yang selalu monoton dalam melaksanakan pembelajaran sehingga peserta didik menjadi bosan dan mengantuk, sebab guru tidak menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajarnya.

## **Referensi**

- Asrul Burhan,dkk,*Bahan Ajar Pelatihan Sederhana*, ( Yogyakarta : CV.Bintang Pustaka Madani,2021).
- Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Bambang Warsita,*Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*, (Jakarta:Rineka Cipta,2008).
- Benny Heldrianto, 2013: dalam jurnal "penyebab rendahnya tingkat pendidikan anak putus sekolah dalam program wajib belajar 9 tahun desa sungai kakap kecamatan sungai kakap kabupaten kubu raya" <http://jurmafis.untan.ac.id>
- Benny A,Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta : KENCANA, 2017)
- Departemen Agama RI, *Pedoman Penyusunan Pembelajaran Tematik Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Jakarta : Departemen Agama RI,2009).
- Ibrahim, R. dan Nana Syahodih. 1992. Perencanaan Pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Mamat.S.B dkk, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : Dirjen Kelembagaan Agama Islam, Depag RI,2007).

Marlina dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, ( Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran Berbasis PAIKEM*, (Banjarmasin : Pustaka Banua,2013).

Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*,(Jakarta : KENCANA 2016).

Strauss et all, Reflective Learning in Community-based Dental Education.

*Journal of Dental Education.2003.*

Sugiharti, "Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I Sdn 02 Kartoharjo Kota Madiun" *Jurnal Edukasi Gemilang vol.3 No 1,2008.*

Sundayana, Rustina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika* Bandung : Alfabeta

Syafril,Zelhendri Zen, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan,(Depok : KENCANA, 2017)

Wahab,Abdul,dkk, *Media Pembelajaran Matematika* (Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini,2021).

Wina. *Strategi Pembelajaran*.(Jakarta : Kencana.2008)