

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MEDIA  
REALIA DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA SISWA  
KELAS 4 SD NEGERI 7 MESUJI**

Aji Wicaksono<sup>1</sup>, Sudarmaji<sup>2</sup>, Ambyah Harjanto<sup>3</sup>, Ridho Agung Juwantara<sup>4</sup>  
STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>1</sup>[ajinegunarti@gmail.com](mailto:ajinegunarti@gmail.com), <sup>2</sup>[sudarmajiastri21@gmail.com](mailto:sudarmajiastri21@gmail.com), <sup>3</sup>[ambyahharjanto@gmail.com](mailto:ambyahharjanto@gmail.com),  
<sup>4</sup>[ridhoaj57@gmail.com](mailto:ridhoaj57@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA menggunakan media *Realia* dengan metode *Discovery learning* pada siswa kelas IV SDN 7 Mesuji. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA yang berjumlah 30 siswa dan objeknya adalah pembelajaran IPA. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 64,3 (kurang aktif) pada siklus I menjadi 75,6 (sangat aktif) pada siklus II, dimana diperoleh peningkatan skor dari siklus I ke siklus II sebesar 11,3. 2) Hasil belajar siswa mencapai rata-rata skor sebesar 64,6 pada siklus I dan meningkat menjadi 84,8 pada siklus II, dimana diperoleh peningkatan rata-rata skor hasil belajar sebesar 20,2. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Realia* dengan metode *Discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 7 Mesuji.

**Kata Kunci :** IPA, Media *Realia*, *Discovery Learning*

**Abstract:** *This study aims to determine the increase in activities and learning outcomes of science using Realia media with the Discovery learning method in fourth grade students of SDN 7 Mesuji. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a cycle model that is carried out repeatedly and continuously. The subjects of this study were students of class IVA, totaling 30 students and the object was learning science. Methods of data collection is done through observation, tests and documentation. Data analysis techniques used were qualitative analysis techniques and quantitative analysis techniques. The results showed that 1) Student activity increased from an average of 64.3 (less active) in cycle I to 75.6 (very active) in cycle II, where an increase in score from cycle I to cycle II was 11.3. 2) Student learning outcomes reached an average score of 64.6 in the first cycle and increased to 84.8 in the second cycle, where an average increase in learning outcomes was 20.2. Based on these data, it can be concluded that the average score of student activity and student learning outcomes has increased. So it can be concluded that learning by using Realia media with the Discovery learning method can increase the activities and learning outcomes of fourth grade science students at SDN 7 Mesuji.*

**Keywords:** *Science, Realia Media, Discovery Learning*

## **PENDAHULUAN**

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, banyak faktor yang harus diperhatikan, mulai dari kesiapan belajar siswa, guru, dan lingkungan belajar.

Proses pembelajaran ini diupayakan berlangsung dalam jenjang ini, karena siswa tidak hanya membutuhkan kecakapan membaca, menulis, maupun berhitung saja. Melainkan juga butuh ketrampilan lain seperti kecakapan berfikir kreatif, sehingga pada masa mendatang peserta didik dapat berkembang kreatif, produktif, kritis, dan jujur.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu, guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Dari sinilah guru dituntut untuk menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Untuk dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, guru harus pandai memilih media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru yang berkompeten juga harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan akan mampu mengelola proses belajar mengajar,

sehingga hasil belajar siswa mencapai tingkat yang optimal.

Dalam pembelajaran IPA, di mana IPA adalah suatu penerapannya secara umum terbatas pada gejala – gejala alam, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah. IPA yang diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah menjadi dasar pengantar bagi mempelajari Ilmu Alam diperguruan tinggi. Tekanan yang dipelajari IPA berkenaan dengan gejala – gejala alam.

Dalam hal ini juga hal yang sangat diharapkan adalah siswa dapat memahami dan mengalami pengetahuan baru. Lingkungan juga mempengaruhi hasil belajar siswa, karena keberadaan siswa sehari-hari hidup dan bergaul di tengah masyarakat. Teman bermain, budaya dan cara pandang masyarakat terhadap pendidikan dimana siswa tinggal mempengaruhi motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Model pembelajaran discovery learning terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Dalam hal ini penggunaan media realia dalam proses belajar-mengajar bertujuan untuk mempermudah proses belajar-mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Disekolah siswa diajarkan dengan menggunakan media realia untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran IPA, media realia merupakan media yang nyata. Media realia tidak hanya ditampilkan dalam sekolah, melainkan dalam kehidupan sehari-hari seperti tumbuhan, binatang, meja, kursi, koin dan lain-lain.

Dalam penggunaan media realia Erlita (2009:30) dalam pembelajaran IPA dibutuhkan media yang tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep. Media realia adalah media nyata

yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media *Realia* Dengan Metode *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas 4 SDN 7 Mesuji.

## KAJIAN TEORI

### 1. Hasil Belajar

Menurut Santoso, Subagyo (dalam Trianto 2010:9) "Adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang". Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, ketrampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.

Menurut Rohman (2017:194) "Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja". Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental peserta didik semakin tinggi, sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2004:20) Hasil belajar adalah "bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tingkah laku tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti".

Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyanti dan Mujiyono (2009:250)

bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang telah baik bila dibandingkan pada sebelum belajar. "Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran".

Nashar (2004:27) Hasil belajar kognitif melibatkan siswa dalam proses berfikir seperti kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis, dan evaluasi. Ranah efektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, perasaan dan emosi. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakan-gerakan otot. Dalam hal belajar perlu adanya evaluasi untuk terus melakukan perbaikan. "Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar, tujuan utamanya yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran".

### 2. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Benyamin Bloom (1956) secara garis besar hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah antara lain:

- a. Ranah kognitif  
Hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan kemampuan intelektual.
- b. Ranah afektif  
Hasil belajar dalam ranah afektif berkenaan dengan sikap.
- c. Ranah psikomotor  
Hasil belajar dalam ranah psikomotor terdiri dari lima aspek, yaitu:

- (1) Kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja
- (2) Kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan
- (3) Kecepatan mengerjakan tugas
- (4) Kemampuan membaca gambar atau simbol
- (5) Keserasian bentuk dengan yang diharapkan atau ukuran yang telah ditentukan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada tiga macam hasil belajar, yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang dalam kawasan kognisi, hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku. Sedangkan hasil belajar psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2013:54) Secara garis besar faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- a. Faktor Internal, yaitu faktor yang timbul dari siswa itu sendiri yang sifatnya:
  - 1) Faktor jasmaniah, seperti kesehatan dan cacat tubuh
  - 2) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat bakat, kesiapan dalam belajar.
- b. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang timbul dari luar diri anak seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah, ekonomi keluarga. Sedangkan pendapat lain menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya yaitu ciri atau karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor

eksternalnya yaitu guru, lingkungan sebaya, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana.

### 4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Jerome Bruner (Sukiman, 2012) menyatakan bahwa pengertian *discovery learning* adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dasar ide Jerome Bruner adalah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif di kelas, untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu di mana siswa mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Menurut Hosnan (2014:282) *Discovery Learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Sehingga dapat menemukan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

### 5. Langkah-langkah Penerapan *Discovery Learning*

Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* dalam pembelajaran, terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan. Kurniasih & Sani (2014:68-71) mengemukakan langkah-langkah model *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Langkah persiapan model *discovery learning*
  - a) Menentukan tujuan pembelajaran

- b) Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik
  - c) Memilih materi pelajaran
  - d) Memilih topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif
  - e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh contoh, ilustrasi tugas
- 2) Prosedur aplikasi discovery learning
- a) Simulasi
  - b) Identifikasi masalah
  - c) Pengumpulan data
  - d) Pengolahan data
  - e) Pembuktian
  - f) Menarik kesimpulan

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan para ahli, model discovery learning adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap dan menuntut peserta didik terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep atau prinsip yang belum diketahuinya. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model discovery learning yaitu:

1. Memberikan stimulus kepada peserta didik
2. Mengidentifikasi permasalahan dengan bahan pelajaran, merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara (hipotesis)
3. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi
4. Memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pengumpulan data
5. Mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatannya
6. Mengarahkan peserta didik untuk mengomunikasikan hasil temuannya.

## 6. Media Realia

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Untuk membawa proses pembelajaran IPA yang

terkesan teoritis dan abstrak ke arah konkrit, maka media realia merupakan solusi alternatif dalam mempermudah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Realia adalah benda yang nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Menurut Uno media visual tergolong media pameran atau displayed media, tersebut diantaranya yaitu :

## 7. Mata Pelajaran IPA

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut H.W Flower (Trianto, 2010:136) IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan di rumuskan, yang berhubungan dengan gejala – gejala kebendaan dan di dasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.

Menurut Wahyana (Trianto, 2010:136) IPA adalah “suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala – gejala alam”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa, IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala – gejala alam, baik yang dapat di amati indera maupun yang tidak dapat di amati dengan indera, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah. IPA yang diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah menjadi dasar pengantar bagi mempelajari Ilmu Alam diperguruan tinggi. Tekanan yang dipelajari IPA berkenaan dengan gejala – gejala alam.

## 8. Tujuan Pelajaran IPA

Tujuan pendidikan IPA menurut Wahyana (Trianto, 2010:137) yaitu menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah

mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi, menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Setting atau tempat penelitian ini dilakukan di kelas IV pada Semester Ganjil SDN 7 Mesuji. Disini peran peneliti hanya sebagai mitra/kolaborasi dengan guru. Peran guru adalah sebagai penyampai materi yang sesuai dengan apa yang telah peneliti persiapkan. Dan peran peneliti hanya melihat apa yang dilakukan guru tersebut sesuai dengan yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

Posedur Penelitian Tindakan Kelas mencakup empat langkah yaitu : (1) Perencanaan yaitu pembuatan skenario pembelajaran, mempersiapkan fasilitas yang diperlukan di kelas, mempersiapkan instrument pengamatan dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan; (2) Tindakan yaitu pelaksanaan tindakan meliputi siapa melakukan, apa, kapan, dimana, dan bagaimana; (3) Observasi yaitu dilakukan perekaman data meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan; (4) Refleksi yaitu hasil observasi dianalisis, guru dapat merefleksikan diri.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 7 Mesuji, yang berlokasi terhitung tahap perencanaan sampai dengan pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing siklus 3 kali pertemuan.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IVa semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 pada mata pelajaran IPA. Jumlah peserta didik sebanyak 20 orang pada pembelajaran

tematik Tema 3, sub tema 1 difokuskan pada mata pelajaran IPA semester ganjil (1) tahun Pelajaran 2022/2023 siswa Kelas IV SDN 7 Mesuji. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan Ibu Vera Anggun Verdiana, S.Pd selaku guru IPA kelas IV.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Pada pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 21 September 2022 sampai hari Jum'at, tanggal 23 September 2022. Sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 26 September 2022 sampai hari Rabu, tanggal 28 September 2022. Peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 7 Mesuji pada mata pelajaran IPA melalui penerapan media *Realia* dengan metode *Discovery learning*. Agar dalam pembelajaran IPA, siswa menjadi aktif, mudah memahami materi dan melatih siswa untuk saling tanggung jawab. Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti mengadakan pretest untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA materi pokok sumber daya alam. Dari hasil pretest yang telah dilaksanakan masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan, dari itu harus dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dalam proses pembelajaran ini dibagi menjadi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, inti dan akhir. Dalam kegiatan awal peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi, pada kegiatan inti peneliti menerapkan media *Realia* dengan metode *Discovery learning*, dalam kegiatan akhir peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

## 1. Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya diketahui bahwa aktivitas belajar siswa meningkat selama pembelajaran dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Realia* dengan metode *Discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya di kelas IV SDN 7 Mesuji. Peningkatan aktivitas siswa dari kegiatan siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Peningkatan Rata-Rata Skor Aktivitas Belajar Siswa Siklus I & Siklus II Kelas IV SDN 7 Mesuji**

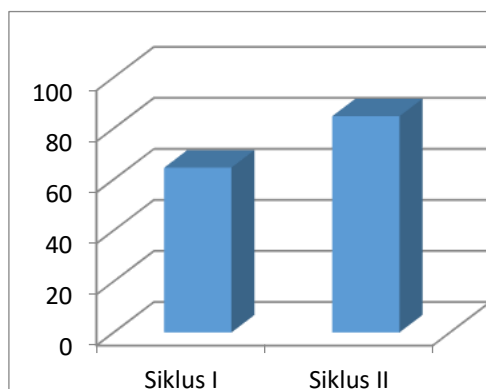
Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata
64,3	75,6	11,3

Sumber : Pengolahan data oleh peneliti

Berdasarkan tabel di atas diperoleh aktivitas belajar setelah dilakukan tindakan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II yang ditunjukkan dengan hasil skor rata-rata yang diperoleh.

Perbandingan hasil antara aktivitas belajar siswa siklus I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut.

**Gambar 1**  
**Diagram Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**



Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar poin dari siklus I (64,3) ke siklus II (75,6). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Realia* dengan metode *Discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 7 Mesuji.

Penggunaan media *Realia* dengan metode *Discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan:

- Media realia menumbuhkan interaksi secara langsung antara anak dengan benda-benda tersebut
- Media realia membantu pembelajaran menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani, dan memanipulasi.
- Media realia membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- Memberikan stimulus kepada peserta didik.
- Mengidentifikasi permasalahan dengan bahan pelajaran, merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara.
- Mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatannya.

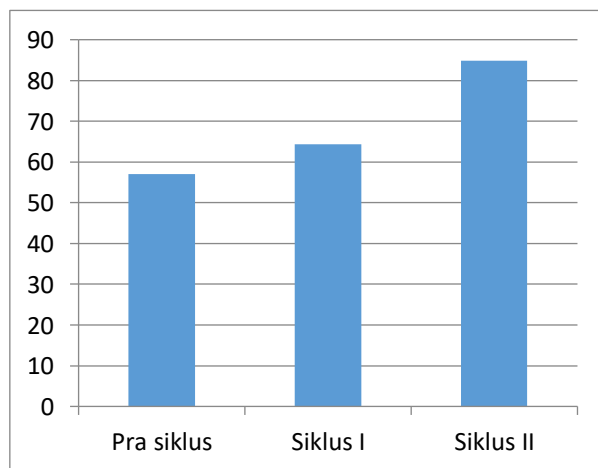
### a. Hasil Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tahap siklus I dan siklus II diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa meningkat dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Realia* dengan metode *Discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di kelas IV SDN 7 Mesuji. Peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas IV SDN 7 Mesuji**

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata
57	64,6	84,8

Adapun peningkatan persentase nilai siswa setiap siklusnya dapat digambarkan pada diagram berikut ini :



Berdasarkan tabel dan diagram di atas diperoleh hasil belajar sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes belajar yang diperoleh siklus I dengan rata-rata 57 jumlah siswa dan meningkat pada siklus II yaitu mencapai rata-rata 84,8 jumlah siswa memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan.

Penggunaan media *Realia* dengan metode *Discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan:

- Media realia membantu pembelajaran menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani, dan memanipulasi.
- Media realia membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- Memberikan stimulus kepada peserta didik.

- Mengidentifikasi permasalahan dengan bahan pelajaran, merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara.
- Mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatannya.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### A. Simpulan

- Penerapan media *Realia* dengan metode *Discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 64,3 dengan kategori kurang aktif sedangkan pada siklus II sebesar 75,6 dengan kategori aktif. Dengan demikian peningkatan dari hasil siklus I ke siklus II sebesar ( 11,3).
- Pembelajaran melalui penerapan media *Realia* dengan metode *Discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 7 Mesuji, pada siklus I persentase ketuntasan sebesar (64,6) dan pada siklus II sebesar (84,8). Dengan demikian, peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar (20,2).

### B. Saran

- Bagi sekolah, diimbau dapat memfasilitasi guru dalam pengembangan model pembelajaran di kelas agar tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
- Bagi guru, sebaiknya diusahakan dalam setiap kegiatan pembelajaran selalu menggunakan metode yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa.
- Bagi siswa, sebaiknya siswa lebih mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya khususnya dalam pembelajaran IPA agar berkembang secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Peneliti hendaknya terus mengembangkan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menerapkan media pembelajaran pada tema dan muatan pembelajaran yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Erlita burhanudin, Hari wibowo, dkk, Media (jakarta: Depdiknas Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Pemberdayaan pendidik dan Tenaga Kependidikan Bahasa, 2009)h.10.
- Hamalik. 2008. Proses Belajar Mengajar. Bandung : Bumi Aksara.
- Nashar, *Peranan motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Dillia Press, 2004), h. 27.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Buni Aksara, 2004), h. 30.
- Sanjaya, wina. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2009.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Cet.6 edition (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), p. 54.
- Slameto. Belajar. 2003. rd ed. Jakarta: Asdi Maha Satya, n.d.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

