**ARTIKEL**

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS REALISTIK PADA MATERI JENIS-JENIS TANAH SISWA KELAS V SDN SUKORAME 1 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

**Oleh:**

**TRIA NADIA LUTFIANA**

**13.1.01.10.0366**

**Dibimbing oleh :**

1. **WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd.**
2. **DIAN DEVITA YOHANIE, M.Pd.**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**TAHUN 2017**

# SURAT PERNYATAAN
# ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

| | |
|---|---|
| Nama Lengkap | : TRIA NADIA LUTFIANA |
| NPM | : 13.1.01.10.0366 |
| Telepun/HP | : 081212875264 |
| Alamat Surel (Email) | : nadiatria95@gmail.com |
| Judul Artikel | : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS REALISTIK PADA MATERI JENIS-JENIS TANAH SISWA KELAS V SDN SUKORAME 1 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/ 2017 |
| Fakultas – Program Studi | : FKIP-PGSD |
| Nama Perguruan Tinggi | : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI |
| Alamat Perguruan Tinggi | : Jl. K.H Ahmad Dahlan No. 56 Kediri |

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

| Mengetahui | | Kediri, 31 Juli 2017 |
|---|---|---|
| Pembimbing I | Pembimbing II | Penulis, |
| WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd<br>NIDN. 0713078602 | DIAN DEVITA YOHANIE, M.Pd<br>NIDN. 0717127601 | TRIA NADIA L.<br>13.1.01.10.0366 |

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS REALISTIK PADA MATERI JENIS-JENIS TANAH SISWA KELAS V SDN SUKORAME 1 KOTA KEDIRI TAHN PELAJARAN 2016/ 2017

TRIA NADIA LUTFIANA
13.1.01.10.0366
FKIP-PGSD
Nadiatria95@gmail.com
Wahid Ibnu Zaman, M.Pd dan Dian Devita Yohanie, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis realistik pada materi jenis-jenis tanah pada siswa kelas V SDN Sukorame 1 Kota Kediri (2) Mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis realistik jika dilihat dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan materi jenis-jenis tanah siswa kelas V SDN Sukorame 1 Kota Kediri.

(1) Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode *reseach and development* (R&D) dengan lima tahapan, yakni: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Tes Evaluasi. Sumber data validasi materi dan media pembelajaran adalah dosen ahli materi dan dosen ahli media dari Universitas Nusantara PGRI Kediri, sumber data validasi praktisi adalah guru mata pelajaran IPA , dan siswa kelas V SDN Pule 2 Kabupaten Kediri sebanyak 15 siswa sebagai kelas uji coba terbatas dan SDN Sukorame 1 Kota Kediri sebanyak 30 siswa sebagai kelas uji coba luas.

(2) Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran Berbasis Realistik pada materi Jenis-jenis Tanah memperoleh tingkat kevalidan pada uji kevalidan dari validasi ahli materi dan ahli media sebesar 81,5% (valid digunakan). Sedangkan pada hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari ahli praktisi dan angket respon siswa sebesar 82,15% (dapat digunakan tanpa revisi). Sedangkan hasil uji keefektifan media yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada uji coba terbatas melalui uji t *Independent Samples Test* dengan hasil $t_{hitung}$ 3,327 > $t_{tabel}$ 2,0484, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis realistik pada materi jenis-jenis tanah siswa kelas V SDN Pule 2. Pada uji coba luas melalui uji t *Independent Samples Test* dengan hasil $t_{hitung}$ 6,136 > $t_{tabel}$ 2,0017, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis realistik pada materi jenis-jenis tanahsiswa kelas V SDN Sukorame 1.

Dengan demikian dapat direkomendasikan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran Berbasis Realistik pada Materi Jenis-jenis Tanah siswa kelas V merupakan media pembelajaran yang mempunyai kualitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran Berbasis Realistik, Jenis-jenis Tanah

## I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki fungsi yang mendasar dalam mengembangkan kemampuan kritis, kreatif, dan inovatif siswa. Agar tujuan itu dapat tercapai, maka pembelajaran IPA perlu diajarkan dengan cara melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang aktif ditandai dengan adanya kegiatan pembelajaran yang terencana dengan melibatkan siswa secara langsung baik fisik, mental, maupun emosi. Pembelajaran yang melibatkan fisik, mental, dan emosi siswa akan memudahkan siswa mencapai hasil yang diharapkan.

Materi pembelajaran IPA menekankan pada pengetahuan akan lingkungan alam sekitar dan pengalaman langsung siswa. Oleh karena itu, materi pembelajaran IPA harus disampaikan secara tepat sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa. Pembelajaran IPA yang sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa akan membantu siswa mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan harapan. Selain pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa, peran media pembelajaran juga ambil bagian terhadap tercapainya hasil pembelajaran sesuai dengan harapan. Peran media pembelajaran di sini adalah sebagai penjelas pada materi yang bersifat abstrak bagi siswa. Selain sebagai penjelas materi yang bersifat abstrak, media pembelajaran juga sebagai daya tarik suatu materi pembelajaran bagi siswa. Sehingga pembelajaran lebih menarik, memotivasi, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Menurut Hamalik dalam (Arsyad, 2014: 19) mengemukakan bahwa penggunan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologis.

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran adalah salah satu upaya membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan terhadap proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Selain membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan

rangsangan terhadap proses pembelajaran, media juga berpengaruh bagi psikologis siswa guna menumbuhkan rasa ketertarikan dan semangat belajar pada materi yang disampaikan oleh guru. Ketertarikan dan semangat belajar akan menjadikan situasi dan kondisi kelas maupun pembelajaran menjadi kondusif, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran (Uno, 2014: 124) menyatakan bahwa "media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran". Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran siswa. Hal ini berdampak baik pada hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Media pembelajaran menjadi daya tarik tersendiri bagi proses kegiatan belajar mengajar. Siswa akan lebih semangat dan termotivasi untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Selain memotivasi siswa, media pembelajaran juga membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran (Arsyad, 2014: 10) merupakan "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar".

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran belum maksimal. Hal ini dibuktikan dengan media pembelajaran yang digunakan belum maksimal membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar yang ditempel di dinding kelas. Selain itu, semakin menjamurnya proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa sulit mengimajinasikan atau menggambarkan materi yang bersifat abstrak. Kesulitan siswa ini akan

menyulitkan dalam memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada hasil belajar yang diharapkan.

Pada proses pembelajaran IPA yang hanya menggunakan metode ceramah dan media yang kurang mendukung akan membuat pembelajaran kurang maksimal. Aktivitas belajar siswa tidak akan aktif karena siswa hanya mendengar guru sebagai pusat pembelajaran dan tidak berinteraksi langsung dengan objek belajarnya. Sehingga siswa kurang bisa menemukan sendiri informasi yang disampaikan dan berdampak pada hasil belajar yang diharapkan, kondisi tersebut terjadi di SDN Sukorame 1 Kota Kediri. Pada pembelajaran IPA kelas V materi jenis-jenis tanah, guru hanya menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan memanfaatkan buku ajar seadanya. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Terbatasnya media pembelajaran pada materi jenis-jenis tanah menjadi kendala tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru dikarenakan materi masih bersifat abstrak, sehingga guru cenderung menjadi pusat pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Jika dilihat berdasarkan tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget dalam (Susanto, 2013: 170), anak usia sekolah dasar termasuk ke dalam tahap Operasional Konkrit dimana tahapan yang menunjukkan adanya sikap keingintahuannya cukup tinggi dari siswa untuk mengenali lingkungannya.

Oleh karena itu siswa Sekolah Dasar memerlukan pembelajaran yang konkrit atau nyata melalui media pembelajaran realia atau bersifat nyata pada pembelajaran IPA. Media realia adalah “benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar”. Sedangkan ciri-ciri media realia menurut Brown dalam (Uno, 2014:117) yaitu “benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya”. Macam media realia menurut (Munadi, 2008: 117) menjelaskan bahwa “terdapat tiga

macam media realia, yakni *Unmodified real thing* (benda nyata yang tidak dimodifikasi), *Modified real things* (benda nyata yang dimodifikasi) dan *Specimen* (sampel)". Dengan demikian media pembelajaran realia merupakan media benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Media pembelajaran benda nyata tersebut dapat dimodifikasi namun tidak merubah sebagaimana bentuk aslinya.

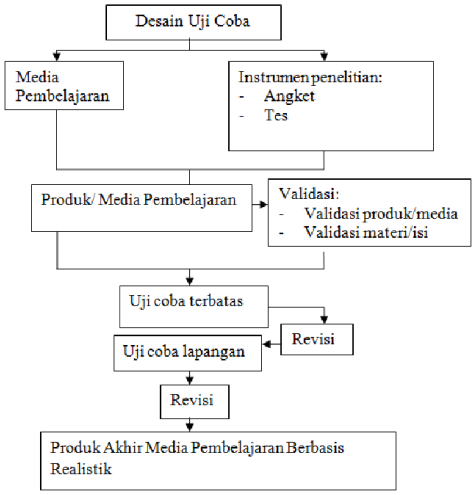
Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahawa media pembelajaran realia atau berbasis realistik adalah media pembelajaran bersifat nyata atau modifikasi yang digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Media pembelajaran realistik tidak merubah bentuk sebagaimana aslinya benda nyata yang dimodifikasi.

Dengan demikian berdasarkan permasalahan dan paparan di atas, peneliti berharap pengembangan media pembelajaran berbasis realistik dapat membantu siswa dalam memahami salah satu materi pada mata pelajaran IPA yaitu jenis-jenis tanah. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Realistik Pada Materi Jenis-Jenis Tanah Siswa Kelas V SDN Sukorame 1 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.

## II. METODE

Pengembangan penelitian ini berupa model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Setyosari 2015 : 284).

Penelitian ini mengadopsi rancangan penelitian pengembangan model ADDIE sebagai dasar pengembangan produk yang dikembangakan oleh Dick and Carry dalam Mulyatiningsih (2013: 200). Langkah-langkah penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:




Prosedur pengembangan model ADDIE menurut

(Mulyatiningsih, 2013: 199-201) adalah sebagai berikut:

a) **Langkah 1: Analisis**

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/ metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/ metode pembelajaran baru. Pengembangan metode belajar baru diawali oleh adanya masalah dalam model/ metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb.

Analisis metode pembelajaran baru dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

b) **Langkah 2: Desain**

Dalam perancangan model/ metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/ metode ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

c) **Langkah 3: Pengembangan**

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual penerapan model/ metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila dalam tahap desain telah dirancang penggunaan model/ metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/ metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pembelajaran.

d) **Langkah 4: Implementasi**

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/ metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/ metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/ metode berikutnya.

e) **Langkah 5: Tes Evaluasi**

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka(mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan(semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/ metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/ metode baru tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis data secara kualitatif dugunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari pendapat dan saran dari hasil data validasi ahli isi/materi IPA. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes uraian siswa yang menjadi subjek uji coba produk. Hasil tes kualitatif dan kuantitaif ini selanjutnya digunakan sebagai dasar merevisi produk media pembelajaran berbasis realistik.

Dalam penelitian dan pengembangan perlu memperhatikan kriteria kualitas. Menurut Nieveen (1997: 125) mengungkapkan suatu perangkat pendukung pembelajaran dikatakan memiliki kualitas yang tinggi jika mencakup karakteristik kevalidan

*(validity),* kepraktisan *(practicality),* dan keefektifan *(effectiveness)*.

**a. Analisis Data Kevalidan**

Analisis kevalidan komponen evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar mencakup: a) isi, b) kebahasaan, c) sajian yang diuraikan sebagai berikut.

a) Komponen kelayakan isi, mencakup:
   (1) Kesesuaian dengan SK dan KD mata pelajaran
   (2) Kesesuaian dengan perkembangan anak.
   (3) Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar
   (4) Manfaat untuk penambahan wawasan
   (5) Kesesuaian dengan nilai moral dan nilai sosial

b) Komponen kelayakan kebahasaan, mencakup:
   (1) Keterbacaan
   (2) Kejelasan informasi
   (3) Kesesuaian dengan kaidah Bahasa yang baik dan benar
   (4) Pemanfaatan bahan secera efektif dan efisien (jelas dan singkat)

c) Komponen kelayakan sajian, mencakup:
   (1) Teknik penyajian (kejelasan indikator)
   (2) Urutan sajian
   (3) Pemberian motivasi dan daya tarik pada materi
   (4) Interaksi dan daya tarik dalam pembelajaran
   (5) Kelengkapan informasi

Jadi media dapat dikatakan valid jika mencakup minimal beberapa komponen dari kelayakan isi, kebahasaan, dan sajian.

1) Rumus menghitung persentase kevalidan setiap aspek

$$Pa = \frac{\sum N}{R} x\ 100\%$$

Keterangan :
Pa = persentase setiap aspek
N = jumlah skor pengumpulan data
R = jumlah tertinggi aspek

2) Rumus menghitung persentase kevalidan seluruh aspek

$$P = \frac{\sum Pa}{n} x\ 100\%$$

Keterangan :
P = Persentase keseluruhan
Pa = Persentase setiap aspek
n = Jumlah aspek

Kevalidan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator. Nilai rata-rata dari validator kemudian dicocokan dengan tabel

kriteria validitas produk pengembangan berikut.

Tabel 3.1 Tabel Penilaian Tingkat Kevalidan Media

| Presentase | Kriteria |
|---|---|
| 84≤P≤100 | Sangat Valid |
| 68≤P≤83 | Valid |
| 52≤P≤67 | Cukup Valid |
| 36≤P≤51 | Kurang Valid |
| 20≤P≤35 | Tidak Valid |

Sugiyono (2014 : 73)

Media pembelajaran berbasis realistik dikatakan valid apabila telah mencapai 68 % dari validasi yang dilakukan.

**b. Analisis Data Kepraktisan Media**

Media dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk "baik". Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika disusun secara sistematis, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga materi yang disampaikan disusun secara lebih praktis (Zulkardi, 2002).

Jadi media dikatakan praktis jika materi disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat diterapkan di lapangan serta dari hasil angket siswa.

Rumus Menghitung Persentase Kepraktisan

$$Pr = \frac{\Sigma N}{n} x100\%$$

Keterangan :

Pr = Persentase Kepraktisan

N = Jumlah Skor Perolehan

n = Skor Maksimum

Data angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis realistik materi jenis-jenis tanah digunakan untuk mengetahui kepraktisan terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 3.2 Tabel Penilaian Tingkat Kepraktisan Media

| Presentase (%) | Kriteria |
|---|---|
| $75 \leq P \leq 100$ | Dapat digunakan tanpa revisi |
| $68 \leq P < 75$ | Dapat digunakan dengan sedikit revisi |
| $25 \leq P < 50$ | Dapat digunakan dengan banyak revisi |
| $1 \leq P < 25$ | Tidak dapat igunakan |

Yamasari (2010: 2)

Berdasarkan tabel tersebut media dikatakan praktis apabila telah mencapai 75% dari hasil validasi yang akan dilakukan

**c. Analisis Data Keefektifan Media**

Menurut (Mulyasa, 2009: 82) dikemukakan bahwa Efektif berarti ada efeknya (akibatnya,

pengaruhnya, dan kesannya). Jadi maka efektififan penggunaan media pembelajaran yang dimaksudkan adalah kemampuan seorang guru dalam melaksanakan/menggunakan media pembelajaran di dalam pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai sesuai yang direncanakan sebelumnya.

Untuk mengetahui keefektifan media peneliti menggunakan analisis data keefektifan media berasal dari tes hasil belajar. Hasil tes siswa tersebut akan dinilai berdasarkan pedoman penskoran. Nilai maksimal untuk tes ini adalah 100. Kriteria ketuntasan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan oleh SDN Sukorame 1 Kota Kediri. Analisis dilakukan dengan tahap sebagai berikut.

1). Rumus Menghitung Persentase Keefektifan

$$X = \frac{Pa}{Pb} x100\%$$

Keterangan :

X : Persentase Jumlah ketuntasan siswa

Pa : Banyak siswa yang tuntas

Pb : Banyak siswa yang mengikuti tes

2). Mengkonversikan data tes hasil belajar dengan tabel pedoman keefektifan hasil belajar menurut Widoyoko (2013: 242).

Tabel 3.3 Tabel Penilaian Tingkat Keefektifan Media

| Persentase Jumlah Ketuntasan Siswa | Kriteria |
|---|---|
| $X > 80$ | Sangat Baik |
| $60 < X \leq 80$ | Baik |
| $40 < V \leq 60$ | Cukup |
| $20 < V \leq 40$ | Kurang |
| $1 \leq V \leq 20$ | Sangat Kurang |

**d. Analisis Uji- T**

Pada tahap ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Berbasis Realistik pada materi Jenis-jenis Tanah. Analisis uji-T dilakukan dengan analisis pengujian *Independent Sample T-Test* menggunakan *software* SPSS versi 18.0 *For Windows*.

## III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran Berbasis Realistik pada materi jenis-jenis tanah siswa kelas V menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 langkah, antara lain: Langkah 1 (Analisis); Langkah 2 (Desain); Langkah 3 (Pengembangan);

Langkah 4 (Implementasi); Langkah 5 (Tes Evaluasi).

Sedangkan dari segi kualitas, media pembelajaran Berbasis Realistik pada materi jenis-jenis tanah sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan hasil sebagai berikut.

1. Kevalidan

   Hasil uji kevalidan diperoleh dari validasi ahli materi dan media/desain. Hasil validasi dari validasi ahli materi diperoleh hasil 81% dan validasi dari ahli media/desain diperoleh dengan hasil 82%. Setelah dirata-rata memperoleh hasil 81,5 % sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Berbasis Realistik valid untuk digunakan.

2. Kepraktisan

   Hasil uji kepraktisan diperoleh dari validasi ahli praktisi dan angket respon siswa. Validasi ahli praktisi yaitu guru kelas V SDN Sukorame 1 dengan total skor yang diperoleh 83, maka presentase yang diperoleh adalah 83%. Sedangkn hasil yang diperoleh dari angket respon siswa sebesar 81,3%, sehingga dapat disimpulkan bahwa uji kepraktisan media pembelajaran Berbasis Realistik pada materi Jenis-jenis Tanah dapat digunakan tanpa revisi.

3. Keefektifan

   Berdasarkan uji coba terbatas yang berjumlah 15 siswa menunjukkan bahwa sebanyak 14 siswa kelas V dinyatakan tuntas, serta pada uji coba luas yang berjumlah 30 siswa menunjukkan 29 siswa dinyatakan tuntas. Berdasarkan tabel penilaian tingkat keefektifan media pada rentang X>80%, sehingga media pembelajaran Berbasis Realistik pada materi jenis-jenis tanah dikatagorikan sangat baik dengan ketentuan keseluruhan 93,3%.

   Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Berbasis Realistik pada materi Jenis-jenis tanah dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu dari beberapa hasil uji t yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa.

## IV. DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Per

Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Nieveen, Nienke. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality.* Netherland: Kluwer Academic Publisher.

Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Grup

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: PT.Fajar Interpratama Mandiri

Uno, Hamzah B. 2014. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara

Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendiidkan dan Calon Pendidik.* Yogyakarta: Pustaka Belajar

Yamasari. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas. Seminar Nasional Pascasarjana X-2012. ITS Surabaya: ITS Press.