

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Banjarmasin

Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Banjarmasin adalah salah satu Lembaga Pendidikan Formal yang setingkat dengan Sekolah Dasar berciri khas agama islam di bawah naungan Departemen Agama, berada di lingkungan masyarakat Sungai Bilu Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Madrasah ini didirikan pada tanggal 01 Juli 2005 oleh Ibu Dra. Hj. Siti Balkis, M.HI., dan berada di dua jalan, yakni jalan veteran gang Dwikora dan jalan Keramat gang Satu Dua. Madrasah Ibtidaiyah Khadijah dipimpin pertama kali oleh Ibu Nordinah, S.Ag. Kemudian digantikan oleh Ibu Aminah, S.Ag., yang ketiga dipimpin oleh Bapak Tajaruddin, S.Pd., yang keempat ialah Bapak Suarni, A.Ma., yang kelima dipimpin lagi oleh Ibu Nordinah, S.Ag., yang keenam dipimpin oleh Bapak M. Abd. Wahid, S.Ag., dan sekarang yang menjabat sebagai Kepala Madrasah baru dipimpin oleh Bapak Suriansyah, S.Pd.I dimulai dari tanggal 01 Mei 2021.

Luas Bangunan Madrasah Ibtidaiyah Khadijah adalah 621 m², dengan

Panjang 23 m dan lebar 27 m. Selain membangun Yayasan Madrasah Ibtidaiyah Khadijah, Ibu Balkis (nama panggilan pemimpin Yayasan) juga membangun Taman Kanak-kanak Islam Khadijah Plus yang berada tepat disamping MI Khadijah.

Dalam perkembangannya, gedung Madrasah dibangun lagi yang akhirnya didirikan enam lokal. Adapun faktor yang melatar belakangi berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Khadijah Banjarmasin adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengisi Kemerdekaan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Mewujudkan Kesejahteraan Umum dan Menerdaskan Kehidupan Bangsa.
2. Berjuang demi tegaknya Agama Islam

2. Identitas MI Khadijah Banjarmasin

- a. Nama Madrasah :
MIS KHADIJAH BANJARMASIN
- b. Nomor Statistik Madrasah :
111263710050
- c. Akreditasi Madrasah : A (2015)
- d. Alamat Lengkap Madrasah : JL.
VETRAN GG. DWIKORA RT. 28
- e. Kelurahan : Sungai Bilu
- f. Kecamatan : Banjarmasin Timur
- g. Kab/kota : Banjarmasin

- h. Provinsi : Kalimantan Selatan
- i. NPWP : 00.555916.6.731.000
- j. Nama Kepala Madrasah : M. Abd, Wahid, S.Ag.
- k. No telp/hp : 0813-2780-4780
- l. Nama Yayasan : Dra. Siti Balkis, M.HI
- m. Alamat Yayasan : Jl. Cengkeh
- n. No Telp/Hp Yayasan : 0813-4888-5273
- o. No. Akte Pendiri Yayasan : AHU-0006909.AH.01.04. Tahun 2015
- p. Kepemilikan Tanah : Yayasan
- q. Status Bangunan : Milik Sendiri
- r. Luas Bangunan : 1.254 M

3. Visi dan Misi MI Khadijah Banjarmasin

a. Visi

Membentuk Peserta Didik Yang Beriman dan Berakhlak Mulai Cerdas dan Terampilan Serta Berdaya Guna bagi Masyarakat

b. Misi

1. Memberikan Madrasah Sebagai Pusat Pembinaan Insan Yang berakhlak mulia
2. Memberdayakan Pembelajaran Yang Berkualitas
3. Menjadikan Anak Bangsa Yang Berpengetahuan Beriman, Bertaqwa, Berbudi dan Beramal Shaleh
4. Memantapkan Ukhuwah Islamiyah Antara Yayasan Guru,

Orang Tua Peserta Didik-siswi, Masyarakat dan Pemerintah

5. Membaca Doa dan Al-Qur'an Sebelum Pelajaran Dimulai

6. Menciptakan Lingkungan Yang Agamis

c. Tujuan Madrasah

Mengacu pada tujuan umum pendidikan nasional, pendidikan dasar, visi dan misi sekolah maka tujuan madrasah adalah menjadikan Peserta Didik-siswi MI Khadijah Banjarmasin yang beriman, bertaqwa, berilmu pengetahuan, sehat jasmani dan rohani serta berakhlakul karimah dimana pun berada.

4. Sarana dan Prasarana di MI Khadijah Banjarmasin

Berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi, mengenai keadaan sarana dan prasarana yang ada di MI Khadijah Banjarmasin tahun ajaran 2022/2023 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Daftar sarana dan prasarana di MI Khadijah Banjarmasin

No	Sarana dan Prasarana	Kondisi			Jumlah
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	Ruang Kepala Sekolah	1			1

2	Ruang Guru		1		1
3	Ruang Pusat Kegiatan Guru (PKG)	1			1
4	Ruang Belajar	6			6
5	Ruang Perpustakaan	1			1
6	Ruang Laboratorium Bahasa	-	-	-	-
7	Ruang TU	1			1
8	Ruang UKS		1		1
9	Ruang Mushalla	1			1
10	WC Guru dan Peserta Didik	2			2

5. Keadaan Tenaga Pengajar MI Khadijah Banjarmasin

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi dan dokumen, tenaga pengajar dan pegawai di MI Khadijah Banjarmasin tahun ajaran 2022/2023 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Daftar tenaga pengajar di MI Khadijah Banjarmasin

No	Nama, Ijazah/Tahun	Jabatan	Hari	Kelas	Ket
----	--------------------	---------	------	-------	-----

1	Difa Maulidya, S.Pd S1/2021	Guru kelas	S d a	I	GTY
2	Normaidah, S. Pd.I S1/2009	Guru kelas	S d a	II	GTY
3	Nordinah, S.Ag S1/2000	Guru kelas	S d a	III	GTY
4	Hikmah, S.Pd S1/2012	Guru kelas	S d a	IV	GTY
5	Hairuninisa, S.Pd. SD S1/2013	Guru kelas	S d a	V	GTY
6	Abdul Bari, S.Pd.I S1/2012	Guru kelas	S d a	VI	GTY
7	Noor Arbayah, S.Pd.I S1/2011	Guru Mapel	S d a	I s/d VI	GTY
8	Muhammad Noor, S.AB S1/2019	TU & OPM			
9	Asmni, S.Ag S1/2000	Guru Mapel	S d a	I s/d VI	GTY
10	Rudi Utomo, S.Pd S1/2006	Guru Mapel	S d a	I s/d VI	GTY

6. Keadaan Peserta didik MI Khadijah Banjarmasin

Berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil wawancara dan dokumen, keadaan peserta didik di MI Khadijah Banjarmasin Tahun ajaran 2022/2023 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.6 Data Peserta Didik di MI Khadijah Banjarmasin
Tahun ajaran 2022/2023**

Tingkatan Kelas	Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas I	09	10	19
Kelas II	06	11	17
Kelas III	14	11	25
Kelas IV	15	09	24
Kelas V	17	05	22
Kelas VI	12	09	21
Jumlah	73	55	128

B. Penyajian Data Penelitian

1. Pra Pelaksanaan Penelitian

Sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu dilaksanakan uji coba untuk mengetahui kriteria soal-soal yang akan diujikan. Pengujian soal yang akan digunakan untuk instrumen penelitian dilakukan terhadap Peserta Didik kelas IV MI Khadijah Banjarmasin, Pada tanggal 5

September 2022 dengan jumlah sebanyak 25 Peserta Didik.

Uji instrumen tes dilakukan menggunakan perangkat soal dengan jumlah 15 butir soal, terdapat pada lampiran IV. Soal tersebut yang akan digunakan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest* pada aspek kognitif Peserta Didik pada saat penelitian. Hasil uji coba diperoleh data yang kemudian dilakukan uji validitas dan realibilitas instrumen

a. Uji Validitas

Uji Validitas butir soal dilakukan dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* dengan bantuan SPSS 22 *For Windows*. Butir soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian hanya butir soal tes yang valid.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dan reliabilitas tes yang telah diujikan untuk menentukan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini akan dipilih butir yang valid dan reliabilitas butir soal disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.7 Harga Validitas dan Reliabilitas Soal Uji Coba
Pilihan Ganda**

Butir Soal	R_{xy}			Keterangan	R_{11}	Keterangan
1	0,620	>	0,482	Valid**	0,888	Reliabel
2	0,771	>		Valid**		
3	0,977	>		Valid**		
4	0,771	>		Valid**		
5	0,582	>		Valid*		
6	0,771	>		Valid**		
7	0,582	>		Valid*		
8	0,679	>		Valid**		
9	0,771	>		Valid**		
10	0,620	>		Valid**		

Tabel 4.8 Harga Validitas dan Reliabilitas Soal Uji Coba Isian

11	0,558	>	0,482	Valid*	0,492	Reliabel
12	0,808	>		Valid**		
13	0,470	<		Tidak Valid		
14	0,515	>		Valid*		
15	0,279	<		Tidak Valid		

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas soal, maka dapat disimpulkan dari 15 soal yang memenuhi kriteria pada uji validitas dan reliabilitas adalah soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14. Oleh karena itu, soal-soal yang memenuhi kriteria soal baik dan bisa dijadikan instrumen penelitian berjumlah 13 soal.

Tabel 4.9 Pengujian Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar

No	Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	Pernyataan 1	2,848	0,355	Valid
2	Pernyataan 2	3,909	0,355	Valid
3	Pernyataan 3	6,967	0,355	Valid
4	Pernyataan 4	3,963	0,355	Valid
5	Pernyataan 5	5,171	0,355	Valid
6	Pernyataan 6	6,417	0,355	Valid
7	Pernyataan 7	8,908	0,355	Valid
8	Pernyataan 8	8,381	0,355	Valid
9	Pernyataan 9	6,239	0,355	Valid
10	Pernyataan 10	9,497	0,355	Valid
11	Pernyataan 11	5,716	0,355	Valid

12	Pernyataan 12	7,015	0,355	Valid
13	Pernyataan 13	5,682	0,355	Valid
14	Pernyataan 14	5,995	0,355	Valid
15	Pernyataan 15	5,103	0,355	Valid
16	Pernyataan 16	5,791	0,355	Valid
17	Pernyataan 17	-1,687	0,355	Tidak Valid
18	Pernyataan 18	1,457	0,355	Tidak Valid

Sumber : Data Olahan 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 18 item pernyataan tentang motivasi belajar terdapat dua item yang memiliki nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, sehingga dua item tersebut dinyatakan tidak valid. Jadi hanya 16 item pernyataan yang dapat digunakan dalam pengumpulan data motivasi belajar.

b. Uji Reliabilitas

Setelah diuji validitas butir soal maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dari 15 butir soal tersebut. Untuk uji reliabilitas soal peneliti menggunakan teknik Internal dengan rumus *Alpha* dengan bantuan SPSS 22 *For Windows*. Jika nilai *Alpha* $> 0,60$ maka reliabel.

Hasil perhitungan reliabilitas soal dapat dilihat dari pada tabel berikut ini

Tabel 4.10 Harga Reliabilitas Soal

R_{11}	Keterangan
0,888	Reliabel
0,492	Reliabel

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa soal yang digunakan untuk instrumen penelitian adalah reliabel karena hasil nilai *Alpha* adalah 0,888 dan 0,492 lebih besar dari 0,60. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian eksperimen telah memenuhi syarat tes yang baik yaitu valid dan reliabel.

Tabel 4.11 Pengujian Reliabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar

No	Angket	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Motivasi Belajar	18	0,645	Reliabel

: Data Olahan 2019

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai koefisien alpha hitung angket motivasi belajar adalah sebesar 0,645 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen atau alat ukur data tersebut bersifat reliabel. Dengan demikian

instrumen angket motivasi belajar tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan.

C. Pelaksanaan Penelitian

Setelah dilakukan pengujian terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, selanjutnya dilaksanakan penelitian yang dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik pada kelas III MI Khadijah Banjarmasin.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pre-eksperimen. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest and Posttest Desain*. Eksperimen dilakukan pada satu kelompok saja, tanpa ada kelompok pembanding dengan memberikan tes awal perlakuan dan tes akhir terhadap kelompok tersebut.

Langkah pertama yang dilakukan dalam pengambilan data penelitian ini adalah melalui tes awal *pretest* guna untuk mengetahui skor kemampuan awal Peserta Didik kelas III MI Khadijah Banjarmasin sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media realita berbasis lingkungan. Setelah dilakukan tes awal, langkah berikutnya adalah memberi perlakuan menggunakan media realita berbasis lingkungan.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu dipersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut

meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, pertanyaan kuis dan alat evaluasi berupa soal. Dalam kegiatan pembelajaran, Guru menggunakan materi wujud benda.

a. Waktu pelaksanaan

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada 6 sampai 8 September 2022. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan 3 kali pertemuan atau 6 jam pelajaran dan ditambah dengan 2 kali pertemuan *pretest* dan *posttest*. Jadi, penelitian ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

No	Hari/Tanggal	Jam ke	Indikator	Materi
1	Selasa, 6 September 2022	1	Observasi cara Guru mengajar Pelaksanaan	Wujud Benda

		2	<i>Pretest</i>
		3	Menjelaskan materi wujud benda
2	Rabu, 7 September 2022	2-3	Menjelaskan dan memberi contoh benda padat dan benda cair
3	Kamis, 8 September	1-2	Menjelaskan dan memberi contoh benda gas
		3	Pelaksanaan <i>Posttest</i>

b. Penerapan Media Realita Berbasis Lingkungan

Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu dipersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran dikelas. Persiapan tersebut meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan materi. Secara umum kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan media realita berbasis lingkungan akan dijelaskan sebagai berikut.

Peneliti memasuki ruangan belajar dan menyapa dengan salam kemudian Peserta Didik menjawab dengan salam, kemudian Peserta

Didik membaca doa sebelum memulai pelajaran. Selanjutnya peneliti dan Peserta Didik menyiapkan buku pelajaran, buku, pulpen/pensil serta perlengkapan belajar lainnya yang akan digunakan. Setelah perlengkapan belajar mengajar sudah dipersiapkan dengan baik, peneliti mengondisikan Peserta Didik agar siap mengikuti proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama, peneliti menggunakan strategi *Silent Demonstration*, Peserta Didik memperhatikan penjelasan apa yang Peneliti jelaskan dari materi wujud benda. Pertama Peneliti menjelaskan materi wujud benda yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu, padat, cair dan gas.

Pertemuan kedua, masih dengan strategi *Silent Demonstration*. Peserta Didik mendengarkan dan memperhatikan materi wujud benda, Peneliti menjelaskan materi benda padat beserta contoh dari benda padat. Peneliti menggunakan media realita berbasis lingkungan yaitu media nyata yang berada disekitar lingkungan kelas seperti kursi, meja, papan tulis, sapu, lemari buku, sebagai contoh dari benda padat. Peneliti juga melakukan tanya jawab dengan Peserta Didik karena ingin mengetahui apakah mereka sudah mampu memahami materi benda padat, Peserta Didik sangat antusias menjawab pertanyaan dari Peneliti karena contoh yang mereka ambil semua berasal dari

lingkungan kelas saja. Kemudian Peneliti menjelaskan materi benda cair dengan menggunakan media realita berbasis lingkungan, Peneliti menggunakan botol Aqua gelas yang terdapat air didalamnya dan menjelaskan sifat dari air tersebut.

Pertemuan ketiga, masih dengan strategi *Silent Demonstration*. Peserta Didik mendengarkan dan memperhatikan materi benda gas, Peneliti menjelaskan dan memberikan contoh menggunakan media realita berbasis lingkungan. Salah satu contoh dari benda gas yaitu udara yang kita hirup sehari-hari untuk bernapas dan udara itu menempati ruangan. Kemudian Peneliti menggunakan strategi *Talking Stik* Peserta Didik bermain dan belajar. Peserta Didik sangat senang dan antusias dalam permainan ini, saat musik berhenti dan stik berhenti disalah satu Peserta Didik, mereka langsung berteriak-teriak kemudian Peneliti pun memberikan pertanyaan dan jawabannya pun benar. Begitu seterusnya sampai beberapa menit, barulah Peneliti mengulang pembelajaran dan memberikan soal akhir pembelajaran *posttest* dan menyebarkan angket motivasi belajar.

Dari 3 kali pertemuan disana Peneliti tidak hanya menilai dari segi kognitif dalam bentuk soal dan media realita berbasis lingkungan.

c. Hasil Wawancara

Guru kelas pada kelas III MI Khadijah Banjarmasin berjumlah satu orang digunakan sebagai informan dalam wawancara.

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru kelas. Berdasarkan sampel Guru mata pelajaran yang diwawancarai dengan pertanyaan mengenai latar belakang pendidikan, beliau menyatakan bahwa beliau merupakan alumni mahasiswi STAI RAKHA (sekolah tinggi agama islam rasyidiyah khalidiyah) jurusan PAI. Selanjutnya, mengenai pertanyaan kapan beliau mulai mengajar tematik pada kelas III, beliau menyatakan bahwa sejak tahun 2020. Kemudian pertanyaan mengenai media yang biasanya beliau gunakan dalam pembelajaran tematik pada kelas III MI Khadijah, beliau menyatakan bahwa media yang digunakan diantaranya buku paket, gambar atau poster yang tentunya menunjang proses pembelajaran. Lalu, pertanyaan mengenai cara memilih dan menetapkan strategi yang akan digunakan, beliau menyatakan bahwa cara memilih strategi itu adalah melihat dari pokok bahasan yang akan disajikan, untuk strategi yang sering digunakan adalah ceramah dan demonstrasi. Kemudian, untuk pertanyaan mengenai minat Peserta Didik terhadap pelajaran tematik terkhusus materi IPA, beliau menyatakan bahwa minat Peserta Didik terhadap materi IPA itu bervariasi. Berdasarkan pertanyaan mengenai hasil belajar materi IPA, beliau menyatakan hasil

belajar Peserta Didik ada yang bagus, sedang dan ada juga yang kurang walaupun sangat sedikit. Dan berdasarkan pertanyaan tentang kesulitan dalam mengajar materi IPA, beliau mengungkapkan tidak banyak kesulitan yang dijumpai dalam pembelajaran materi IPA.

d. Presentase Hasil *Pretest*

Sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan media realita berbasis lingkungan, maka dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal Peserta Didik dari ranah kognitif. Dari data yang diperoleh nantinya digunakan sebagai acuan untuk melihat apakah ada selisih dengan hasil penelitian *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media realita berbasis lingkungan.

Pada tanggal 6 September 2022 peneliti melakukan *pretest* dengan mengobservasi kelas saat Guru mengajar untuk melihat dan menilai bagaimana sikap dan perilaku Peserta Didik selama pembelajaran berlangsung sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan media realita berbasis lingkungan guna memberi skor pada *pretest* aspek *kognitif*. Untuk kemampuan aspek kognitif Peserta Didik penilaian dilakukan menggunakan instrumen tes yang telah disiapkan dalam bentuk tes yaitu soal-soal. Hasil persentase dari penilaian *pretest* ranah kognitif dibawah ini.

Tabel 4.13 Presentase Kualifikasi Nilai *Pretest* Kognitif Peserta Didik

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Presentase
90,00 – 100,00	Istimewa	1	5.8,00%
80,00 - < 90,00	Amat baik	1	5.8,00%
70,00 - < 80,00	Baik	1	5.8,00%
60,00 - < 70,00	Cukup		
50,00 - < 60,00	Kurang	9	52.2,00%
0,00 - < 50,00	Amat Kurang	5	29,00%
Jumlah		17	99 %

Berdasarkan tabel di atas dari 17 orang Peserta Didik diperoleh nilai *pretest* Peserta Didik kelas eksperimen. Diketahui bahwa terdapat kualifikasi yang berbeda-beda. Peserta Didik yang mendapatkan nilai Istimewa 1 orang dengan persentase 5.8,00%. Peserta Didik yang mendapatkan nilai Amat baik 1 orang dengan persentase 5.8,00%. Peserta Didik yang mendapatkan nilai baik 1 orang dengan persentase 5.8,00%. Peserta Didik yang mendapatkan nilai kurang 9 orang dengan persentase 52.2,00%. Peserta Didik yang mendapatkan nilai amat kurang 5 orang dengan persentase 29,00%

e. Presentase Hasil *Posttest*

Posttest diberikan setelah selesai perlakuan dengan menggunakan media realita berbasis lingkungan. Pada penelitian ini perlakuan terhadap peserta didik dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan agar peserta didik lebih terbiasa dengan penggunaan media realita berbasis lingkungan yang diterapkan pada penelitian ini.

Posttest dilaksanakan pada tanggal 8 september 2022. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan pengaruh media realita berbasis lingkungan pada kelas III MI Khadijah Banjarmasin. Aspek yang dinilai adalah ranah kognif dan peneliti juga menilai motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan angket.

Tabel 4.14 Presentase Kualifikasi Nilai Posttest Kognitif Peserta Didik

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Presentase
90,00 – 100,00	Istimewa	3	17.4,00%
80,00 - < 90,00	Amat baik	4	23.2,00%
70,00 - < 80,00	Baik	6	34.8,00%
60,00 - < 70,00	Cukup	4	23.2,00%
50,00 - < 60,00	Kurang		
0,00 - < 50,00	Amat Kurang		

Jumlah	17	99 %
--------	----	------

Berdasarkan tabel di atas dari 17 orang Peserta Didik diperoleh nilai *posstets* peserta didik kelas eksperimen. Diketahui bahwa terdapat kualifikasi yang berbeda-beda, Peserta Didik yang mendapatkan nilai istimewa 3 orang dengan persentase 17.4,00%. Peserta Didik yang mendapatkan nilai amat baik 4 orang dengan persentase 23.2,00%. Peserta Didik yang mendapatkan nilai baik 6 orang dengan persentase 34.8,00%. Terakhir Peserta Didik yang mendapatkan nilai cukup 4 orang dengan persentase 23.2,00%. Nilai yang paling banyak didapat Peserta Didik adalah nilai antara 70,00 - < 80,00 dengan frekuensi 6 orang.

f. Perhitungan Penilaian Aspek Kognitif

Dari hasil *pretest* dan *posttest* ranah kognitif Peserta Didik dapat dibandingkan seberapa besar peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Besarnya peningkatan kemampuan Peserta Didik dapat diketahui dari selisih skor *pretest* dan *posttest*. Perbedaan *pretest* dan *posttest* ranah kognitif yang diperoleh Peserta Didik.

Rata-rata skor *posttest* lebih besar dari rata-rata *pretest*. Untuk mengetahui sejauh mana signifikansi peningkatannya, maka dilakukan dengan uji t.

Secara umum Peserta Didik kelas III MI Khadijah Banjarmasin yang diberi perlakuan mengalami peningkatan pada hasil belajarnya. Skor terendah dari Peserta Didik kelas III pada saat *pretest* yaitu 36, sesudah diberi perlakuan skor *posttest* terendah Peserta Didik kelas III yaitu 68. Skor tertinggi *pretest* Peserta Didik kelas III yaitu 94 dan hanya satu Peserta Didik, sesudah diberi perlakuan skor *posttest* Peserta Didik kelas III yaitu 94 dan diperoleh oleh tiga orang Peserta Didik.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai Peserta Didik mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 4.15 Perbandingan Nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*
Ranah Kognitif**

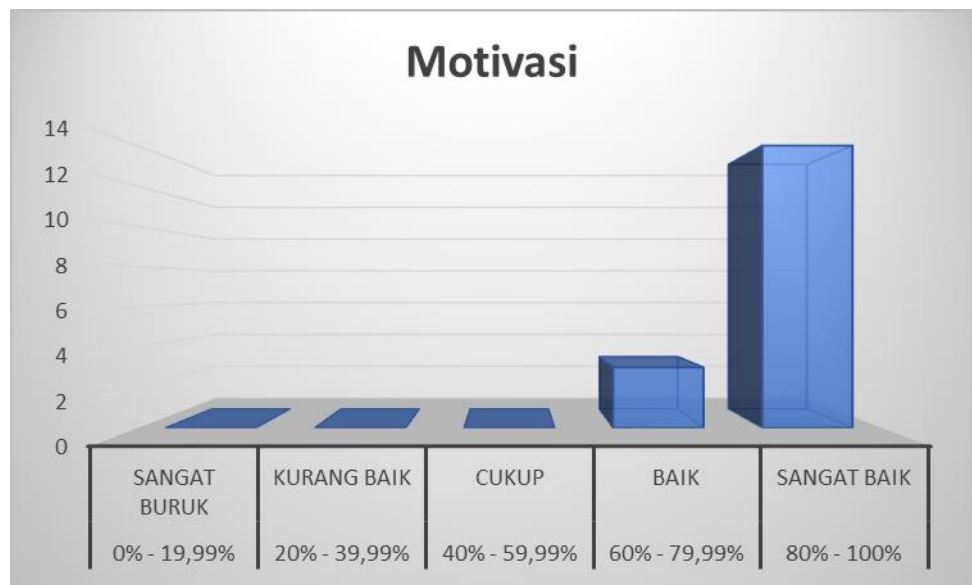
Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>
52,88	83,18

Nilai rata-rata *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan Media Realita Berbasis Lingkungan adalah 52,8 dan nilai *posttest* setelah diberi perlakuan menggunakan Media Realita Berbasis Lingkungan adalah 83,17 dapat dilihat dilampiran.

Tabel di atas menunjukkan bahwa selisih antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan Media Realita Berbasis Lingkungan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

g. Hasil Angket Motivasi Belajar

Tabel 4.16 Diagram Batang Skor Hasil Tabulasi Data Angket



Hasil perhitungan pada diagram di atas menunjukkan bahwa terdapat 3 orang Peserta Didik yang mempunyai motivasi dengan kriteria baik dengan persentase nilai 60% - 79,99%. 14 orang Peserta Didik yang mempunyai motivasi dengan kriteria sangat baik dengan

persentase nilai 80% - 100%.

D. Analisis Data

1. Uji Persyaratan Hipotesis

Pengujian persyaratan hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengujian hipotesis yang nantinya akan menggunakan statistik parametrik atau menggunakan statistik nonparametrik. Pengujian persyaratan hipotesis tersebut dilakukan dengan dua pengujian, yaitu dengan normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Suatu dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansi $> 0,05$ sedangkan jika taraf signifikasinya $< 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai cara, jika data berdistribusi normal maka akan dianalisis dengan uji statistik parametrik. Sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal maka akan dianalisis dengan uji statistik nonparametric. Uji normalitas ini menggunakan bantuan SPSS 22 *For Windows*.

Tabel 4.17 Uji Normalitas Ranah Kognitif

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.345	17	.000	.788	17	.001
Posttest	.300	17	.000	.812	17	.003

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pengujian nilai *pretest* dan *posttest* ranah kognitif yang telah dilakukan diperoleh sig data *pretest* yaitu 0,001 lebih kecil dari 0,05 dan sig data *posttest* yaitu 0,003 lebih kecil dari 0,05 sehingga data *pretest* dan *posttest* untuk nilai kognitif tidak berdistribusi normal

Tabel 4.18 Uji Normalitas Angket Motivasi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Motivasi
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	70.35
	Std. Deviation	7.466
Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.119
	Negative	-.134
Test Statistic		.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan pengujian data angket motivasi diperoleh nilai sig yaitu 0,200 lebih besar dari 0,05 sehingga data angket motivasi berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut bersifat homogen atau tidak. Data yang diuji tingkat

homogenitasnya yaitu data *pretest* dan *posttest*. Pengujian dilakukan pada taraf kepercayaan 0,05. Dinyatakan mempunyai nilai varian yang sama atau homogen apabila taraf signifikasinya yaitu $> 0,05$ dan jika taraf signifikasinya yaitu $< 0,05$ maka dapat disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama atau berbeda (tidak homogen). Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 22 *for windows*, dari perhitungan secara statistik yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19 Uji Homogenitas Ranah Kognitif

Test of Homogeneity of Variances

posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.429	1	12	.145

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan terlihat bahwa *levene statistic* hitung adalah 2,429 dengan nilai sig 0,145. Jadi nilai sig $> 0,05$ maka data *pretest* dan *posttest* dinyatakan mempunyai nilai varian yang sama homogen.

c. Rata-rata dan Std. Deviation

Tabel 4.20 Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	17	36	94	52.88	16.763
Posttest	17	68	94	83.18	9.396
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan pengujian nilai *pretest* dan *posttest* ranah kognitif yang telah dilakukan standar deviasi data *pretest* adalah 16,763 dan standar deviasi data *posttest* adalah 0,9396

2. Hipotesis data

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, dapat diketahui bahwa semua data yang didapatkan dari penelitian yang berupa tes aspek kognitif tidak berdistribusi normal dan bersifat homogen. Sehingga dapat diteruskan pengujian pada analisis data berikutnya dengan uji hipotesis. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara skor *pretest* dan skor *posttest*. Pengujian ini menggunakan uji Wilcoxon, dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon yaitu jika nilai jika nilai Sig <

0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Perhitungan secara statistik yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.21 Uji Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	2 ^a	1.75	3.50
	Positive Ranks	15 ^b	9.97	149.50
	Ties	0 ^c		
	Total	17		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Test Statistics^a

	posttest – pretest
Z	-3.471 ^b

Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
------------------------	------

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel diatas menyatakan nilai sig $0,001 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh pada Media Realita Berbasis Lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik pada kelas III MI Khadijah Banjarmasin.

E. Pembahasan

1. Penggunaan Media Realita Berbasis Lingkungan pada Kelas III MI Khadijah Banjarmasin

Media realita menurut Heinich (1982) adalah alat yang digunakan Guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga dengan mudah Peserta Didik dapat menerima dan memahami isi pelajaran yang berupa benda nyata. Secara sederhana media realita dapat dikatakan sebagai alat bantu mengajar berupa benda nyata yang ada dilingkungan alam, baik dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: manusia (diri sendiri, Guru, teman), binatang, tumbuh- tumbuhan dan lain sebagainya.¹

¹ Jenri Ambarita dan Jarwati, Dina Kurnia Restanti, *Pembelajaran Luring*, (Jawa Barat: Adab CV. Adanu Abimita, 2020), 43

Media realita adalah benda nyata, benda tersebut tidak harus dihadirkan diruang kelas, tetapi Peserta Didik dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada Peserta Didik. Misalnya untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, wujud dan sifat benda, dan organ tubuh.² Media realita berbasis lingkungan dilakukan pada kelas III MI Khadijah Banjarmasin, pada pembelajaran sifat-sifat benda dan kegunaanya. Pada saat proses pembelajaran peserta didik sangat bersemangat dan sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran, ketika pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan strategi pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang membuat Peserta Didik sangat aktif adalah *Talking Stick*, tidak hanya belajar mereka juga sambil bermain agar tidak bosan dan jenuh maka terjadilah pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Romayulis (2005), *pretest* merupakan alat evaluasi tentang bahan yang akan diajarkan pada saat itu kepada peserta didik. *Pretest* pada penelitian ini diberikan hanya kepada satu kelas eksperimen yang kemudian pada akhir pembelajaran kelas eksperimen mendapatkan *posttest* yang sama. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui rumusan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran sehingga dengan

² Marlina dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 103

menggunakan *pretest* peneliti dapat mengetahui tingkat pengetahuan sebelum proses pembelajaran dengan mempedomani hasil test yang akan diperoleh. Sudijono (2008), juga menjelaskan bahwa dengan adanya pemberian *pretest* akan memotivasi peserta didik untuk mempersiapkan diri dengan artian belajar sebelum proses pembelajaran berlangsung disekolah.

Kemp dalam (Hasanah. U, 2018) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan Guru dan Peserta Didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.³ Adapun strategi pembelajaran yang peneliti gunakan adalah *Silent Demonstration* dan *Talking Stik*. Pertemuan pertama *Silent Demonstration*, kemudian pertemuan kedua *Silent Demonstration*, pertemuan ketiga *Silent Demonstration* dan *Talking Stick*.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama, peneliti menggunakan strategi *Silent Demonstration*, peserta didik memperhatikan penjelasan apa yang Peneliti jelaskan dari materi wujud benda. Pertama Peneliti menjelaskan materi wujud benda yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu, padat, cair dan gas.

Pertemuan kedua, masih dengan strategi *Silent Demonstration*. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan materi wujud benda, Peneliti menjelaskan materi benda padat beserta contoh dari benda padat. Peneliti

³ Arin Tentrem Mawati dkk, *Strategi Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 3

menggunakan media realita berbasis lingkungan yaitu media nyata yang berada disekitar lingkungan kelas seperti kursi, meja, papan tulis, sapu, lemari buku, sebagai contoh dari benda padat. Peneliti juga melakukan tanya jawab dengan peserta didik karena ingin mengetahui apakah mereka sudah mampu memahami materi benda padat, peserta didik sangat antusias menjawab pertanyaan dari Peneliti karena contoh yang mereka ambil semua berasal dari lingkungan kelas saja. Kemudian Peneliti menjelaskan materi benda cair dengan menggunakan media realita berbasis lingkungan, Peneliti menggunakan botol Aqua gelas yang terdapat air didalamnya dan menjelaskan sifat dari air tersebut.

Pertemuan ketiga, masih dengan strategi *Silent Demonstration*. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan materi benda gas, Peneliti menjelaskan dan memberikan contoh menggunakan media realita berbasis lingkungan. Salah satu contoh dari benda gas yaitu udara yang kita hirup sehari-hari untuk bernapas dan udara itu menempati ruangan. Kemudian Peneliti menggunakan strategi *Talking Stick* peserta didik bermain dan belajar. Peserta didik sangat senang dan antusias dalam permainan ini, saat musik berhenti dan stik berhenti disalah satu peserta didik, mereka langsung berteriak-teriak kemudian Peneliti pun memberikan pertanyaan dan jawabannya pun benar. Begitu seterusnya sampai beberapa menit, barulah Peneliti mengulang pembelajaran dan memberikan soal akhir pembelajaran *posttest* dan menyebarkan angket motivasi belajar.

2. Hasil belajar Peserta Didik setelah menggunakan media realita berbasis lingkungan

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan Peserta Didik yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan (Watson, 2002). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Widayanti, 2014), sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2006).⁴

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memperoleh nilai *pretest* Peserta Didik kelas eksperimen. Diketahui bahwa terdapat kualifikasi yang berbeda-beda. 1 Peserta Didik yang mendapatkan nilai Istimewa dengan persentase 5.8,00%. 1 Peserta Didik yang mendapatkan nilai Amat baik dengan persentase 5.8,00%. 1 Peserta Didik yang mendapatkan nilai baik dengan persentase 5.8,00%. 9 Peserta Didik yang mendapatkan nilai kurang dengan persentase 52.2,00%. 5 Peserta Didik yang mendapatkan nilai amat kurang dengan persentase 29,00%.

Kemudian hasil *posttest* kelas eksperimen. Diketahui bahwa terdapat kualifikasi yang berbeda-beda, 3 Peserta Didik yang mendapatkan nilai istimewa dengan persentase 17.4,00%. 4 Peserta Didik yang mendapatkan nilai amat baik dengan persentase 23.2,00%. 6 Peserta Didik yang

⁴ Rike Andriani, Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 4, No.1, Januari 2019, 80-86

mendapatkan nilai baik dengan persentase 34,8,00%. 4 Terakhir Peserta Didik yang mendapatkan nilai cukup dengan persentase 23,2,00%. Nilai yang paling banyak didapat Peserta Didik adalah nilai antara 70,00 - < 80,00 dengan frekuensi 6 orang.

3. Motivasi Belajar Peserta Didik setelah menggunakan Media Realita Berbasis Lingkungan

Faktor Internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik juga dapat dilihat dari motivasi, minat dan sikap. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Puspitasari, 2013). Peneliti juga meneliti dan melihat motivasi belajar peserta didik kelas III MI Khadijah Banjarmasin setelah diberi perlakuan, berdasarkan hasil analisis masing-masing peserta didik kelas eksperimen dari 17 orang, 3 orang peserta didik mempunyai kriteria motivasi belajar yang baik dan 14 orang Peserta Didik mempunyai kriteria motivasi yang sangat baik dari pelaksanaan pembelajaran ini dikarenakan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sangat menyenangkan.

Faktor Eksternal juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yaitu adanya hubungan akrab yang diciptakan peneliti dengan peserta didik serta penguasaan materi dan pelaksanaan pembelajaran dengan media yang digunakan, sehingga pelaksanaan

penggunaan media berjalan dengan lancar dan dapat dilihat pada lampiran lembar observasi Guru.

4. Pengaruh Penggunaan Media Realita Berbasis Lingkungan terhadap Hasil dan Motivasi Belajar

Sesuai dengan pendapat Azhar, yang mengatakan bahwa media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki Peserta Didik, media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan, media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat. Serta media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta media dapat mengontrol kecepatan belajar Peserta Didik dan memberikan pengalaman yang menyeluruh kepada anak dari hal yang konkret sampai yang abstrak. Artinya bahwa pembelajaran yang dirancang dengan mengikutsertakan media realita berbasis lingkungan dapat mengubah sikap Peserta Didik dalam belajar sehingga hasil belajarnya terdorong naik.⁵

Hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media realita berbasis lingkungan pada kelas III MI Khadijah Banjarmasin sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hal tersebut dapat dilihat dari adanya perbedaan dari hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar *pretest* adalah 52,88 dan *posttest*

⁵ Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 124

83,18 dengan selisih nilai yaitu 30,30. Hal ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, setelah melihat selisih hasil belajar sifat-sifat benda dan kegunaannya sehingga dapat dibenarkan bahwa terdapat pengaruh Media Realita Berbasis Lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik pada kelas III MI Khadijah Banjarmasin.

Berdasarkan paparan diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran materi sifat-sifat benda dan kegunaannya dengan menggunakan media realita berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik. Jadi, penggunaan media realitas dapat dijadikan alternatif Guru dalam pelaksanaan pembelajaran sifat-sifat benda dan kegunaannya.