

MEDIA REALIA BAGI SISWA SMK

Vio Ramadhanty¹⁾ dan Yulistiana²⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾Dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: vioh16050404064@mhs.unesa.ac.id¹⁾, yulistiana@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Media realia ialah suatu benda yang dapat didengar, dilihat ataupun dialami secara langsung yang mampu menyebabkan peserta didik untuk memiliki pengalaman yang nyata diantaranya bagi siswa SMK pada semua program studi keahlian. Tujuan dari *literature review* berikut guna mengetahui: 1) karakteristik dari media realia, 2) respon siswa terhadap penggunaan media realia, 3) hasil belajar peserta didik menggunakan media realia. Studi literatur ini mengkaji hasil dari penelitian tentang penerapan media realia di SMK. Pencarian data dalam artikel ini menggunakan Google Scholar dan Scient Direct yang diperoleh sebanyak 10 artikel tahun 2012-2018. Hasil dari analisis studi literatur ini yaitu: 1) Karakteristik dari media realia ialah benda yang asli, objek yang masih pada kondisi yang utuh, bisa digunakan, dalam kondisi hidup, pada ukuran yang sesungguhnya, serta bisa dikenali seperti wujudnya yang asli, dapat berupa benda hidup serta benda yang tak hidup. 2) Respon dari peserta didik sangat baik terhadap pembelajaran menggunakan media realia yang terbukti dengan pemahaman dan kemampuan peserta didik ketika mengerjakan tugas-tugas. 3) Hasil belajar peserta didik menggunakan media realia, maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 25%-100% yang nilai maksimumnya 9 serta rata-ratanya 7,5.

Kata Kunci: Hasil belajar, media realia, respon siswa, siswa smk.

ABSTRACT— *Realia media is an object that can be heard, seen or experienced that causes students to have hands-on experience among them for vocational school students in all skill programs. The purpose of this literature study is to find out: 1) characteristics of realia media, 2) the response of learners to realia media, 3) the results of learning learners using realia media. This literature study examines the results of research on the application of realia media in vocational schools. The data search in this article uses Google Scholar and Scient Direct obtained as many as 10 articles in 2012-2018. The results of the analysis of this literature study are: 1) The characteristics of real media are real objects, objects*

that are still in intact condition, can be used, alive, at real size, and can be recognized as their original form, can be living objects and inanimate objects. 2) The response of students is very good to learning using realia media that is proven by the understanding and ability of learners when doing tasks. 3) The results of learning students using realia media, it is obtained an increase in student learning outcomes by 25%-100% whose maximum value is 9 and an average of 7.5.

Keywords: *Learning outcomes, realia media, student response, vocational students.*

I PENDAHULUAN

Pendidikan pada UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1) mengemukakan bahwasanya pendidikan ialah upaya sadar serta telah direncanakan guna memberikan perwujudan akan kondisi pembelajaran serta tahapan belajar agar siswa secara aktif melakukan pengembangan akan kemampuan diri guna memiliki potensi dalam mengendalikan dirinya, kekuatan spiritual agama, pribadi yang cerdas, keterampilan yang dibutuhkan diri sendiri, bangsa, serta Negara dan berakhlak mulia. Dalam dunia pendidikan utamanya kurikulum K-13 yang lebih memberikan penekanan terhadap tahapan keaktifan siswa.

Aktivitas pembelajaran pada siswa harus terlibat aktif dan tenaga pendidik bisa memberikan fasilitas akan aktivitas tersebut melalui melakukan kegiatan pembelajaran dengan memakai metode yang menjadikan suatu informasi yang akan disampaikan menjadi lebih memiliki makna. Kegiatan belajar mengajar diselenggarakan secara formal dan dilakukan guna menimbulkan berubahnya siswa dengan direncanakan secara baik pada aspek pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan. Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar secara formal salah satunya dilaksanakan oleh Sekolah

Menengah Kejuruan atau SMK. Sekolah Menengah Kejuruan adalah satu di antara beberapa lembaga pendidikan yang mempunyai tanggung jawab guna menimbulkan SDM yang dapat mempunyai keahlian, keterampilan, serta kemampuan dalam salah satu program bidang keahlian tertentu yang dipelajarinya, sehingga dapat menerapkan kemampuan kinerjanya apabila terjun dalam dunia kerja.

Semua program bidang keahlian pada SMK adanya mata pelajaran yang terdiri dari mata pelajaran teori dan mata pelajaran praktek. Program keahlian yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan dan mengutamakan pelaksanaan pembelajaran praktek diantaranya program studi tata busana, teknik bangunan, teknik mesin. Pelaksanaan pembelajaran praktek di SMK mempunyai peran yang amat penting. Dengan adanya pembelajaran praktek maka diharapkan peserta didik mampu menguasai keterampilan kerja sertabisa melakukan pengembangan akan kemampuan yang dipunya dengan maksimal. Satu di antara beberapa usaha guna melakukan pengembangan akan kemampuan siswa serta mewujudkan suatu kegiatan belajar mengajar yang efektif yakni tahapan belajar mengajar hendaknya memiliki kualitas yang tinggi yang ditujukan melalui menyampaikan materi oleh tenaga pendidik dengan sistematis serta memanfaatkan media pembelajaran atau metode pembelajaran dalam penyampaian materi.

These mechanisms serve as a regulating and content-related reference point for teachers in forming the value and meaning attitude to media space in students (Kiryakova, Olhovaya & Myasnikova, 2012).

“Mekanisme tersebut berfungsi sebagai acuan pengatur dan acuan terkait konten bagi guru dalam membentuk nilai dan sikap makna terhadap ruang media pada peserta didik (Kiryakova, Olhovaya & Myasnikova, 2012).”

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap peserta didik yang berfungsi sebagai acuan guru terhadap sikap siswa ketika melakukan pemahaman akan materi yang dijelaskan melalui media yang dihadirkan. Dengan menggunakan media pembelajaran ketika tahapan pembelajaran dengan maksud untuk mampu memudahkan pemahaman siswa akan penjelasan yang diterangkan oleh tenaga pendidik.

Brinton (2001) menyatakan, bahwasanya membedakan antara media teknis dan non teknis yang mengacu pada perkembangan dari inovasi teknologi dan menggunakan perlengkapan mekanis yang merupakan suatu media sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran. Contohnya: proyektor. Sedangkan media lain yang mengacu pada non mekanis dan merupakan buatan guru, diantaranya: gambar, grafik dinding, peta, ataupun objek yang realia dari kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang layak dan tepat sangatlah diperlukan ketika tahapan aktivitas pembelajaran dalam kelas. Penyampaian teori-teori ataupun praktek oleh guru pada peserta didik hendaknya lebih mudah diterima serta dipahami jika ditunjang oleh media serta fasilitas yang memberikan tunjangan pada materi tersebut. Serta guru dapat mengetahui kegiatan pembelajaran yang dikehendaki oleh siswa agar mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif serta berprestasi. Suatu upaya pada aktivitas pembelajaran yang menyediakan kesempatan terhadap peserta didik guna melaksanakan pengamatan dan interaksi langsung pada objek ialah salah satunya menggunakan media realia.

Realia merupakan wujud benda nyata yang diterapkan untuk menjadi bahan ajar. Dimanfaatkannya media ini tak harus selalu disediakan saat di dalam ruang kelas, namun juga dapat digunakan pada sebuah aktivitas observasi dalam lingkungan menurut penelitian Thoriq (2018: 3). Realia juga dapat memberi makna yang nyata terhadap persoalan-persoalan yang sebelumnya hanyalah dapat dipandang dengan cara abstrak dan penyampaiannya melalui penjelasan kata-kata atau hanya secara visual. Berkaitan dengan pendapat Buckland (1997) dalam Chatterjee & Hannan (2015). Pendapat tersebut menjelaskan bahwa suatu objek dapat memberikan nilai informasi secara nyata dan logis yang berkenaan terhadap suatu kegiatan belajar mengajar dengan mengacu terhadap objek yang dihadirkan secara nyata untuk menunjang penyampaian materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian Nurmalasari (2001), melalui penerapan media benda nyata dapat memberi stimulus penting untuk peserta didik ketika mendalami materi pelajaran yang disampaikan, dikarenakan dalam hakikatnya semakin nyatanya pengalaman yang dialami menyebabkan lebih mudahnya guna diingat peserta didik. Melalui penelitian tersebut bisa diketahui bahwasanya

menggunakan media benda nyata dirasa lebih efektif dikarenakan bisa memperoleh perhatian, minat, serta memicu perasaan keingin tahun siswa.

Hasil penelitian (Novia, 2008) menyatakan bahwasanya media atau alat peraga pada proses pembelajaran memiliki peran yang penting selaku peralatan guna membantu pada saat proses pembelajaran dengan efektif. Keberhasilan penelitian (Rahma, 2016) mengemukakan bahwasanya menciptakan sulaman bebas amat memerlukan media guna memberikan kemudahan proses belajar mengajar serta media yang amat mudah untuk dipahami. Menggunakan media benda nyata pada saat proses belajar mengajar, peserta didik tak hanya dapat mengamati serta melihat bagaimanakah serta apakah yang dijelaskan oleh tenaga pendidik, namun bisa dengan detail melakukan pengamatan serta melakukan pencermatan akan materi yang dijelaskan oleh tenaga pendidik ketika siswa bisa tahu akan perwujudan serta bentuk dari benda yang nyata.

Berdasarkan temuan dari sumber-sumber tersebut pada artikel ini mengkaji mengenai pentingnya penerapan media realia dalam pemahaman dan kemampuan untuk menerapkan secara langsung kreatifitas peserta didik yang bisa memberikan peningkatan pada prestasi hasil belajar seiring pada pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Studi literatur berikut memiliki tujuan guna mengetahui: 1) karakteristik media realia, 2) respon peserta didik terhadap media realia, 3) hasil belajar peserta didik menggunakan media realia. Dimana media realia ialah satu di antara beberapa media pembelajaran yang sebenarnya atau nyata dan dapat menyampaikan informasi-informasi untuk memberikan pengalaman secara langsung terhadap peserta didik, memperlancar proses belajar mengajar serta dapat mengoptimalkan pemahaman dan kemampuan para siswa pada materi yang dijelaskan.

II METODE

Studi literatur berikut memanfaatkan metode studi pustaka ataupun *library research*. Objek dalam studi literatur ini adalah pentingnya penerapan media realia pada sekolah menengah kejuruan. Teknik pencarian data dalam studi literatur ini menggunakan *Google Scholar* dan *Scient Direct*. Menurut hasil pencarian yang dicapai sesuai dengan kata kunci memperoleh hasil sebanyak 18 jurnal, selanjutnya dilakukan *screening* apa penelitian tersebut memiliki kesamaan atau tidak. Sesudah dilakukan *screening* didapatkan

10 jurnal yang sesuai dengan kriteria. Seleksi tersebut diperoleh sebanyak 10 jurnal literatur dari tahun 2012-2018 yang berkaitan serta sesuai dengan kriteria pembahasan untuk melakukan tahap mereview dan menjadi sumber data pada studi literatur berikut. Semua data yang berwujud jurnal, skripsi, penelitian, buku-buku yang memiliki keterkaitan dengan tujuan penulis pada menyusun studi literatur, kemudian dianalisis berdasarkan *library research* dengan proses intrepetasi data.

Berdasarkan dari sumber-sumber data yang telah didapat menggunakan studi pustaka atau *library research* serta masalah yang sudah dijabarkan, studi literatur berikut disusun menggunakan langkah-langkah, yaitu menentukan permasalahan, menyusun kerangka berpikir, menyusun metodologi penelitian, analisis data, dan interpretasi data (Bungin, 2004: 139-142).

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Menurut hasil pencarian data yang dicari sesuai dengan kata kunci, data yang diperoleh terdapat 10 jurnal literatur dari tahun 2012-2018 tentang pentingnya penerapan media realia sekolah menengah kejuruan pada semua program keahlian untuk melakukan tahap mereview dan menjadi sumber data dalam studi literatur ini, berikut bisa diamati di dalam tabel yakni:

Tabel 1. Hasil Penggunaan Media Realia.

No.	Judul Penelitian	Hasil
1.	Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan. (Erma, 2012)	Kreativitas siswa pada pembelajaran menggunakan media gambar meningkat dengan persentase 100% dikategorikan sangat kreatif. Sebelum memanfaatkan media gambar nilai mean 37,4583, setelah menggunakan media gambar nilai mean 42,0000, peningkatan nilai mean sebesar 4,5417.
2.	Perbedaan Hasil Belajar	Hasil uji-t didapatkan t-hitung = 9,6890

	Menjahit Gaun Menggunakan Media <i>Jobsheet</i> dan Media Frahmen. (Aini, 2014)	t- tabel = 1,9954. Penelitian menunjukkan t-hitung > t-tabel. Ho ditolak dan Ha diterima. Didapat kesimpulan siswa yang diajar menggunakan media frahmen prestasi belajar meningkat dibanding menggunakan media <i>jobsheet</i> .		Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Realia dengan Media Handout pada Mata Pelajaran Alat Ukur. (Verry, dkk, 2015)	alat ukur memiliki bukti lebih baik dengan hasil belajar peserta didik melampaui KKM. Pada pretest nilai minimumnya 4, nilai maksimumnya 7,5. Rata-ratanya 5,5. Pada posttest nilai minimumnya 6 dan nilai maksimumnya 9. Rata-ratanya 7,5.
3.	Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Prototype Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menjahit Busana Safari Pada Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMK Negeri 3 Blitar. (Ika, 2015)	Penerapan model pembelajaran langsung menggunakan media prototype berhasil diraih dengan sangat baik, hasil belajar siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Blitar dinyatakan tuntas 100%. 6 siswa terlampaui serta 28 siswa tuntas sangat baik sesuai kriteria penilaian yakni 81% - 100%.	6.	Penggunaan Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketchup) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 2 Salatiga Tahun Pelajaran 2015/2016. (Wahyu, 2016)	Penggunaan media pembelajaran visual 3D (Sketchup) menjadikan prestasi peserta didik lebih baik dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional (ceramah), dibuktikan dengan nilai (uji t) berjumlah 5,288. Prestasi belajar mengalami kenaikan yang signifikan antara nilai kognitif serta nilai psikomotorik, dibuktikan dengan (uji gain) nilai kognitif memperoleh kenaikan berjumlah 0,24 ataupun (24%) sementara itu nilai psikomotorik berjumlah 0,26 ataupun (26 %).
4.	Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh. (Ariski & Jintar 2015)	Hasil belajar yang diperoleh dari Media Tiga Dimensi atau media realia yaitu 88,60 lebih tinggi dari peserta didik yang diajarkan melalui media konvensional yaitu 72,80. Pengajaran materi Menggambar dengan <i>software</i> atau perangkat Lunak akan lebih bagus memakai 3D atau media realia yaitu benda nyata dibanding dengan media pembelajaran konvensional.	7.	Pengaruh Media Realia Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK. (Mira, 2016)	Hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan media realia dengan data angket dan tes, terdapat pengaruh media realia pada prestasi belajar siswa berjumlah 25%.
5.	Studi Komparasi	Penerapan media realia dalam mata pelajaran	8.	Pengaruh Media Realia Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XB2 SMK Negeri 3	Media realia dapat dipakai dalam proses belajar mengajar dengan wujud apa adanya, tidak dimodifikasi, tidak terdapat perubahan kecuali dipindah dari keadaan lingkungan

	Sungai Penuh. (Nofyta, 2016)	yang asli serta tidak mengalami perubahan yang bermakna.
9.	Efektivitas Pembelajaran Gambar Teknik Mesin Dengan Benda Nyata Di SMK Negeri 1 Sedayu. (Intan & Subiyono, 2017)	Hasil uji-t dari nilai posttest kelas eksperimen didapat $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($27,571 > 0,35$), juga nilai signifikansi (F) yakni $0,016 < \alpha(0.05)$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Pembelajaran benda nyata efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gambar Teknik Mesin kelas X SMK Negeri 1 Sedayu.
10.	Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketch Up) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Macam-macam Pekerjaan Konstruksi Kayu (Rizky, dkk, 2018)	Hasil data yang diperoleh uji - t menghasilkan nilai thitung = 3,595 dan t tabel = 2,056, diberikan kesimpulan bahwasanya nilai thitung \geq ttabel atau $3,595 > 2,056$. Media pembelajaran tiga dimensi mempengaruhi hasil belajar materi macam-macam pekerjaan konstruksi kayu kelas X di SMK Negeri 56 Jakarta.

Tabel 1. Hasil Penggunaan Media Realia.

Pembahasan

A. Karakteristik Media Realia

Karakteristik dari media realia ialah benda asli, objek yang masih pada kondisi yang utuh, bisa digunakan, hidup, pada ukuran sesungguhnya, serta bisa dikenali seperti wujudnya yang asli. Media realia dapat berupa benda hidup serta benda tak hidup. Nofyta (2016) menyatakan bahwa, media realia dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan wujud apa adanya, tak butuh dilakukan modifikasi, tak terdapat perubahan kecuali dipindah dari keadaan lingkungan yang asli serta tak mengalami perubahan yang bermakna. Selain pada wujud yang asli, penggunaan media realia bisa

dilakukan modifikasi seperti pada wujud dari tiruan benda yang asli, misalnya frahmen. Penggunaannya sangat bergantung terhadap tujuan dari materi pengajaran, bahan pengajaran, dan kemudahan guru ketika menerapkannya dalam proses aktivitas pembelajaran saat berada dalam kelas. Dengan demikian, media realia mampu memberi sebuah kontribusi yang amat besar pada proses pembelajaran.

Objek yang realia atau objek yang sesungguhnya merupakan media visual yang memberi stimulus penting untuk siswa ketika memahami tugas-tugas yang berkaitan terhadap keterampilan psikomotorik dengan memanfaatkan semua indera, terutama indera penglihatan dan peraba. Objek yang realia atau media realia mempunyai peranan penting untuk memberikan pengalaman yang nyata terhadap peserta didik, dapat memudahkan kegiatan pembelajaran serta melakukan pengoptimalan indra peserta didik pada sebuah objek atau benda asli yang dihadirkan. Sehingga media realia atau media benda asli yang dihadirkan dengan nyata dapat memberikan bantuan guru untuk memberikan arahan pada imajinasi peserta didik agar semakin terarah dibanding hanya dengan bergantung pada daya hayal peserta didik.

Kelebihan dengan menggunakan media realia adalah, diantaranya: 1) objek tersebut dapat lebih mudah untuk diamati secara langsung; 2) objek nyata tidak sulit ditemui serta berkaitan secara langsung terhadap kehidupan keseharian; 3) objek nyata mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga akan dengan mudah bereksresi berdasarkan objek yang ditampilkan; 4) media realia mampu memberikan pengalaman secara langsung terhadap peserta didik karena dapat melihat dan merasakan secara langsung objek yang dihadirkan. (Marissa, dkk. 2015).

Kelemahan dari media realia, diantaranya : 1) membawa peserta didik ke suatu lokasi di luar sekolahnya yang terkadang akan mengundang resiko pada wujud kecelakaan atau yang lainnya; 2) biaya yang dibutuhkan guna membuat objek nyata terkadang tak hanya sedikit, juga dengan adanya kemungkinan yang beresiko terhadap kerusakan ketika pemakaian; 3) tak selalu dapat memberi seluruh gambaran terhadap objek yang sesungguhnya, misalnya pembesaran, pemotongan, serta gambar bagian demi bagian, yang menyebabkan pengajaran hendaknya diberikan dukungan melalui media lainnya (Thoriq, 2018).

Penelitian Erma (2012) menyatakan, media realia dapat membantu guru guna memperkenalkan siswa terhadap objek baru dan membantu untuk memperjelas makna yang sebenarnya dalam penyampaian pesan pada siswa supaya lebih mudah untuk dimengerti. Proses belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan dengan menerapkan peragaan atau praktek secara langsung yang dijelaskan oleh guru di depan kelas melalui penggunaan media realia yang bersifat nyata. Meskipun media realia dapat berpengaruh sangat baik pada proses belajar mengajar adapun beberapa kendala, di antaranya pada proses menciptakan media pembelajaran yang memerlukan durasi cukup lama, membutuhkan keterampilan agar media nyata tersebut mampu mendapatkan perhatian siswa serta menyesuaikan media realia yang akan dipakai terhadap materi yang akan disampaikan saat pertemuan di kelas.

B. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Realia

Chandra (2018) menjelaskan, penggunaan media realia dalam kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik untuk melihat dan merasakan secara langsung benda nyata yang dipelajarinya. Termasuk memberi peluang pada siswa guna mengalami situasi yang sebenarnya dalam melakukan pelatihan akan keterampilannya melalui penggunaan inderanya saat mempelajari sesuatu ataupun mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Realia dapat memberikan kesan yang aktif terhadap peserta didik dikarenakan melalui media realia akan memberikan tuntutan pada peserta didik guna mengamati secara langsung, melakukan pencarian data dari sumber lainnya pada tahapan pengamatan, menulis ataupun menggambarkan hasil dari mengamati secara langsung serta kegiatan-kegiatan yang lain. Hal ini didukung oleh teori kerucut menurut pengalaman Dale yang memiliki perkiraan bahwasanya memperoleh hasil ketika belajar dengan indra penglihatan kisaran 75 persen, dengan indra pendengaran kisaran 13 persen serta dengan indra yang lain kisaran 12 persen. Melalui pengalaman yang diperoleh pada kegiatan belajar mengajar menggunakan media realia dapat meningkatkan penguasaan konsep bagi peserta didik (Sefty: 2014).

Penelitian dari Aini (2014), terdapat hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 9,6890$ serta $t_{tabel} = 1,9954$. Hasil

penelitian memperlihatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak atau dengan kata lain H_a diterima. Kesimpulan yang didapatkan yakni siswa yang diajar menggunakan media *frahmen* prestasi belajar meningkat dibandingkan menggunakan media *jobsheet*. Media *frahmen* bisa memberikan kemudahan pada peserta didik ketika berusaha mendapatkan pemahaman akan penjelasan yang disampaikan karena melalui penggunaan media *frahmen* siswa dapat melihat hasil jadi yang mirip dengan aslinya sehingga memperoleh minat serta perhatian siswa pada perihal pembelajaran.

Secara menyeluruh dapat memberi gambaran bahwasanya penggunaan media realia mampu membuat suatu keadaan siswa yang lebih aktif pada saat di kelas dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga akan menjadikan siswa lebih kreatif saat menyajikan hasil karya untuk penyelesaian tugas-tugas yang diberikan. Media realia juga dapat meningkatkan perasaan akan keingin-tahuan siswa pada materi yang tengah dijelaskan guru, sehingga menimbulkan perasaan keingin-tahuan dan pertanyaan dari peserta didik yang dapat menjadikan interaksi lebih aktif antar tenaga pendidik dengan peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar terlaksana.

Wahyu (2016), melakukan penelitian dengan mendapatkan hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual 3 D (Sketchup) membuat prestasi peserta didik lebih baik dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional (ceramah), dibuktikan melalui nilai (uji t) berjumlah 5,288. Prestasi belajar meningkat dengan signifikan antara nilai kognitif serta nilai psikomotorik, diberikan bukti dengan (uji gain) nilai kognitif memperoleh kenaikan berjumlah 0,24 ataupun (24%) sementara itu nilai psikomotorik berjumlah 0,26 ataupun (26%). Proses belajar mengajar menggunakan media realia dapat mendorong peserta didik untuk memotivasi dalam belajar, sehingga mau untuk bekerja keras dalam menyelesaikan tugas. Peserta didik dapat merasakan bahwa proses belajar mengajar dengan menerapkan media realia yang memberikan penekanan dalam kesanggupan untuk memahami materi yang disampaikan dapat mempengaruhi respon mereka ketika belajar. Dan hal tersebut mampu memberikan dorongan pada siswa guna menyelesaikan permasalahan ataupun pertanyaan yang diberikan. Siswa juga dapat merasa kebermaknaan proses belajar mengajar melalui penggunaan media realia.

Penggunaan media realiadapatmenarik minat siswa, lebih mudah diingat dari pada hanya mempelajari *text book*, variatif dan dapat melibatkan peserta didik untuk langsung menggunakannya atau menyentuh secara langsung media realia yang dihadirkan (Indra, 2011: 63-64). Dengan adanya media realia pada saat kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik sebab terdapat perasaan tertarik pada beberapa informasi yang disampaikan guru. Pada sisi lainnya, melalui terdapatnya media realia membuat siswa menafsirkan dengan lebih sempit yang menyebabkan lebih memiliki kejelasan serta lebih memiliki makna untuk bisa menjadikan lebih cepatnya daya serap siswa untuk memperoleh pemahaman mengenai materi pembelajaran yang dijelaskan.

Kehadiran media realia pada saat tahapan pembelajaran amar mempengaruhi respon peserta didik. Karena peserta didik menjadi lebih aktif, tidak merasa bosan, akan merasa termotivasi untuk belajar, lebih mudah memahami materi dengan mengamati dan mencermati secara langsung media yang dihadirkan. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kemampuan peserta didik untuk merangsang imajinasi dengan membawa kehidupan nyata pada saat proses belajar mengajar. Sehingga mereka merasa termotivasi saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

C. Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Realia

Hasil belajar menggunakan media realia dinilai lebih efektif karena dapat memperoleh perhatian serta minat bagi peserta didik. Pada tahapan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berupa media realia atau benda nyata dapat meningkatkan keaktifan belajar dan kreatifitas peserta didik saat kegiatan belajar mengajar, yang menyebabkan hasil pembelajaran siswa dapat terjadi peningkatan yang serupa pada tujuan pencapaian kegiatan belajar mengajar yang diinginkan. Dengan menggunakan media realia memberikan solusi bahwa satu diantara beberapa media pembelajaran, media realia memberikan peningkatan akan pemahaman dan kemampuan dalam menerapkan langsung kreatifitas peserta didik.

Berdasarkan dari rendahnya hasil belajar siswa karena strategi pembelajaran yang kurang tepat dan tidak menerapkan media yang sesuai. Melalui penggunaan media yang sesuai dapat memberikan

bantuan pada guru guna menyampaikan materi bahan ajar, agar peserta didik merasa termotivasi dan tertarik untuk mempelajari materi pada saat proses belajar mengajar. Syaodih dan Ibrahim (1996: 118), menyatakan bahwasanya guna meraih hasil belajar yang optimal pada kegiatan belajar mengajar ialah menerapkannya media yang memiliki sifat langsung pada wujud objek yang nyata ataupun realia.

Ariski dan Jintar (2015), melakukan penelitian pengujian hipotesis yang didapatkan bahwasanya ada beda hasil belajar menggambar melalui perangkat lunak pada peserta didik yang diajari melalui media tiga dimensi atau media realia dengan media pembelajaran konvensional berwujud *Power Point*, di mana nilai rata-rata gambar konstruksi bangunan peserta didik yang diajarkan melalui media pembelajaran berupa media tiga dimensi atau media realia yaitu 88,60 lebih besar daripada hasil siswa yang menggunakan pembelajaran melalui penggunaan media konvensional yaitu 72,80. Melalui bukti tersebut, pengajaran materi menggambar melalui *software* atau *software* akan lebih baik dengan menerapkan media 3D atau media realia yaitu benda nyata dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian Intan dan Subiyono (2017), pembelajaran benda nyata akan memberikan peningkatan akan hasil belajar peserta didik dilakukan perbandingannya dengan pembelajaran konvensional dalam materi gambar teknik mesin kelas X. Menurut hasil uji-t dari nilai post-test kelas eksperimen memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (27,571 > 0,35), dan juga nilai signifikansi (F) yakni $0,016 < \alpha(0,05)$, H_0 ditolak serta H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran benda nyata efektif guna memberi peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Mira (2016) menemukan kaitan erat dari hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan media realia yaitu dengan data yang dikemukakan, ada pengaruh media realia pada prestasi belajar siswa adalah berjumlah 25%. Setelah pembelajaran dengan menerapkan media realia dapat diamati bahwasanya prestasi belajar peserta didik terlihat meningkat. Terbukti dengan permasalahan ataupun pertanyaan yang diberi sanggup dipecahkan oleh peserta didik secara maksimal. Dapat dikatakan bahwasanya pengaruh media realia pada hasil belajar peserta didik amat positif.

Hasil penelitian Verry, Sabri, dan Asep (2015), menunjukkan bahwa proses belajar mengajar melalui

penerapan media realia dalam mata pelajaran alat ukur memiliki bukti lebih baik, karena hasil dari belajar mengajar itu sendiri seluruh nilai peserta didik dapat melampaui KKM. Meningkatnya hasil belajar di mata pelajaran alat ukur melalui penggunaan media realia di kegiatan belajar mengajar terbukti pada hasil data *post-test* melalui penggunaan media realia memperlihatkan naiknya prestasi menjadi lebih baik. Pada saat pre-test nilai minimumnya adalah 4, nilai maksimumnya ialah 7,5 dan rata-ratanya adalah 5,5. Pada saat post-test nilai minimumnya adalah 6 dan nilai maksimumnya 9 serta dengan rata-ratanya 7,5.

Berbagai hasil penelitian menyebutkan, bahwa pencapaian hasil belajar yang diharapkan dapat ditunjang menggunakan media realia. Penggunaan media yang tepat akan memudahkan guru untuk menyampaikan informasi-informasi materi yang disampaikan sesuai terhadap tujuan proses belajar mengajar yang ingin diraih. Karakteristik dari materi yang diajarkan dengan menggunakan media realia dapat menjadikan alat bantu untuk mengeksplorasi dan mendapatkan pengalaman secara langsung bagi peserta didik yang memberikan penekanan dalam kemampuan pemahaman materi semakin dalam sehingga hasil belajar peserta didik mampu tercapai sesuai pada tujuan pembelajaran yang diharapkan.

IV PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari studi literatur inidapat dibuat kesimpulan bahwasanya: 1) Karakteristikdari media realia ialah benda asli, objek yang masih pada kondisi yang utuh,bisa digunakan, hidup, pada ukuran sesungguhnya, serta bisa dikenali seperti wujudnya yang asli, dapat berupa benda hidup serta benda tak hidup, 2) respon siswa sangat baik terhadap pembelajaran menggunakan media realia yang terbukti dengan pemahaman dan kemampuan siswa ketika melakukan penyelesaian tugas-tugas, 3) hasil belajar siswa melalui menggunakan media realia, maka diperoleh peningkatan hasil belajar siswa berjumlah 25%-100% yang nilai maksimumnya 9 serta rata-ratanya 7,5.

Saran

Hasil dari studi literatur ini, disarankan untuk penggunaan media pembelajaran berupa media realia dijadikan penunjang dalam menerapkan aktivitas belajar mengajar agar menjadi lebih aktif. Sehingga meningkatkan pemahaman dalam merespon materi

yang disampaikan dengan baik serta hasil belajar peserta didik terhadap kreatifitas pada mata pelajaran praktek ataupun dalam mengerjakan tugas mata pelajaran lainnya dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan begitu diharapkan peserta didik tidak akan mendapati dan mengalami kesulitan saat proses pembelajaran teori ataupun praktek.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Kiryakova, A., Olhovaya, T., Myasnikova, T. 2012. *Die Axiologischen Aspekte der Bildung von Medienkompetenz bei Studierenden*. Germany: Bildungszentrum Rodnik.
- Brinton, D. 2001. *The Use of Media in Language Teaching*. Spain: Heinle & Heinle.
- Thoriq, Hasan. 2018. *Model Pembelajaran Quantum Teaching dalam Meningkatkan Keberanian Berbicara Siswa Menggunakan Media Realia*. Universitas Negeri Jember.
- Chatterjee, H.J., & Hannan, L. 2015. *Engaging the Sense: Object-Based Learning in Higher Education*. New York: Routledge.
- Nurmalasari. 2001. *Pengaruh Penggunaan Media Benda Asli Terhadap Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas 1 di SLTP N Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Novia, Tri. 2008. *Pelaksanaan Pembelajaran Ketrampilan PKK di SMPN 1 Depok*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahma, Ramadhani. 2016. *Pengembangan Modul Elektronik Sulaman Bebas pada Mata Pelajaran Prakarya untuk Siswa Kelas IX SMPN 1 Sewon*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Burhan, Bungin. 2004. *Analisis Data Kualitatif, Pemahaman Filosofi dan Metodologis Ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Erma, Fitriana. 2012. *Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aini, Zulaihah. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Menjahit Gaun Menggunakan Media Jobsheet Dan Media Frahmen*. Universitas Negeri Semarang.

- Ika, Purnamasari. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Prototype Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menjahit Busana Safari Pada Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMK Negeri 3 Blitar*. Universitas Negeri Surabaya.
- Ariski, Septian., & Jintar, Tampubolon. 2015. *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh*. Universitas Negeri Medan.
- Verry, A., dkk. 2015. *Studi Komparasi Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Realia dengan Media Handout pada Mata Pelajaran Alat Ukur*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wahyu, Waskitho. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketchup) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 2 Salatiga Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Semarang.
- Mira, Hastin. 2016. *Pengaruh Media Realia Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK*. STKIP Muhammadiyah Jambi.
- Nofyta, Arlianti. 2016. *Pengaruh Media Realia Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh*. STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh.
- Intan, R., & Subiyono. 2017. *Efektivitas Pembelajaran Gambar Teknik Mesin Dengan Benda Nyata Di SMK Negeri 1 Sedayu*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rizky, R., Arris, M., & Doddy, R. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketch Up) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Macam-macam Pekerjaan Konstruksi Kayu*. Universitas Negeri Jakarta.
- Marissa, dkk. 2015. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Chandra, Apriyansyah, 2018. *Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realia*. Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
- Sefty, Goestira. 2014. *Penggunaan Media Realia Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep oleh Siswa*. Universitas Lampung.
- Syaodih, N., & Ibrahim. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

