

Pengaruh Penggunaan Media Realia Tata Surya terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 06 Kota Bengkulu

Andhika Kurniansyah¹, Adisel², Meirita Sari³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

¹andhikakurniansyah57@gmail.com

²adisel@mailuinfabsengkulu.ac.id

³meiritasari@mailuinfabsengkulu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab suatu permasalahan mengenai bagaimana pengaruh penggunaan media realia terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 06 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian bahwasanya analisis statistik deskriptif diperoleh skor pretest yang terendah yaitu 65 dan tertinggi yaitu 90, sedangkan pada posttest diperoleh skor terendah 70 dan tertinggi 95. Nilai rata-rata (mean) pretest yang diperoleh yaitu 73,1481 sedangkan posttest yaitu 84,444. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model penggunaan media miniatur media relia tata surya rata-rata nilai siswa meningkat dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran media miniatur media relia tata surya. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji prasyarat tersebut menyatakan bahwa data telah layak untuk diuji hipotesis. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t menunjukkan Sig (0,012) < 0,05 maka H_a di terima dan H_0 ditolak. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMPN 06 Kota Bengkulu pada mata pelajaran IPA mengenai tata surya dengan menggunakan media relia tata surya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Relia Sistem Tata Surya.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Andhika Kurniansyah,

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

Hibrida 16 Kel.Sidomulyo, Kec. Gading Cempaka, Kota Bengkulu

andhikakurniansyah57@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi kehidupan dan tidak bisa dihilangkan dalam diri manusia karena selamanya manusia pasti memerlukan ilmu pendidikan. Pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan manusia yang memiliki bekal atau kemampuan untuk keberlangsungan hidupnya. Manusia membutuhkan pendidikan dimulai semenjak lahir ke dunia karena dengan pendidikan dapat membentuk kepribadian dan akhlak manusia itu sendiri.

Pendidikan juga harus mampu menghasilkan manusia-manusia yang hebat dan berkualitas serta bisa bersaing di pasar bebas. Sehingga dimanapun berada dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya dan bertahan untuk kelangsungan hidupnya. Media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tentunya sangat diperlukan. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan. (Widayanti, 2021)

Media pembelajaran juga dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas sehingga peserta didik dapat mudah mengerti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Apabila media pembelajaran digunakan secara tepat dan baik, maka pembelajaran akan berjalan secara efektif. Proses pembelajaran IPA SMP yang hanya menggunakan media berupa gambar saja akan membuat pembelajaran kurang bermakna. Aktivitas belajar siswa tidak akan aktif karena siswa hanya melihat gambar saja tidak berinteraksi langsung dengan objek belajarnya. Sehingga siswa sendiri akan menjadikan hal penting bagi siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. (Cahyono, 2019)

Penelitian di SMP Negeri 06 Kota Bengkulu dilatar belakangi oleh mata pelajaran IPA Sistem Tata Surya yang seharusnya merupakan pelajaran menyenangkan dan memberikan pengalaman asyik bagi siswa, karena siswa seharusnya lebih banyak melakukan pengalaman nyata mulai dari pengalaman alam dan benda di lingkungan sekitar hingga benda-benda yang dianggap asing. Namun semua itu bisa terwujud jika proses pengajarannya melibatkan media ataupun alat peraga yang disesuaikan pada setiap materi yang diajarkan. Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut dan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa diperlukan tindakan yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan menggunakan media realia dalam pembelajaran IPA agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Secara khusus untuk materi IPA, media pembelajaran yang dianggap sesuai adalah media realia. (Trianto, 2013)

Pembelajaran dengan menggunakan media realia sifatnya lebih mampu memberikan pengalaman nyata kepada siswa karena siswa dapat melihat, merasakan dan meraba alat peraga yang digunakan guru. Realia juga memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi pengguna dengan membawa realitas dari dunia nyata. Dalam aktivitas pembelajaran, realia dapat memberikan pengalaman belajar langsung. Dengan pengalaman langsung ini pengguna realia dapat memahami seluk-beluk objek pengetahuan langsung yang dapat diberikan oleh realia adalah menyentuh objek dan mengamati bagian-bagian dari objek yang digunakan sebagai media realia. (Slameto, 2013)

Hasil belajar dalam pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang di perolehnya. Guru merupakan faktor utama dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena guru yang mengetahui langkah dan tingkatan masing-masing siswa. (Faisal, 2015)

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa meningkat lebih dari yang diharapkan. Adanya penelitian yang lebih intensif bagi guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran dan fungsi media pada proses pembelajaran, diharapkan guru lebih sering menggunakan media pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi siswa dan dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Realia Tata Surya Terhadap Hasil Belajar IPA Di SMP Negeri 06 Kota Bengkulu”**.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Media Realia

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Asyad menjelaskan bahwa media realia adalah media benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Sedangkan menurut Uno, media realia adalah media yang digunakan sebagai bahan ajar. Media realia adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). (Daryanto, 2013)

Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, daya tangkap audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dengan penggunaan media yang kreatif akan dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam mempelajari sesuatu sehingga akan muncul suatu pemahaman pada hal yang dipelajari tersebut. (Nanang, 2010)

2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

2.2.1 Kelebihan Media Realia

- Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata
- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

2.2.2 Kelemahan Media Realia

- Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

2.3 Contoh Media Realia

2.3.1 Media Tiruan

Media tiruan sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara membuat, menurut Daryanto bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe model utuh, boneka, dan topeng).

2.3.2 Specimen (Contoh)

Specimen adalah benda-benda asli atau berbagai benda asli yang digunakan sebagai contoh ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia.

2.3.3 Peta

Peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak.

2.3.4 Boneka

Boneka merupakan salah satu model perbandingan adalah boneka tiruan dari bentuk manusia dan atau hewan. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

2.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (experience). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (knowledge), atau a body of knowledge.

Menurut R. Gagne dalam belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Dan menurut Hilgard dalam hasil belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Selanjutnya bersama-sama dengan Marquis, Hilgard memperbarui definisinya dengan menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dalam diri. (R. Susanto, 2018)

Menurut Ahmad Susanto, hasil belajar perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Mulyono, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. (Suyono & Hariyanto, 2014)

Dalam kegiatan yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuannya pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar adalah hasil perwujudan dan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidik. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotor. (Susanto, 2013)

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku dalam diri seseorang yang diperoleh dari suatu pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan seperti halnya guru dengan murid atau murid dengan murid. Belajar juga bertujuan untuk memperoleh suatu pengetahuan dan keterampilan. (Sugiyono, 2012).

2.5 Tujuan Hasil Belajar

Mendapatkan Pengetahuan Tujuan hasil belajar yang pertama adalah untuk mendapatkan pengetahuan, hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir sebagai hal yang tidak dapat dipisahkan. Siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

2.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi

Hasil Belajar Belajar adalah salah satu indikator tujuan pencapaian pembelajaran di kelas yang tidak lepas dari faktor-faktor yang memengaruhi suatu hasil belajar tertentu. Pandapat seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakannya yang berhubungan dengan hasil belajar. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi belajar:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.7 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.7.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Menurut H. W Flower IPA adalah "pengetahuan yang sistematis dan di rumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan di dasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi". Menurut Trianto, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. (Sapriati & Dkk, 2014)

Menurut Amalia “IPA atau sains merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi secara logis sistematis tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah seperti: pengamatan, penyelidikan, penyusunan hipotesis (dugaan sementara) yang diikuti pengujian gagasan- gagasan”. Pembelajaran IPA adalah hubungan antara komponen-komponen pembelajaran dalam tatanan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang berupa kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru matapelajaran IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses Pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu proses perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, dan proses penilaian hasil pembelajaran. (Asih, 2014)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjawab permasalahan-permasalahan yang dijumpai, baik itu dilingkungan fisik maupun lingkungan sosial guna mendapatkan suatu kesimpulan dan mencapai kompetensi, tujuan pendidikan yang diharapkan. ()

2.8 Sistem Tata Surya

Dalam buku Ilmu Pengetahuan Alam SMP/Mts Kurikulum 2013, Johannes Kepler seorang ahli matematika dari Jerman mulai mempelajari orbit planet-planet. Ia menemukan bahwa bentuk orbitplanet tidak melingkar, tetapi berbentuk oval atau elips. Perhitungan lebih lanjut menunjukkan bahwa letak matahari di pusat orbit, tetapi sedikit offset. Matahari bergerak lebih cepat daripada planet yang jauh dari Matahari. Bidang edar planet-planet dalam mengelilingi Matahari disebut orbit dan bidang edar Bumi dalam mengelilingi Matahari disebut bidang ekliptika. Susunan Tata Surya terdiri atas Matahari, Planet Dalam, Planet Luar, Komet, Meteorid, dan Asteroid. (Depdik, 2013)

3. METODE PENELITIAN

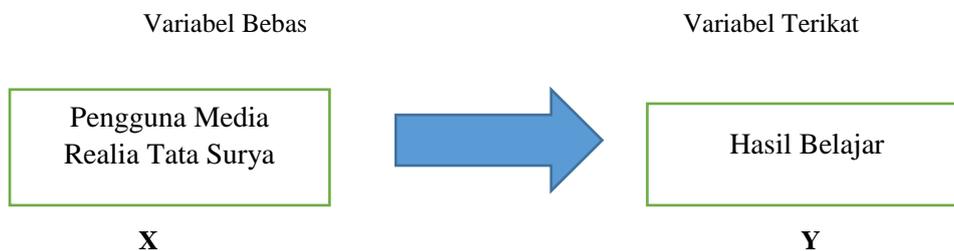
Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dimana metode quasi eksperimen bentuk media realia dan pretest-posttest. Pada design ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat melihat pengaruh sebelum diberikan perlakuan. Jadi peneliti mengadakan dua kali pengukuran sebelum menggunakan media realia dan dua kali pengukuran lagi setelah menggunakan media realia pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 06 Kota Bengkulu. (Hamid, 2014)

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 06 Kota Bengkulu yang berjumlah 50 orang. 50 siswa tersebut terdiri dari 24 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Pada pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik Total Sampling. Teknik Total Sampling ini digunakan bilamana seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII yang terdiri dari kelas VII A dan VII B yang berjumlah 50 orang terdiri dari 24 orang kelas VII A sebagai eksperimen dan 26 orang kelas VII B sebagai Kelas kontrol. Jumlah siswa kelas VII SMPN 06 Kota Bengkulu Populasi dan Sampel kelas VII

VII A : P : 18 = 28 L : 10

VII B : P : 9 = 24 L : 15

Variabel Penelitian adalah segala sesuatu yang dapat diamati, ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulan. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas atau independent variabel (X) dan variabel akibat atau disebut variabel terikat atau dependent variable (Y). Dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Skema Variabel

Keterangan:

X: Penggunaan Media Realia Tata Surya pada Mata Pelajaran IPA

Y: Hasil Belajar Siswa Kelas VII

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media realia yang dimaksud adalah penggunaan media nyata yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa. Melalui

penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, yaitu dapat meraba dan menyentuh secara langsung sehingga pemahaman lebih meningkat. Adapun media realia dalam penelitian ini, yaitu media nyata; benda-benda yang sebenarnya atau sesuai dengan aslinya, baik dalam keadaan hidup maupun dalam keadaan tidak hidup lagi. Media ini merupakan objek nyata berupa benda padat, cair, dan gas, seperti parfum, minuman soda, air mineral, minyak goreng, spidol, penghapus, baterai, balon, buku, gelas dan mangkuk

2. Variabel terikat adalah aktivitas belajar siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran IPA dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksudkan dalam hal ini adalah bentuk sikap, pikiran, dan perhatian.

Hasil tes siswa di analisis untuk mengetahui tingkat ketuntasan yang telah diperoleh siswa. Untuk mengukur prosentase ketuntasan belajar secara individu menggunakan rumus: skor yang diperoleh siswa dibagi skor maksimal dikalikan 100. Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus berikut: Jumlah siswa yang tuntas dibagi jumlah seluruh siswa dikalikan 100%. Indikator Keberhasilan Indikator penelitian tindakan ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Nilai keaktifan siswa ≥ 75 .
2. Ketuntasan klasikal $\geq 75\%$.
3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70.
4. Nilai rata-rata kelas \geq

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Analisis Deskriptif

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan Pre-Test dan Post-Test (tes awal-tes akhir) yang melibatkan 24 siswa kelas VIIA (kelas kontrol), dan 29 siswa kelas VIIB (Kelas Eksperimen) di SMPN 06 Kota Bengkulu dengan 20 soal pilihan ganda dan menggunakan media Realia Tata Surya. Adapun hasil dari tes awal (Pre-test) dan tes akhir (Post-test) dari siswa tersebut diperoleh nilai rata-rata keseluruhan dari kelas kontrol pre test sebesar 60 dan post test sebesar 80.

Sementara itu, untuk nilai rata-rata dari keseluruhan pada kelas eksperimen diketahui pada kelas pre test sebesar 70 sedangkan untuk kelas post test diketahui sebesar 85.

a. Kelas Kontrol

Dalam hal ini peneliti menyajikan hasil penelitian dari analisis deskriptif dari kelas kontrol yang peneliti dapatkan di lokasi penelitian yakni sebagai berikut ini:

Tabel 4.1
Analisis Deskriptif Kelas Kontrol

	Val	Pre-	Post-
		1	1
N	Missi	5	5
Mean		66,45	77,70
Std. Deviation		9,026	8,720
Variance		81,4	76,0
Range		30	30
Minimum		50	60
Maksimum		80	90

b. Kelas Eksperimen

Dalam hal ini peneliti menyajikan hasil penelitian dari analisis deskriptif dari kelas eksperimen yang peneliti dapatkan di lokasi penelitian yakni sebagai berikut ini :

Tabel 4.2
Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen

N		Pre-Test	Post-Test
	Valid	17	17
	Missing	3	3
Mean		73,1481	84,444

Std. Deviation	6,52630	6,25320
Variance	42,539	39,103
a. Range	25	25
Minimum	60	70
Maksimum	85	95

Berdasarkan table diatas, hasil mean p re-test eksperimen 73,1481 dan pre test kontrol 66,4583, hasil mean tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol untuk kemampuan awalnya, Hasil mean post test eksperimen 84,444. dan post-test Kontrol 77,7083, hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kontekstual mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, Hal ini sesuai dengan penggunaan model pembelajaran kontekstual yang mana materi pembelajarannya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang langsung dirasakan oleh peserta didik, dimana yang dapat mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif.

4.2 Uji Prasyarat

4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistic Versi 16.0 yang memiliki persyaratan sebagai berikut : Jika hasil uji normalitas lebih dari $> 0,05$ maka dapat dikategorikan berdistribusi normal, tetapi jika kurang dari $< 0,05$ distirbusi datanya tidak normal.

Tabel 4.3
Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre_Test_Kontrol	,161	24	,107	,932	24	,107
Post_Test_Kontrol	,187	24	,030	,933	24	,116
Pre_Test_Eksperien	,163	24	,099	,935	24	,124
Post_Test_Eksperimen	,193	24	,021	,939	24	,156

Berdasarkan tabel diatas, peneliti memperoleh hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) untuk semua data baik pada kolmogrov-smirnov maupun uji Shapiro-wilk $> 0,05$ dengan dihitung menggunakan SPSS. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Homogenitas

Setelah diperoleh hasil uji normalitas, langkah selanjutnya adalah menghitung homogenitas data. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kedua kelas homogeny atau tidak. Pengujian ini dilakukan menggunakan IBM SPSS Versi 16.0 untuk memiliki homogenitas data dengan tingkat signifikansi lebih dari $> 0,05$.

Tabel 4.4
Uji Homogenitas ANOVA

Value	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	576,532	1	576,532	10,215	,002
Within Groups	2765,625	49	56,441		

Total	3342,157	50
--------------	----------	----

Berdasarkan output di atas diketahui nilai Sig Based On Mean adalah sebesar $576,532 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data Post-test kelas eksperimen dan data post test kelas kontrol adalah sama atau homogene Demikian, salah satu syarat dari uji independent sample t test sudah terpenuhi.

4.2.3 Uji Hipotesis

Tabel 4.5
Uji Hipotesis
Paired Sample Test

	Mean	Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)
		Std.Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Kelas_Eksperimen - Kelas_Kontrol	6,25000	11,15601	2,27721	1,53923	10,96077	2,745	23	,012

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui perbandingan kemampuan siswa pada materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajara Media Relia Tata Surya di Kelas VII SMPN 06 Kota Bengkulu . Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah digunakan. Pada penelitian ini penulis juga dibantu dengan aplikasi Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) versi 16 dengan kriteriaan pengujian data sebagai berikut jika nilai Sig 2 tailed lebih $<$ dari 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. dan sebaliknya nilai Sig 2 tailed lebih $>$ dari 0,05 maka Ha ditolak dan Ho diterima. Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa nilai Sig (0,012) $<$ 0,05 maka Ha di terima dan Ho ditolak karena terdapat perbedaan yang signifikan.

4.2.4 Uji t-test

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui perbandingan kemampuan siswa pada materi pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran relia tata surya di kelas VII SMP Negeri 6 Kota Bengkulu Pengujian t-test dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah digunakan. Pada penelitian ini penulis juga dibantu dengan aplikasi Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) versi 16 dengan kriteriaan pengujian data sebagai berikut jika nilai Sig 2 tailed lebih $<$ dari 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. dan sebaliknya nilai Sig 2 tailed lebih $>$ dari 0,05 maka Ha ditolak dan Ho diterima.

Tabel 4.6
Grup statistic

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Mean Error
Hasil_Belajar_Siswa Kelas_Kontrol	24	77,708	8,72019	1,78000
Kelas_Eksperimen	27	84,444	6,25320	1,20343

Tabel 4.7
Uji T-Test
Independent sample test

Levene's Test for Equality of	Df	Sig. (2-	Me an	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference
-------------------------------	----	----------	-------	------------	---

	Variances		F	Sig	T	tailed)	Difference	Difference	Lower Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	4,331	,043	-	49	,002	-6,73611	2,10764	-10,97157	-2,50065
	Equal Variances Not assumed			-	41,214	,003	-6,73611	2,14864	-11,07469	-2,39753

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas VII SMP Negeri 06 Kota Bengkulu dengan jumlah sampel 51 siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas VIIA dan 28 siswa kelas VIIB menggunakan teknik total sampling jenuh yaitu jumlah populasi dijadikan jumlah sampel. Desain penelitian yang digunakan adalah preeksperimen design dengan bentuk one group pretestposttest. Penelitian ini hanya menggunakan dua kelas yang diberi pretest dan post-test, untuk mengetahui keadaan awal. Setelah diberikan pretest peneliti memberikan treatment berupa penggunaan media miniatur relia tata surya. Pada akhir pembelajaran, diberikan posttest, pengaruh treatment adalah meningkatnya nilai posttest dibandingkan nilai pretest.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan bayu widianto dkk pada tahun 2012 dari UIN Syarif Hidayatullah tentang media miniatur SITAYA mengatakan bahwa penggunaan media miniatur SITAYA dapat di aplikasikan ke peserta didik karna mampu memberikan pengaruh. Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media realia tata surya terhadap hasil belajar IPA dapat memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas penggunaan media tersebut dalam konteks pendidikan.

Media realia adalah materi fisik nyata atau objek yang digunakan dalam pengajaran untuk membantu siswa memahami konsep atau topik tertentu dengan cara yang lebih konkret. Dalam konteks pembelajaran Tata Surya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), media realia tata surya dapat berupa model Tata Surya, replika planet-planet, atau gambargambar berukuran besar. Berikut adalah beberapa pengaruh yang mungkin terjadi ketika menggunakan media realia tata surya terhadap hasil belajar IPA. a. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Penggunaan media realia tata surya dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan konkret bagi siswa. Ini dapat membantu meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka dapat melihat, menyentuh, atau memeriksa objek-objek fisik yang mewakili Tata Surya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pembahasan yang telah peneliti jabarkan di bab sebelumnya. Dalam hal ini, peneliti ingin memberikan kesimpulan atas pembahasan yang telah dijabarkan. Berikut ini adalah kesimpulan yang telah peneliti simpulkan guna menjawab rumusan masalah yakni sebagai berikut ini :

1. Berdasarkan analisis statistik deskriptif diperoleh skor pretest yang terendah yaitu 65 dan tertinggi yaitu 90, sedangkan pada posttest diperoleh skor terendah 70 dan tertinggi 95. Nilai rata-rata (mean) pretest yang diperoleh yaitu 73,1481 sedangkan posttest yaitu 84,444. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model penggunaan media miniatur media relia tata surya rata-rata nilai siswa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran media miniatur media relia tata surya.
2. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji prasyarat tersebut menyatakan bahwa data telah layak untuk diuji hipotesis. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t menunjukkan Sig (0,012) < 0,05 maka Ha di terima dan Ho ditolak. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMPN 06 Kota Bengkulu pada mata pelajaran IPA mengenai tata surya dengan menggunakan media relia tata surya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, W. W. (2014). *Metodelogi Pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Cahyono, G. (2019). Perencanaan Pembelajaran PAI Berbasis Media Visual Bagi Anak Tuna Rungu. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 81–98.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran; Peranannya Sangat Penting Dalam pembelajaran. *Jurnal Dimensi*, 10–12.
- Departemen Agama : RI Al-qur'an dan Terjemahnya. (2022). In *Departemen Agama RI* (Vol. 15). Bandung : Diponegoro.
- Depdik, S. I. (2013). *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Pt bumi Aksara.
- Faisal, A. (2015). *Bimbingan Dan Konseling* (Vol. 6, Issue 2). Palembang: Noer Fikri Offset.
- Hamid, D. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung : Alfabeta.
- Nanang, M. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Vol. 3). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriati, A., & Dkk. (2014). *Pembelajaran IPA di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi proses pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Aditama.
- Susanto, R. (2018). Analisis Pengaruh Pembelajaran Quantum Terhadap Proses Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VA Di SDN Joglo 04 Petang (Studi Pre-Eksperimen). *Jurnal Pendidikan Dasar PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 18.
- Suyono, A., & Hariyanto, S. (2014). Perkembangan teknologi informasi dan profesi penerjemah. *Jurnal Linguistik Terapan*, 56–62.
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Widayanti, W. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Media Realia Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 1 Pulung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidik Profesional Mandiri (JPPM)*.