

**PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SDN 1 SIDOKATON**

Yulita Dwi Lestari
STKIP PGRI Bandar Lampung
dwilestariyulita@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the use of media realia in science learning. The object of this research is fourth grade students of SDN 1 Sidokaton with 10 students. This type of research is classroom action research. Data collection techniques use test results of learning and observation. Data technique is done through quantitative and qualitative, to test the effectiveness of using N-gain. The results of this study indicate that the use of realia media can improve student learning outcomes in science subjects.*

Keywords: *media realia, student learning outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media realia pada pembelajaran IPA. Obyek penelitian ini adalah kelas IV SDN 1 Sidokaton dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Teknik data dilakukan melalui kuantitatif dan kualitatif, untuk uji efektivitas digunakan N-gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Kata kunci: media realia, hasil belajar siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap warga negara Indonesia, karena pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan hasil kegiatan prasarvei yang penulis lakukan terhadap guru bidang studi IPA kelas IV SD Negeri 3 Dadapan, belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Banyak siswa yang

kurang antusias dalam pembelajaran di kelas. Ataupun guru menggunakan media konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaiannya dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Siswa juga malas untuk belajar karena mereka kurang tertarik dan merasa tidak bisa pada mata pelajaran IPA sehingga siswa sulit untuk mengerti dan memahaminya. Akibatnya, nilai IPA yang diperoleh kurang maksimal.

H.W. Flower (dalam Trianto, 2011:136) mengemukakan bahwa IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan di rumuskan, yang berhubungan dengan

gejala-gejala kebendaan dan di dasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.

Berdasarkan dengan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah yang muncul adalah masih rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA, masih rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran IPA dan minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran IPA.

Pada proses pembelajaran, media sangat berguna untuk menyampaikan informasi pelajaran, yaitu untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal yang hanya dengan kata-kata tertulis dan penjelasan lisan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta daya indera, membuat siswa lebih aktif dan mengurangi sifat pasifnya, mengakomodir perbedaan individu siswa, dan membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Sebagaimana menurut Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya, 2008:204) menegaskan suatu media pembelajaran merupakan perantara, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya, alat-alat semacam itu dapat digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan, maka merupakan media pendidikan.

Menciptakan pembelajaran yang aktif tidak mudah, sehingga perlu adanya upaya dalam menciptakan hal tersebut. media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara untuk menyampaikan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2008:209), menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu dan menambah gairah dan motivasi belajar serta media pembelajaran memiliki nilai praktis.

Selain itu pemilihan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga mempengaruhi dalam keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran ialah *Media*

Realia. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Arsyad (2010:91) bahwa media realia memegang peran penting dalam proses belajar, media realia dapat merancang pemahaman dan memperkuat ingatan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Akhneta K.Y. (2014), media realia adalah semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah, dan sebagainya.

Dengan menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat di anjurkan sebab dengan menggunakan benda nyata siswa dapat lebih memahami materi yang di ajarkan. Dengan begitu, siswa dengan mudah mengingat apa yang mereka pelajari karena telah mengalami langsung dan berinteraksi dengan media. Media realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu serta sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik.

Penerepan media pembelajaran di sekolah dasar sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. Proses pembelajaran berpusat pada siswa. sehingga guru harus lebih aktif, kreatif dan inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran tersebut terwujud sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti mengadakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media realia pada siswa kelas IV SD.

Setiap kali seseorang melakukan perubahan dalam proses belajar maka akan memperoleh sesuatu yang merupakan dampak dari proses belajarnya yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan bukti dari usaha yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan belajar dan merupakan nilai yang diperoleh siswa dari proses belajarnya.

Menurut Gagne (dalam Abied, 2011:46-47) Belajar dapat dilihat dari segi

proses dan dari segi hasil, belajar yang berkenaan dengan hasil adalah belajar yang berkenaan dengan tujuan pengajaran. Selanjutnya, Hamalik (2011:30) menyatakan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil pembelajaran juga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melihat efektivitas seberapa pengaruh dari perlakuan itu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Sidokaton Tahun Ajaran 2017/2018.

METODE

Definisi operasional variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:60).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa definisi operasional adalah penjabaran lebih lanjut terhadap suatu objek pengamatan penelitian.

Sugiyono (2012:60) mengemukakan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media realia. Menurut Arif S. Sadiman (2009:27) media realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik.

Selanjutnya, Sugiyono (2012:60) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat

karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2010:3-4), hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa dari suatu tindak belajar pada akhir proses pembelajaran berupa suatu angka yang menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan menggunakan media realia terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidokaton dengan jumlah siswa 10 siswa.

a) Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2012:5) Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara cermat dan sistematis disuatu lingkup tertentu. Penguatan terhadap kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Sidokaton Kabupaten Tanggamus.

b) Dokumentasi

Suharsimi Arikunto (2010:131) menyatakan bahwa dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal – hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan jumlah siswa SD Negeri 1 Sidokaton kelas IV.

c) Tes

Menurut Arikunto (2010: 193) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini salah satunya adalah tes. Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data mengenai kemajuan hasil belajar sehubungan dengan topik bahasan yang menggunakan media realia.

Selanjutnya adalah uji hipotesis, yakni menggunakan uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) dan untuk mengukur efektivitas menggunakan *n-gain* dengan mengukur perbedaan antara nilai siswa yang menggunakan media realia dan siswa yang tidak menggunakan media realia. Berikut tabel *n-gain* menurut Hake (dalam Sumanto, 2014: 151)

Tabel 1.
Kategori Gains

Gains ternormalisasi (G)	Kriteria peningkatan
$G > 0,71$	Tinggi
$0,31 \leq G \leq 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Sidokaton. Hasil dari setiap tahap pengembangan dijabarkan sebagai berikut.

Siklus I, berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai analisis kebutuhan siswa dan kebutuhan guru, Menetapkan kelas penelitian, adapun kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah 10 orang. Pada proses pembelajaran siklus I terdapat siswa yang mengalami masalah dalam proses pembelajaran. Mereka pada saat proses pembelajaran siswa tersebut tidak memahaminya pada konsep pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tersebut tidak memperhatikan guru pada saat guru sedang menjelaskan menggunakan media realia, siswa tersebut asik dengan dunianya sendiri (tidak kondusif).

Guru melakukan suatu cara dengan pendekatan kepada siswa tersebut, guru mendekati siswa tersebut dengan menanyakan materi-materi pembelajaran yang belum faham dan jelas. Setelah melalui pendekatan dengan siswa tersebut, siswa tersebut lebih memahami materi-materi pembelajaran yang telah diajarkan kepada guru sehingga siswa bisa mencapai hasil belajar yang diinginkan. menentukan pokok bahasan. Materi pelajaran yang dibahas dalam penelitian ini adalah Struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Serta mempersiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD Kelas IV dan buku-buku Ilmu Pengetahuan Alam yang relevan.

Tabel 2.
Data rata-rata aktivitas siswa pada siklus 1

Aktivitas yang diamati	Pertemuan			Rata-rata (%)
	I	II	III	
Siswa bertanya dalam proses pembelajaran	30 %	50%	60 %	47%
Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media realia	60 %	70%	90 %	73%
Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru	50 %	50%	70 %	57%
Mengerjakan tugas yang di berikan guru	60 %	80%	90 %	77%
	200 %	250 %	310 %	

Dalam proses pembelajaran menggunakan media realia aktivitas siswa diamati dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti dan sebagai observer guru kelas IV SDN 1 Sidokaton,

kemudian data aktivitas seperti terlihat pada tabel di atas.

Selanjutnya, penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan siklus I, dengan melihat rata-rata dari *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan guru kepada siswa yang berjumlah siswa. Data hasil siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3.
Hasil Belajar Siswa Siklus I

Indikator	Siklus I			Kriteria
	Pre-test	Post-test	N-Gain	
Rata-rata	57	75	0,46	Sedang
Skor tertinggi	80	100		
Skor terendah	40	60		
Tingkat ketuntasan	30 %	50 %		

Refleksi Siklus I, berdasarkan hasil pengamatan observer pada kegiatan siklus pertama ditemukan hal-hal bahwa tingkat ketuntasan siswa pada *pretes* sebesar 30% dan pada *posttest* sebesar 50%, skor tertinggi pada *pretes* sebesar 80 dan pada *posttest* sebesar 100. Terdapat skor terendah pada *pretes* adalah 40 dan pada *posttest* 60, dan masih ada siswa yang kurang memahami konsep jenis-jenis akar tumbuhan. Guru melakukan cara melalui pendekatan kepada siswa tersebut dengan menanyakan materi-materi mana yang belum faham. Serta masih ada siswa yang tidak menunjukkan sikap sungguh-sungguh dalam mengerjakan *posttest*.

Siklus II, pada perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II ini didasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus ini guru lebih menekankan penjelasan materi dan merangsang siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran, memantau kesulitan siswa dan memotivasi siswa untuk semangat dalam berdiskusi atau bekerja sama.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan media realia aktivitas siswa diamati dalam lembar observasi yang

telah dibuat, kemudian data aktivitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.
Data rata-rata aktivitas siswa pada siklus II

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan			Rata-rata (%)
		I	II	III	
1.	Siswa bertanya dalam proses pembelajaran	60%	70%	80%	70%
2.	Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media realia	90%	100%	100%	97%
3.	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru	70%	70%	90%	77%
4.	Mengerjakan tugas yang di berikan guru	60%	90%	100%	83%
Jumlah		280 %	330%	370%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan satu sampai pertemuan ketiga. Rata-rata aktivitas yang paling besar yaitu partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media realia dengan rata-rata 97% dan aktivitas yang paling kecil yaitu siswa bertanya dalam proses pembelajaran dengan rata-rata 70%.

Hasil belajar siswa siklus II, tercermin dari rata-rata dari *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas IV yang berjumlah siswa 12 siswa. Berikut data hasil belajar siswa pada siklus II.

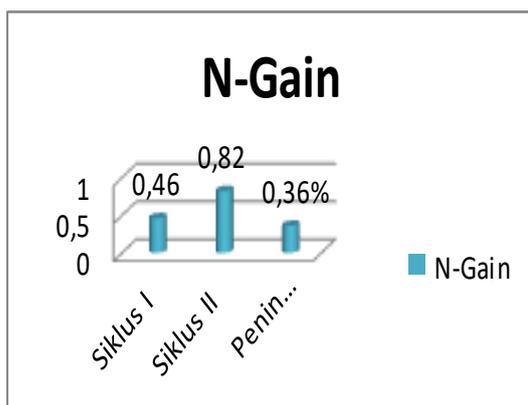
Tabel 5.
Hasil Belajar Siklus II

No.	Indikator	Pertemuan			Kriteria
		Pre-test	Post-test	N-Gain	
1	Rata-rata	73	93	0,82	Tinggi
2	Skor tertinggi	80	100		
3	Skor terendah	50	60		
4	Tingkat ketuntasan	70%	90%		

Refleksi Siklus II, berdasarkan hasil penelitian pada siklus II diketahui bahwa tindakan pembelajaran dengan menggunakan media realia sudah cukup baik dibandingkan dengan siklus I maka dapat disimpulkan bahwasannya siswa menjadi paham tentang materi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa bersemangat untuk bekerjasama dalam kelompok.

Dari hasil penelitian dan penjelasan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya dengan menerapkan media realia. Peningkatan tersebut terjadi karena guru sudah optimal dalam menerapkan Media realia, Guru juga sangat intensif membimbing siswa terutama saat siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Selain itu siswa mampu membangun kerjasama dalam kelompok untuk belajar dan memahami tugas yang diberikan oleh guru. Karena pada siklus II hasil belajar siswa yang dikatakan tuntas belajar mencapai 90% dan sudah mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini, peneliti tidak merencanakan tindakan selanjutnya.

Berikut grafik hasil belajar siklus I dan siklus II.



Grafik 1.
Perolehan Hasil N-Gain

Dari grafil diatas perolehan hasil belajar siklus I dan siklus II menggunakan *N-Gain*, maka hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan penggunaan

media realia ini mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh *N-Gain* score 0,46 dan pada siklus II diperoleh *N-Gain* score 0,82. Hal ini berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 0,36 dan menjadi *gain score* pada criteria sedang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan pembelajaran dengan media realia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN 1 Sidokaton 2017/2018 dikatakan teruji.

Berdasarkan Analisis data pada siklus I diperoleh *N-Gain* skor 0,46 dan pada siklus II diperoleh *N-Gain* skor 0,82. Hal ini berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 0,36 gain skor sedang. Sedangkan ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 30% dan siklus II mencapai 90% mengalami peningkatan sebesar 60%.

Berdasarkan identifikasi peningkatan hasil belajar di atas, dapat dikemukakan bahwa media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena beberapa hal berikut:

- Media realia dapat mengatasi masalah rendahnya daya serap siswa, dalam pokok bahasan struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Hal ini dikarenakan dengan media realia siswa dapat lebih memahami secara lebih konkrit mengenai struktur tumbuhan dengan fungsinya khususnya akar tumbuhan. Demikian pula dengan media realia, siswa dapat lebih memahami jenis-jenis akar tumbuhan serta fungsi dan kegunaan dari akar tumbuhan. Jenis-jenis akar tumbuhan tersebut dapat dijelaskan lebih konkrit dengan menggunakan media realia.
- Media realia dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak

menjadi lebih realistis. Dalam pokok bahasan Struktur akar tumbuhan merupakan teori yang masih abstrak bagi siswa, oleh karena itu, siswa membutuhkan contoh real bagaimana bentuk struktur dan jenis-jenis akar tumbuhan. Dalam hal ini peneliti menunjukkan tumbuhan kecil dan menjelaskan bagian-bagian dari struktur akar dan jenis-jenis akar tumbuhan.

- c) Media realia dapat memberikan data yang kuat/terpercaya. Dalam pokok bahasan jenis-jenis akar tumbuhan informasi yang disampaikan menjadi lebih kuat dengan adanya bukti yang direpresentasikan dalam bentuk nyata. Dalam hal ini peneliti menunjukkan tumbuhan kecil (berakar) yang diambil dari tumbuhan sekitar.
- d) Media realia dapat memadatkan informasi. Hal tersebut dikarenakan informasi yang diterima siswa lebih konkrit dan realistis. Artinya, penerimaan siswa terhadap informasi yang disampaikan mengarah kepada penerimaan yang disertai pembenaran karena didukung oleh bukti yang kuat dan faktual. Dalam hal ini, peneliti menunjukkan tumbuhan kecil sebagai media realia.
- e) Media realia dapat memudahkan penafsiran informasi. Siswa menjadi lebih mudah dalam menafsirkan informasi, karena disertai dengan adanya contoh, dan bukti yang nyata dalam bentuk tumbuhan kecil yang dihadirkan di kelas sebagai dari bentuk aslinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikemukakan bahwa media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SDN 1 Sidokaton. Pembahasan Analisis tersebut juga menunjukan sekaligus membuktikan

bahwa media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Sidokaton.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model media realia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Demikian halnya dengan ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 50% dan pada siklus II sebesar 90%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 40% artinya hasil belajar siswa yang memenuhi KKM ≥ 65 mencapai 90% di akhir siklus.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan penggunaan media realia ini mengalami peningkatan terhadap hasil belajar. Pada siklus I diperoleh N-Gain score 0,46 dan pada siklus II diperoleh N-Gain score 0,82. Hal ini berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 0,36 dan menjadi gain score sedang. Peningkatan ini terjadi karena ketelaksanaan pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I.

Media realia ini dapat dijadikan alternatif yang dapat memberikan kontribusi pemikiran dan informasi khususnya bagi guru Ilmu Pengetahuan Alam dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan diterapkannya media tersebut. Media realia secara berkesinambungan dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana bagi guru untuk melatih dan mengembangkan keingintahuan siswa serta berfikir kritis dan analisis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abied. (2011). *Teori Belajar Gagne*. (online),(<http://www.masbied.com>. diakses 23 Maret 2014).
- Akhmeta, K.Y. (2014). *Meggunkan Media realia*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- A. Sumanto M. (2014). *Statistika Terapan*. Center of Academic Publishing Service. Yogyakarta
- Dimiyati & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Kemendikbud. (2003). UU RI No. 20. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru. Bandung.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Sanjaya , Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* Kencana. Jakarta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasi dalam Kurikulum Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.