

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA
REALIA DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
M I S B A H
NIM F34211339**



**PROGRAM STUDI JURUSAN PENDIDIKAN DASAR DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA REALIA DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Misbah, Abdussamad, Hery Kresnadi
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
sdn13_Mempawah_Timur@yahoo.com

Abstrak : Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika pada materi Perkalian pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur Kabupaten Pontianak.

Penelitian ini menggunakan pembelajaran media realia dengan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas terhadap 28 orang siswa kelas II.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran media realia pada materi Perkalian siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur yaitu pada siklus I jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 18 orang siswa atau 64,28% sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang nilainya mencapai nilai KKM meningkat menjadi 25 orang siswa atau 89,28%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan pembelajaran media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Media Realia, Matematika.

Abstract: this research is held has purpose to increase students' learning result at mathematics learning process of multiplication lesson at second grade students of Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur Pontianak District.

This research using *realia* media learning process through qualitative approach. Kind of research which used is classroom action research for 28 second grade student.

The research finding show that there is increasing of students' learning result through *realia* media learning process at multiplication lesson at second grade students of Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur that is at firts circle, number of students who reach KKM score is 18 students' or 64,28% while at second circle, number of students which the score reach KKM score increase became 25 students or 89,28%. The conclusion from this research is through using *realia* media learning process students' learning result in mathematics learning process.

Keyword: Learning Result, *Realia* Media Learning Process, Mathematics.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa salah satunya adalah dikarenakan siswa menganggap pelajaran matematika itu sulit. Seperti salah satunya materi Perkalian. Masih banyak terdapat banyak siswa yang kesulitan dalam mengingat dan menghafal perkalian. Masalah seperti ini sering kali terjadi pada siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur. Masih banyak ditemukan siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika. Ini terlihat pada saat mereka diberikan soal tentang Perkalian. Siswa masih belum bisa secara lancar menjawab soal tentang perkalian, bahkan masih ada siswa yang belum mengerti sama sekali.

Teknik dalam penyampaian materinya guru selalu mendominasi kelas dan berfungsi sebagai sumber utama pengetahuan. Melalui refleksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas, bahwa dalam pembelajaran matematika siswa terlihat kurang aktif dan tampak bosan. Sehingga siswa tampak kebingungan, kurang berminat dengan apa yang ditugaskan, situasi kelas yang kurang terkontrol dan banyak yang tidak mengerti dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka untuk meningkatkan hasil belajar, guru bermaksud mencoba untuk menerapkan model Pembelajaran Media Realia pada materi Perkalian pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur. Dengan menerapkan model Pembelajaran ini diharapkan prestasi belajar siswa lebih baik dan siswa dapat memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran ini, yang tentunya berefek dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika pada materi yang lainnya.

Kata Matematika erat berhubungan dengan kata Sansekerta, medha atau widya yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelensensia (Nasution, 1980 dalam Sri Subarinah, 2006: 1). Berikut beberapa definisi tentang matematika : (a) Matematika itu terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma dan dalil-dalil yang dibuktikan kebenarannya, sehingga matematika disebut ilmu deduktif (Ruseffendi, 1998 dalam Sri Subarinah, 2006 : 1). (b) Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Belajar matematika pada hakekatnya adalah belajar konsep, struktur konsep dan mencari hubungan antara konsep dan strukturnya (Subarinah Sri, 2006: 1).

Menurut Suherman,dkk (2003) ada beberapa tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sejalan dengan fungsinya yaitu sebagai berikut : (1) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung. Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung. (1) Meletakkan landasan berhitung yang kuat untuk mempelajari pengetahuan lebih lanjut. (2) Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihgunakan. (3) Memberi bekal kemampuan dasar matematika serta membentuk sikap logis, cermat, kreatif dan disiplin. (4) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP) tujuan mata pelajaran di SD adalah : (a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. (b) Menggunakan penalaran pada pola sifat, melakukan manipulasi matematika

dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (d) Memiliki sikap yang menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

agar dalam penyampaian pembelajaran matematika dapat mudah diterima dan dipahami oleh siswa, guru harus memahami tentang karakteristik matematika sekolah (Sunar Dyono dalam Supeno Djanali 2004:4) meliputi : (1) Memiliki objek kajian abstrak, berupa fakta, operasi atau relasi, (2) Berupa pada kesempatan atau konversi berpola pikir deduktif, (3) Konsisten dalam sistemnya (4) Memiliki sosial yang kurang dari ahli, (5) Memperhatikan semesta pembelajaran

Menurut Suherman, dkk (2003:34) menyatakan karakteristik pengajaran matematika adalah sebagai berikut : (1) Diajarkan secara bertahap dimulai dari yang kongkrit ke abstrak, dari yang paling dekat sampai ke jauh, dari hal yang sederhana ke hal yang sulit. (2) Mengikuti model spiral, yaitu dalam memperkenalkan konsep baru selalu mengaitkannya pada konsep yang telah dipelajari karena konsep baru merupakan perluasan dan pendalaman konsep sebelumnya. (3) Matematika berpola pikir deduktif yaitu memahami suatu konsep melalui pemahaman definisi umum, kemudian contoh. (4) Pengajaran matematika menganut kebenaran konsentrasi, yaitu kebenaran yang konsentrasi atau tetap, tidak ada pertentangan antara konsep yang satu dengan yang lain.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3).

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran. (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab

tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Benda nyata (*real thing*) merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.

Sebagai obyek nyata, realia merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, realia banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual.

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (*observasi*) benda nyata tersebut ke lokasinya. Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu

dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya.

Ciri media realia yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Media realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realia juga dapat dimodifikasi. Modifikasi media realia berupa: potongan benda (*cutaways*), benda contoh (*specimen*), dan pameran (*exhibid*). Cara potongan (*cutaways*) adalah benda sebenarnya tidak digunakan secara utuh atau menyeluruh, tetapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya.

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Ciri-ciri media realia yaitu benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya (Endriani, 2011). Benda nyata yang digunakan seperti tumbuhan, buah, bunga, dan sebagainya. Sehingga peserta didik dengan mudah mengingat apa yang mereka pelajari karena telah mengalami langsung dan berinteraksi dengan media. Menurut Endriani (2011), pemanfaatan media realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat. Walaupun tidak semua benda nyata dapat digunakan sebagai media realia karena keterbatasan penyediaannya, misalnya karena ukuran ataupun biayanya. Untuk membawa proses pembelajaran matematika yang terkesan teoritis dan abstrak ke arah konkrit, maka media realia merupakan solusi alternatif dalam mempermudah pembelajaran matematika.

Media realia adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Endriani, 2011). Kata realia sendiri maksudnya adalah nyata. Jadi guru harus bisa menyiapkan dan menggunakan media yang nyata atau konkrit sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya foto, gambar, model, dan masih banyak lagi yang ada dilingkungan sekitar siswa. Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagai mana adanya, tidak ada perubahan, kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan hidup aslinya. Menurut Endriani (2011), ciri media realia adalah benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Selain dalam bentuk aslinya, penggunaan realia dapat dimodifikasi.

Bentuk realia sama dengan benda sebenarnya yang tidak mengalami perubahan sama sekali dan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Akan tetapi, kesulitan kadang timbul dalam menghadirkan realia secara utuh yang disebabkan oleh ukuran yang terlalu besar atau sulit ditemukan di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, beberapa modifikasi seringkali harus dilakukan.

Dvilestari (dalam <http://dvilestari.blogspot.com/2013/03/media-realialiaslinya.html>) mengemukakan Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memodifikasi benda nyata untuk keperluan pembelajaran: (a) Dengan cara memotong bagian tertentu dari realia jika berukuran terlalu besar. Dalam memotong realia perhatikan agar bagian yang dipotong tidak merusak benda

tersebut sebagai media yang dapat dipelajari oleh siswa. (b) Dengan cara mengawetkan realia hidup jika benda tersebut berbahaya atau lekas rusak jika digunakan dalam kelas, misalnya penggunaan satwa atau tumbuhan sebagai media pembelajaran. Satwa yang berbahaya perlu ditempatkan di tempat tertentu atau diawetkan terlebih dahulu sebelum digunakan sebagai sarana observasi oleh siswa. (c) Dengan menampilkan beberapa jenis realia secara bersama-sama, ditambah dengan informasi tercetak yang kesemuanya yang dapat menggambarkan suatu topik tertentu. Cara ini disebut juga dengan istilah eksibisi atau pameran realia.

Dalam dunia pendidikan, realia sering dianggap sebagai media informasi yang paling mudah diakses dan menarik. Sebagai media informasi, realia mampu menjelaskan hal-hal yang abstrak dengan hanya sedikit atau tanpa keterangan verbal. Dengan berinteraksi langsung dengan realia, diharapkan hal-hal yang kurang jelas, apabila diterangkan secara verbal akan menjadi jelas. Realia memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi pengguna dengan membawa kehidupan di dunia nyata ke dalam perpustakaan ataupun ke dalam kelas.

Realia akan sangat membantu apabila digunakan dalam suatu proses memperoleh informasi dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri atau sering disebut sebagai tujuan kognitif. Dalam proses ini, realia dilibatkan sebagai suatu obyek nyata yang belum dikenal dan para pengguna akan belajar untuk mengenalnya. Realia dapat memberikan pengguna pengalaman langsung dan nyata; pengalaman keindahan yang tidak bisa didapat melalui media lain.

Untuk memungkinkan suatu realia ditampilkan dalam suatu ruangan kadang sangat sulit karena ukuran yang terlalu besar (contoh: lokomotif, pesawat, mobil), atau terlalu kecil (contoh: kuman) atau memang tidak memungkinkan untuk ditampilkan (contoh: bulan). Kadangkala menghadirkan realia dapat berbahaya misalnya menampilkan ular. Cara mengatasinya dapat menggunakan ular mati yang telah diawetkan agar pengguna bisa mengamati dengan aman. Dengan jalan ini, pengguna masih merasakan pengalaman langsung.

Dvilestari ([dalam http://dvilestari.blogspot.com/2013/03/media-realia-asli-nyata.html](http://dvilestari.blogspot.com/2013/03/media-realia-asli-nyata.html)) mengemukakan, sebagai media pembelajaran, realia memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai topik mata pelajaran. Realia mampu memberikan pengalaman belajar langsung (*Hands on Experience*) bagi siswa. Dengan menggunakan benda nyata sebagai media, siswa dapat menggunakan berbagai indera untuk mempelajari suatu objek. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan merasakan objek yang tengah dipelajari. Dalam menggunakan realia, pengguna dituntut kemampuannya menginterpretasikan hubungan-hubungan tentang benda yang sesungguhnya.

Selain memiliki potensi sebagai media pembelajaran, realia juga memiliki keterbatasan. Salah satu keterbatasan realia adalah adanya kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari. Kemungkinan lain adalah informasi yang ingin disampaikan akan berbeda sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Sebelum memilih realia yang akan digunakan, harus mempertimbangkan kemungkinan realia tersebut akan dipegang oleh siswa. Dvilestari ([dalam](http://dvilestari.blogspot.com/2013/03/media-realia-asli-nyata.html)

<http://dvilestari.blogspot.com/2013/03/media-realia-asli-nyata.html>)

mengemukakan, hal lain yang penting diperhatikan dalam menggunakan realia sebagai media pembelajaran adalah : Berikan kesempatan yang besar agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan benda yang saling dipelajari. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mempelajari objek sebagai sumber informasi dan pengetahuan.

Berikan siswa kesempatan untuk mencari informasi sebanyak mungkin yang berkaitan dengan objek yang sedang dipelajari. Hindari hal-hal yang tidak diinginkan atau risiko yang akan dihadapi siswa pada saat mempelajari realia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif. karena penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan pembelajaran media realia pada materi Perkalian siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur.

Metode Deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Metode deskriptif tidak lebih dari pada penelitian yang bersifat penemuan fakta-fakta seadanya (fast finding). Penemuan gejala-gejala berarti juga tidak sekedar menunjukkan distribusinya, akan termasuk usaha mengemukakan hubungan satu dengan yang lain di dalam aspek-aspek yang diselidiki itu.

Metode ini tidak terbatas sampai pada pengumpulan dan penyusunan data, tetapi juga analisis dan interpretasi tentang data itu. Secara singkat dapat dikatakan bahwa metode deskriptif merupakan langkah-langkah melakukan representasi obyektif tentang gejala-gejala yang terdapat di dalam masalah yang diselidiki. Ciri-ciri pokok metode deskriptif : (1) Memusatkan perhatian pada masalah-masalah yang ada saat penelitian dilakukan (saat sekarang) atau masalah-masalah yang bersifat aktual. (2) Menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya, diiringi dengan interpretasi rasional yang kuat.

Menurut Hadari Nawawi (2001:67), metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya.

Penelitian ini bersifat kolaborasi, yaitu antara peneliti sebagai guru kelas kelas II yang melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dan teman sejawat yaitu Bapak Mahyuni, S.Pd sebagai observer yang mengobservasi pelaksanaan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sejalan dengan hal tersebut, menurut IGAK Wardhani (2009; 1,4) bahwa, "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat".

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN no.13 Mempawah Timur yang berjumlah 28 orang, dengan siswa laki-laki 16 orang dan perempuan 12 orang, guru sebagai peneliti.

Sebelum dilaksanakannya penelitian, maka peneliti menyusun tahapan-tahapan dalam kegiatan penelitian ini. Menurut Dadang Yudhistira (2013:153) menyatakan bahwa dalam melaksanakan PTK, dibutuhkan tahapan sebagai berikut : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

Teknik Pengumpul Data adalah Teknik Observasi Langsung dan Teknik komunikasi Langsung. Alat pengumpulan data teknik observasi langsung adalah lembar observasi yang dilakukan dengan mempergunakan sebuah data yang memuat jenis gejala yang akan diamati.

Teknik analisis data adalah menggunakan data kualitatif hasil pengamatan proses pembelajaran dianalisis menggunakan analisis diskriptis kualitatif. Sedangkan data yang berupa angka (data kualitatif) dari motivasi dan keterampilan siswa serta perencanaan dan pelaksanaan dalam guru mengajar dianalisis menggunakan diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes kondisi awal dan akhir, nilai tes setelah siklus I dan nilai tes setelah siklus II, kemudian direfleksi.

1. Perhitungan nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa.

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Depdikbud, 1994: 17)

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

NI = Nilai Ideal (dalam skala 100)

2. Perhitungan nilai rata-rata perencanaan dan pelaksanaan mengajar

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata – rata

$\sum x$ = jumlah skor total

N = Jumlah total aspek

(Sugiyono, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perencanaan pembelajaran menggunakan media realia ini telah dirancang dengan baik. Hal yang dilakukan pertama adalah memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar yang belum dilaksanakan oleh guru kelas, kemudian dikembangkan menjadi indikator-indikator yang dirancang menjadi sebuah silabus pembelajaran, dilanjutkan dengan membuat RPP dengan mengembangkan tujuan pembelajaran khusus yang disesuaikan dengan pembelajaran menggunakan media realia. Kemudian guru membuat lembar observasi baik untuk guru maupun siswa guna mengukur sejauh mana keefektifan penggunaan media realia ini yang dibantu oleh teman sejawat yang berperan sebagai observer.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat berdasarkan lembar perencanaan pada siklus I skor yang diperoleh rata-rata skor sebesar 3,14

yang berkategori baik dan pada siklus II rata-rata skor sebesar 3,57 yang berkategori baik. Terjadi peningkatan skor dari siklus I ke siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan RPP namun masih terdapat kekurangan-kekurangan. Kekurangan tersebut adalah pemanfaatan waktu, yaitu waktu menjadi sempit, selain itu aktivitas siswa masih kurang, hal ini disebabkan karena siswa masih belum terbiasa belajar menggunakan media realia. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan awal yaitu pembuka yang berisi kegiatan mengucapkan salam, berdoa bersama, mengecek kehadiran siswa, apersepsi yaitu mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan, informasi tujuan pembelajaran khusus, kemudian siswa dilanjutkan dengan kegiatan inti. Sebelum apersepsi guru membuat suasana baru untuk mengajak siswa bernyanyi bersama untuk menambah motivasi belajar siswa.

Berikutnya melakukan kegiatan inti, yaitu guru menjelaskan kembali tentang materi perkalian dengan memperlihatkan media realia yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya sebebannya mengenai materi perkalian, guru memberikan kepercayaan kepada siswa yang sudah mengerti untuk membantu siswa yang lain yang masih kurang mengerti. Bersama guru, siswa membuat kesimpulan akhir dari rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan tersebut berupa rangkuman.

Pada akhir kegiatan atau penutup, dilakukan evaluasi tertulis. Selama proses pembelajaran berlangsung, kolabolator melakukan pengamatan terhadap semua aktivitas yang terjadi, baik yang dilakukan oleh siswa maupun oleh guru, dan sekaligus mengisi lembar observasi yang telah tersedia.

Sebagaimana telah diketahui dalam pembahasan sebelumnya, bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini dipengaruhi karena media pembelajaran yang digunakan masih dianggap baru, belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Berdasarkan pengamatan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran perkalian dengan menggunakan media realia pada siklus I siswa masih kurang termotivasi dan kalau disuruh kedepan mengerjakan soal dengan menggunakan media realia masih kurang antusias, masih ada yang malu dan takut untuk maju kedepan, bahkan ada siswa yang tidak mau. Hanya sebagian kecil saja siswa yang termotivasi.

Namun hal yang terjadi pada siklus II, motivasi siswa mulai nampak. Motivasi siswa mengikuti proses belajar mengajar terutama keterlibatannya menggunakan media realia meningkat. Oleh sebab itu untuk melibatkan siswa lebih banyak lagi berpartisipasi menggunakan media realia guru menyuruh siswa secara bergantian kedepan untuk menyelesaikan soal, dan itu membuat siswa jadi terlihat lebih aktif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data pengukuran dan hasil belajar yang diperoleh pada tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus dan data hasil observasi/penilaian yang dilakukan kolabolator.

Pembahasan

Dilihat dari hasil rekapitulasi nilai siswa dari siklus I dan siklus II, terdapat peningkatan jumlah nilai siswa yang mencapai nilai KKM pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia pada materi operasi hitung perkalian yaitu 60. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 18 orang siswa atau 64,28% sedangkan siswa yang tidak mendapatkan nilai KKM sebanyak 10 orang atau 35,71%. Pada siklus II jumlah siswa yang nilainya mencapai nilai KKM meningkat menjadi 25 orang siswa atau 89,28% dan masih terdapat 3 siswa atau 10,71% yang belum mendapatkan nilai mencapai nilai KKM. Walaupun dari jumlah seluruh siswa 28 orang, hanya 25 orang siswa yang mencapai nilai KKM dan masih terdapat 3 orang siswa yang nilainya tidak mencapai nilai KKM, tetapi ini sudah menunjukkan terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur, dimana nilai rata-rata pada siklus I yaitu 68,82 dan meningkat pada siklus II menjadi 82,85.

Dari data penelitian tindakan kelas dan pembahasan, maka permasalahan dan sub masalah yang telah dirumuskan tercapai sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan ada peningkatan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal perkalian dengan menggunakan media realia menjadi meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat dikemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media realia dalam menyelesaikan materi perkalian pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah timur.

Perencanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia diawali dengan menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dilanjutkan dengan membuat silabus dan RPP. Kemudian menyiapkan ringkasan materi pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran yang bervariasi dan menggunakan media realia dalam pembelajaran, yaitu bersama guru, siswa dibimbing untuk menemukan pengetahuannya sendiri, serta menyiapkan lembar observasi untuk guru maupun siswa. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat berdasarkan lembar perencanaan pada siklus I rata-rata skor 3,14 yang berkategori baik, kemudian terjadi peningkatan skor rata-rata pada siklus II sebesar 3,57 yang berkategori baik.

Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, dengan menggunakan media dan materi yang sesuai tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian di kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur. Hasil pengamatan guru pada siklus I diperoleh rata-rata skor 3,13 yang berkategori baik dan pada siklus II diperoleh rata-rata skor 3,21 yang berkategori baik.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media realia pada pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian di kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur yaitu pada siklus I jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 18 orang siswa atau 64,28% sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang nilainya mencapai nilai KKM meningkat menjadi 25 orang siswa atau 89,28%.

Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini, dari keberhasilan penggunaan media realia pada pembelajaran materi perkalian kelas II Sekolah Dasar Negeri 13 Mempawah Timur, antara lain: (1) Dalam menggunakan pembelajaran media realia, guru harus lebih banyak melibatkan siswa pada proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. (2) Dalam menggunakan pembelajaran media realia, guru harus menciptakan pembelajaran yang menantang dan menarik bagi siswa sehingga dapat memberikan pengalaman-pengalaman kepada siswa. (3) Pada saat pembelajaran guru harus dapat memanfaatkan media realia yang ada, dan terus berusaha untuk menemukan dan menggunakan media realita yang lain yang sesuai untuk dipakai pada setiap materi pembelajaran. Dengan kata lain guru harus kreatif dan terampil menyediakan media-media pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto Suharsimi, (2009). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2006). **Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 (Revisi tahun 2006)**. Jakarta : Gramedia Press.
- Dvilestari. (2009). **Media-Realia-Asli-Nyata** (online). Tersedia : (<http://dvilestari.blogspot.com/2013/03/media-realita-asli-nyata.html>, 19 April 2014)
- Hairudin, dkk., (2007). **Pembelajaran Matematika SD**. Jakarta : Universitas Terbuka
- Husna Asmara, (2007). **Penulisan Karya Ilmiah**. Pontianak : Pahrana Bahagia.
- IGAK Wardhani, (2009). **Prespektif Pendidikan SD**. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nawawi, H. 1991. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Nasution, S. (2000). **Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar**. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). **Model-model mengajar CBSA**. CV. Sinar Bandung.
- Nyimas Aisyah. (2007). **Pengembangan Pembelajaran Matematika SD**. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Ruseffendi. (1998). **Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar**. Bandung : Bina Aksara.

- Sugiyono, (2009). **Metode Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono, (2009). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung : Al-Fabeta
- Trianto, (2010). **Model Pembelajaran Terpadu**. Surabaya : Bumi Aksara
- Widya Sarini, (2012). Pengertian Pembelajaran Media Realia (online).
Tersedia:(http://Widyasariniartikel._____) (19 April 2014).
- Yudhistira, D. (2013). **Menulis Penelitian Tindakan Kelas Yang Apik**. Tasik
Malaya : Grasindo.