

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGUNAKAN MEDIA REALITA PADA SISWA KELAS I

Antonia Jarah, Mastar Asran, K.Y. Margiati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN, Pontianak
Haritriyanto02@Gmail.Com

Abstrak : Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media realita dikelas I Sekolah Dasar Negeri 29 Landau Kodah kecamatan Sekadau Hilir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dalam hal ini berupa tindakan kelas. Dilakukan sebanyak 3 siklus. Hasil penelitian perencanaan IPKG 1 pada siklus I memiliki rata-rata 2,81 mengalami peningkatan pada siklus III dengan rata-rata 3,17 peningkatan ini terjadi pada setiap aspek kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dari hasil kegiatan pelaksanaan pembelajaran diperoleh nilai rata-rata pada siklus I sebesar 74, dan pada siklus II sebesar 83 sedangkan pada siklus III sebesar 88. Dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9, dan dari siklus II ke siklus III sebesar 5. Dengan peningkatan KKM mencapai 75%.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Matematika, Media Realita

Abstract: The general aim of this study was to describe improving student learning outcomes in mathematics using the media reality of class I State Elementary School 29 Landau Kodah districts Sekadau Hilir. The method used in this research is descriptive method, in this case a class action. Performed a total of three cycles. Results of research planning IPKG 1 in the first cycle has an average of 2.81 increased in the third cycle with an average of 3.17 of this increase occurred in every aspect of the ability of teachers in implementing the learning. From the results of the implementation of learning the average values obtained in the first cycle of 74, and the second cycle by 83, while the third cycle of 88. With the increase from the first cycle to the second cycle of 9, and from the second cycle to the third cycle by 5. KKM with the increase reached 75%.

Keywords: Results Learning, Mathematics, Media Reality

Peran guru dalam kehidupan sehari-hari banyak dihadapkan pada masalah-masalah yang ada dalam dunia nyata, sebagai aplikasi dari ilmu matematika. Untuk mempersiapkan siswa agar dapat memiliki kemampuan dan keterampilan didalam

menyelesaikan masalah yang dihadapinya, maka siswa perlu dilatih untuk dapat menggunakan ilmu matematika yang berkaitan atau berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran yang menggunakan media yang tidak tepat juga dapat mengakibatkan kesulitan bagi siswa untuk menguasai materi pembelajaran matematika. Herman Hudoyo (1990:9) menyatakan sebagai berikut: “seorang pengajar matematika yang tidak menguasai materi matematika yang diajarkan, tidak mungkin dapat mengajar matematika dengan baik. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya mutu pelajaran matematika. Demikian juga pengajar yang tidak dapat menguasai berbagai cara penyampaian ia hanya mengejar terealisasinya bahan yang dia ajarkan tanpa memperhatikan kemampuan serta kesiapan peserta didik dalam memahami pengajaran matematika”.

Media realita (media nyata) menurut Udin S.W (Patty, 2007 : 22) media realita adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberi pengalaman langsung kepada peserta didik media ini merupakan objek nyata suatu benda seperti : mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan, air, tanah, benda-benda lain dan sebagainya.

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan maka perlu adanya suatu tehnik atau media dalam upaya mengatasinya. Media realita (media nyata) dinilai merupakan suatu media awal dalam mengatasi permasalahan tersebut karena memperhatikan siswa sebagai individu yang senang berinteraksi dengan media atau benda-benda nyata sehingga dapat mempermudah siswa memahami pembelajaran operasi penjumlahan bilangan. Dengan demikian melalui penelitian ini dapat diketahui peningkatan dilaksanakan dengan menggunakan media realita pada siswa kelas I SDN 29 Landau Kodah Kecamatan Sekadau Hilir kabupaten Sekadau, sehingga dapat menggambarkan keberhasilan kegiatan pembelajaran yang di berikan kepada siswa.

Kurikulum tingkat satuan pendidikan sekolah dasar pada salah satu standar kompetensi untuk siswa kelas I SD semester II khususnya aspek penjumlahan. Berpedoman pada hasil raport SD Negeri 29 Landau Kodah kecamatan Sekadau Hilir yang selalu dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), merupakan salah satu masalah yang perlu diatasi segera. Pendidikan dalam hal ini bertanggung jawab atas permasalahan tersebut, memiliki kewajiban untuk mencari solusi guna untuk memperbaiki hasil nilai siswa melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Solusi yang dianggap tepat untuk mencapai tahapan tuntutan kurikulum tersebut (KTSP) guru harus berkemampuan mengembangkan penggunaan strategi yang tepat termasuk penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran matematika diantaranya materi yang berkaitan dengan penjumlahan dikelas I SD.

Salah satu ciri pembelajaran matematika disekolah yaitu sebagai ilmu pengetahuan yang membelajarkan siswa agar dapat bernalar dengan objek abstrak.

Ada beberapa teori belajar yang populer dan sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran matematika dipendidikan dasar, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Teori belajar William Brownell

Menurut William Brownell (dalam Amin Suyitno, 2005:34) dalam mengerjakan matematika dipendidikan dasar sebaiknya :

- 1) Menggunakan media
- 2) Materi disajikan secara permanen dan terus menerus dalam jangka waktu yang cukup lama.

b. Teori belajar dari Richard skemp

Menurut Richard skemp (dalam Amin Suyitno, : 35) belajaran matematika perlu dua tahap, yaitu sebagai berikut :

- 1) Perlu menggunakan benda-benda kongkrit untuk memberikan basis bagi siswa dalam menghayati ide-ide matematika yang abstrak.
- 2) Tingkat abstrak, yaitu mulai meninggalkan benda kongkrit untuk menuju pemahaman matematika yang memang membuat objek-objek abstrak.

Dalam KTSP 2006 dinyatakan tujuan pengajaran matematika di jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan anak didik agar sanggup menghadapi perubahan-perubahan dalam kehidupan dan didalam dunia senantiasa berubah, melalui latihan-latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis dan rasional, kritis dan cermat, objektif, kreatif dan efektif.
- b. Mempersiapkan anak didik agar dapat menggunakan matematika secara tepat dalam kehidupan dan dalam mempelajari berbagai pengetahuan.

Pembelajaran Matematika

Para ahli psikologi dan ahli pendidikan memberikan pengertian mengajar yang berbeda-beda rumusannya. Dalam (Rohani 2004) berpendapat bahwa mengajar merupakan proses membimbing pengalaman belajar. Pengalaman itu sendiri bereaksi terhadap lingkungannya. Misalnya, jika seorang siswa ingin memecahkan suatu masalah maka ia harus berpikir menurut langkah-langkah tertentu. Sedangkan menurut W.Gulo mengajar adalah usaha untuk memberi ilmu pengetahuan dan usaha untuk memberi ilmu pengetahuan dan usaha untuk melatih kemampuan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, penulis berpendapat bahwa yang dimaksud mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam hubungannya dengan siswa, dan bahan pengajar serta mengatur situasi belajar siswa sehingga tercipta situasi dan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar. Jadi dalam ini guru tidak hanya memberikan materi pelajaran saja melainkan harus mampu berpran sebagai fasilitator, organisator dan motivator belajar bagi siswa serta mampu membimbing siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Dalam proses pembelajaran matematika keberhasilan pembelajaran tidak hanya tergantung pada kuat tidaknya interaksi antara pengajar dan pelajar tetapi juga hubungan emosional antara pengajar dan pelajar, sebab banyak fakto-faktor lain yang menentukan keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran dalam konsep tradisional pelaksanaannya melibatkan tiga komponen yaitu guru, siswa dan buku pelajaran. Tugas guru adalah memasukkan materi dari buku ke pikiran siswa. Untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami

apa yang telah diajarkan oleh guru siswa diminta untuk mengerjakan tugas dalam buku kerja. Berbeda dengan pembelajaran masa kini.

Pembelajaran masa kini memandang bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang kini, sistematik dan melibatkan siswa dan sumber belajar. Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi dapat berupa benda nyata yaitu buku. Didaalam interaksi antara guru dengan siswa terdapat komponen-komponen utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran yaitu : kurikulum, materi pada buku pembelajaran, media belajar, metode dan sistem evaluasi. Tiap komponen tidak dapat berdiri sendiri melainkan saling terkait.

Pembelajaran matematika menurut pandangan konstruktivis adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk mengkonstruksi konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi. Erman suherman mengemukakan bahwa dalam pembelajaran matematika para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek. Salah satu hakekat matematika adalah sifatnya abstrak, untuk itu seorang guru harus dapat menamankan konsep matematika dengan baik agar siswa dapat membangun daya nalarinya secara logis, sistematis, konsisten, kritis, dan disiplin.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru yang bertujuan untuk mengadakan perubahan tingkah laku siswa terhadap matematika sehingga siswa dapat menggunakan daya nalar secara logis, sistematis, konsisten dan kritis.

Media Realita

1) Pengertian media realita menurut beberapa ahli adalah :

- a. Wibawa (1992:55) media realita merupakan bentuk dari media nyata seperti apa adanya atau aslinya tanpa ada perubahan.
- b. Sudjana (2005: 196) media realita adalah benda-benda nyata atau makhluk hidup.

Dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa media adalah suatu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mengandung pesan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi agar menjadi jelas dan kongkret bagi siswa kelas I SDN 29 Landau Kodah kecamatan Sekadau Hilir.

Nyata menurut pengertian yang sebenarnya adalah benda apa adanya atau benda asli tanpa perubahan yang dapat dilihat, didengar, atau di alami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka, media pembelajaran dalam penelitian ini adalah permen, biji karet dan kelereng.

Ciri-ciri media realita adalah benda yang masih dalam keadaan utuh dapat dioperasikan, hidup dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali dalam wujud aslinya. Kelebihan media nyata adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa sedangkan Kelemahan media nyata adalah dalam prakteknya banyak benda-benda nyata yang tidak mudah dihadirkan dalam bentuk yang sebenarnya yang disebabkan oleh keterbatasan tertentu. Menurut Morgan (Gino 1988:5), menyatakan

bahwa belajar merupakan salah satu yang relatif tetap dari tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman. Menurut Hilgarg (Suryabrata 2001 : 232), menyatakan bahwa belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perbuatan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Suatu proses belajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan aktivitas belajar yang efektif. Meskipun syarat utama suksesnya pengajaran adalah “hasil” akan tetapi harus diingat bahwa dalam menilai atau menterjemahkan “hasil” harus secara cermat dan tepat dengan memperhatikan “prosesnya” karena dalam proses inilah siswa beraktivitas.

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indicator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode : deskriptif menurut Sumanto (1993: 78) adalah sesuatu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu.

Bentuk penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Kusnandar (2011 : 46) mengemukakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dan mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam etika yang disepakati bersama.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi dikelas I SD Negeri 29 Landau Kodah yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari anak laki-laki berjumlah 17 orang dan anak perempuan terdiri dari 11 orang. Menurut Taggart dari deakin university Australia, dalam Mahmud (2011:20) model ini terdiri dari 4 komponen:

- a. Perencanaan, apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah anak sebagai solusi.
- b. Tindakan, upaya yang akan dilakukan untuk memperbaiki perubahan yang diinginkan.
- c. Observasi, mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan
- d. Refleksi, peneliti melihat dan mempertimbangkan hasil dari media-media

Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini:

Siklus I

- a. Tahap perencanaan

Peneliti merancang rencana berupa rencana pembelajaran sebagai tindakan awal dalam penelitian, termasuk rancangan penggunaan media, materi ajar dan alat evaluasi.

1. Membuat RPP

2. Membuat panduan observasi untuk pengamatan pada penelitian dan aktivitas belajar siswa pada waktu pelaksanaan tindakan.
- b. Tahap pelaksanaan
Setelah tahap perencanaan dirancang dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan yang menggunakan media realita yang mana penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.
 - c. Tahap observasi
Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya dan hasil observasi ini terlihat.
 - d. Refleksi
Mempelajari kekurangan dan kelebihan dari hasil observasi kekurangan akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Siklus II

- a. Tahapan perencanaan tindakan
Pada tahapan perencanaan siklus II ini, ada beberapa kegiatan yang harus dilakukan persiapan antara lain :
 1. Rumusan tujuan pembelajaran
 2. Menyusun rencana pembelajaran, pemecahan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan.
 3. Membuat lembar pengamatan
 4. Membuat soal tes
- b. Tahapan tindakan
Dalam proses penelitian siklus II, peneliti melakukan tindakan yaitu mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang langkah-langkahnya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang.
- c. Tahap pengamatan
Tindakan yang dilakukan penelitian dalam proses pembelajaran dipantau oleh kolaborator dengan menggunakan instrument observasi untuk guru dan siswa. Aspek yang diamati lebih, pada titik berat pada kekurangan hasil pengamatan siklus I.
- d. Tahap refleksi
Dari hasil pemantauan terhadap guru dan siswa masih terdapat kelebihan dan kekurangan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Penelitian bersama teman sejawat merencanakan kembali tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada. Perbaikan ini akan dilaksanakan pada penelitian siklus III.

Siklus III

- a. Tahap perencanaan tindakan
 Pada tahap perencanaan siklus III ini ada beberapa kegiatan yang harus dipersiapkan antara lain :
 1. Rumusan tujuan pembelajaran
 2. Menyusun rencana pembelajaran pemecahan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan.
 3. Membuat lembar pengamat
 4. Membuat soal tes
- b. Tahap tindakan
 Dalam proses penelitian siklus III, peneliti melakukan tindakan yaitu mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang langkah-langkahnya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang.
- c. Tahap pengamat
 Tindakan yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran dipantau oleh kolaborator dengan menggunakan instrument observasi untuk guru dan siswa. Aspek yang akan diamati lebih titik berat pada kekurangan hasil pada siklus II.
- d. Tahap Refleksi
 Dari hasil pemantauan terhadap guru dan siswa masih terdapat kelebihan dan kekurangan pada pelaksanaan siklus II. Penelitian bersama teman sejawat merencanakan kembali kegiatan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada.

Analisis Data

Sejalan dengan masalah penelitian, maka dat yang diperoleh dari hasil tes dan observasi kelas eksperimen akan diolah sesuai dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Untuk menjawab sub masalah 1 dan 2 dengan menghitung rata-rata skor IPKG I dan IPKG II.

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah indikator}}$$

2. Untuk menjawab sub masalah 3 dengan menghitung rata-rata nilai hasil belajar siswa.

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}}$$

Setelah diperoleh rata-rata nilai bandingkan dengan KKM ;

Yang tuntas = orang

Yang tidak tuntas= orang

$$\text{Persentasi siswa yang tuntas} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Deskripsi Data Sebelum Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan penelitian yang dilakukan pada tanggal untuk mendapatkan data pendahuluan untuk dijadikan sebagai dasar penelitian di SD Negeri 29 Landau Kodah kecamatan Sekadau Hilir.

Data yang dimaksud adalah data yang berkaitan dengan rancangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran pada hasil belajar siswa yang diperoleh pada saat berlangsungnya pembelajaran matematika dikelas I.

Penelitian ini mengkaji sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran melalui media realita dengan alat peraga permen dikelas I Sekolah Dasar Negeri 29 Landau Kodah. Peningkatan hasil pembelajaran peserta didik dapat dilihat pada hasil observasi perserta didik terhadap pembelajaran matematika dan peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal tes yang dilakukan siswa pada siklus I dan siklus II. Setelah melakukan siklus III ternyata terjadi peningkatan yang signifikan, walaupun peningkatannya tidak keseluruhan (100%) tetapi sudah dianggap mencapai hasil yang optimal. Sehingga penelitian dilakukan hanya sampai pada siklus III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang lebih menekankan pada perbaikan tindakan yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik didalam kelas. Pada siklus I dilaksanakan pembelajaran tentang materi penjumlahan dan pengurangan. Pada pembelajaran dengan menggunakan alat peraga permen. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun dari refleksi tindakan yang dilakukan, penerapan pembelajaran dinilai masih belum maksimal dan belum sesuai dengan dengan yang diharapkan, sehingga berdampak pada belum maksimalnya hasil belajar peserta didik. Refleksi kekurangan pada siklus I menjadi dasar untuk perencanaan pada siklus selanjutnya.

Pembahasan

Pada siklus II, tindakan penelitian sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga berdampak baik pada hasil belajar peserta didik dikelas. Dengan media realita dan bantuan alat peraga permen, situasi kelas lebih aktif sehingga peserta didik lebih termotivasi pada matematika dan dampaknya hasil belajar peserta didik lebih meningkat sehingga indikator pembelajaran pun tercapai.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Kemampuan Guru Dalam Merencanakan Pembelajaran
Matematika Dengan Menggunakan Media Realita

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Perumusan tujuan pembelajaran	3	3,33	3,33
2	Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar	2,75	3,25	3,25
3	Pemilihan sumber belajar dan media pembelajaran	2,66	3,33	3,33
4	Scenario/kegiatan pembelajaran	3	3	3,5
5	Penilaian hasil belajar	2,66	3,33	3,33
Skor Total		14,07	16,24	16,74
Skor Rata-Rata		2,81	3,24	3,34

Berdasarkan table 1, kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran matematika dalam menentukan penjumlahan bilangan dengan menggunakan media realita pada siklus I memiliki rata-rata 2,81 dan pada siklus III mengalami peningkatan pada rata-rata IPKG I mencapai 3,34.

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Kemampuan Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran
Matematika Dalam Menentukan Hasil Penjumlahan Dengan Metode Realita

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
I	Prapembelajaran	3	3,5	3,5
II	Membuka pembelajaran	2,5	3	3
III	Kegiatan inti pembelajaran			
	a. Penguasaan materi pembelajaran	2,5	2,75	3
	b. Pendekatan / strategi pembelajaran	2,6	3	3
	c. Pemanfaatan media pembelajaran/sumber belajar	2,5	3	3,5
	d. Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa	3	3,16	3,16
	e. Penilaian proses dan hasil belajar	3	3	3,5
	f. Penggunaan bahasa	3	3	3
IV	Penutup	3	3	3
Skor total (I+II+III+IV)		11,26	11,98	12,69
Skor rata-rata (I+II+III+IV)/ 4 =		2,81	2,99	3,17

Berdasarkan tabel kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media realita dalam menentukan penjumlahan bilangan pada siklus I memiliki rata-rata 2,81 mengalami peningkatan pada siklus III

dengan rata-rata 3,17 peningkatan ini terjadi pada setiap aspek kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Pentingnya peran guru sebagai motivator dapat membangkitkan dan mengarahkan tingkah laku peserta didik sehingga terjadi sejumlah tingkah laku yang diinginkan guru ditampilkan oleh peserta didik.

Pada penelitian ini guru selalu memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, dan pada akhir kegiatan terlihat bahwa aktivitas siswa telah meningkat baik dalam mengerjakan tugas yang guru berikan. Selain peran guru dalam memotivasi peserta didik juga dipengaruhi oleh penggunaan media realita.

Dengan menggunakan media realita maka peserta didik dapat memperagakan penjumlahan secara langsung maupun menggunakan media yang sudah disediakan.

Dari siklus I, II, dan III diperoleh rekapitulasi hasil belajar siswa dengan menggunakan media realita dalam menentukan hasil dari penjumlahan bilangan pada mata pelajaran matematika di kelas I Sekolah Dasar Negeri 28 Landau Kodah, Kecamatan Sekadau Hilir, Kabupaten Sekadau.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Realita Dalam Menentukan Hasil Penjumlahan Bilangan

Nilai	Siklus I			Siklus II			Siklus III		
	Frekuensi (f)	Fx	Persentase (%)	Frekuensi (f)	Fx	Persentase (%)	Frekuensi (f)	Fx	Persentase (%)
10	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%
20	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%
30	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%
40	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%
50	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%
60	11	660	39%	3	180	11%	0	0	0%
70	0	0	0%	0	0	0%	0	0	0%
80	12	960	43%	18	1440	64%	17	1360	61%
90	0	0	0	0	0	0%	0	0	0%
100	5	500	18%	7	700	25%	11	1100	39%
Jumlah	28	2,060	100%	28	2320	100%	28	2460	100%
Rata-rata		74			83			88	

Dari data diatas diperoleh rata-rata pada siklus I sebesar 74, dan pada siklus II sebesar 83 sedangkan pada siklus III sebesar 88. Dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9, dan dari siklus II ke siklus III sebesar 5. Dengan peningkatan KKM mencapai 75%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan media realita dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara khusus, kesimpulan yang dapat diambil sejalan dengan sub-sub masalah adalah bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media realita pada siswa kelas I SDN 29 Landau Kodah, yaitu : (1) Perencanaan pembelajaran matematika dengan metode media realita pada peserta didik kelas I SDN 29 Landau Kodah pada siklus I skor rata-rata diperoleh 2,81 (baik). Pada siklus II skor rata-rata diperoleh 3,24 (baik). Pada siklus III skor rata-rata diperoleh 3,34 (baik). (2) Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan media realita pada peserta didik kelas 1 SDN 29 Landau Kodah mengalami peningkatan dari siklus I sampai III, dimana pada siklus I pelaksanaan pembelajaran skor rata-rata 2,81 (baik). Pada siklus II diperoleh skor rata-rata 2,99 (baik). Pada siklus III diperoleh skor rata-rata diperoleh 3,17 (baik). (3) Hasil pembelajaran matematika dengan media realita pada peserta didik kelas I SDN 29 Landau Kodah dengan rata-rata nilai pada siklus I adalah 75,71, pada siklus II adalah 82,86, dan pada siklus III adalah 87,85. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 7,15 dan dari siklus II ke siklus III adalah 4,99. (4) Dengan demikian penggunaan media realita dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 29 Landau Kodah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dan setelah melihat kendala-kendala yang dialami pada saat penelitian, maka diberikan beberapa saran dari penelitian ini sebagai berikut : Bagi sekolah ; a) Dapat memberikan informasi untuk memberikan pengajaran pada materi matematika lain yang sesuai. b) Pembelajaran langsung menggunakan media realita lebih tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih mudah untuk memahami materi yang dirasakan sulit. c) Proses penerapan pembelajaran dengan menggunakan media nyata dapat lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya materi tentang pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Hudoyo, Herman. (1990). Metode mengajar matematik. Jakarta. Direktorat jenderal pendidikan tinggi.
- Sudjana Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Suyitno, Amin. (2005). *Pendidikan matematika I*. Jurusan matematika FMIPA UNNES.
- Suyitno, Amin. 2005. *Petunjuk Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang.

- Udin S. W, (patty 2007 : 22). *Pengertian Media Realita*, http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pgpaud_0603828_chapter2.pdf. Diakses pada tanggal 2 juli 2015 jam 17.34 wib.
- Wibawa. (1992). *Pengertian media realita (artikel)*. <http://www.google.com>. Diakses pada tanggal 2 juli 2015 jam 18.55 wib.