

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA REALIA DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV

Rinah Afriani¹, Fitria Akhyar², Erni Mustakim³

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

E-mail: Rinahafriani3@gmail.com +6281369434332

Received : March 30, 2017 Accepted: March 31, 2017 Online Published: March 31, 2017

Abstract : Relationship Between Using Relia Media and Achievement Of Mathematics In Grade IV

This research's purpose is knowing relationship between using relia media and achievement of mathematics on elementary school 1 way kandis' the fourth students. Method of this research is using kuantitatif research and the type is correlation research, but taking sample is total sampling. Collecting data in this research is using questionnaire, test and documentation, and analisis data is using correlation product moment. The results of analisis data which using the formula of correlation product moment is gotten by t count koefisien presentation points on 21%. Futhermore, result of t count is 3,338 > t table is 0,258. So, Ha is gotten and Ho is denied.

Keyword: *relia media, achievement of mathematics*

Abstrak : Hubungan Penggunaan Media Realia dengan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media realia dengan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional, sedangkan pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode angket, tes dan dokumentasi, serta analisis data menggunakan analisis korelasi *product moment*. Hasil penelitian analisis data diperoleh nilai r_{hitung} koefisien korelasi sebesar 0,459 yang berarti korelasi tersebut positif. Persentase koefisien determinasi menunjukkan hasil 21%. Selain itu, hasil t_{hitung} yaitu $3,338 > t_{tabel}$ yaitu 0,258 sehingga, H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci: media realia, prestasi belajar matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan secara maksimal dan penuh tanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap dan kreatif, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan pendidikan di Indonesia yang bersifat formal tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan dan sistem yang diterapkan. Terkait pelaksanaan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar Suharjo (2010: 1) mengungkapkan bahwa pada pendidikan di sekolah dasar dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan hal ini matematika merupakan salah satu pelajaran pokok yang pertama dan utama di lembaga pendidikan dasar. Mengingat pentingnya pembelajaran matematika sebagai bagian integral dari pendidikan

pada umumnya sudah seharusnya dimulai sejak di sekolah dasar.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2013: 156), mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Pembelajaran matematika yang mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), kegiatan proses pembelajarannya hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (contextual problem). Mengajukan masalah kontekstual, menjadikan siswa dapat belajar dari pengalaman maupun lingkungan sekitar, kemudian secara bertahap siswa

dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Upaya untuk menunjang tercapainya pembelajaran matematika tersebut harus didukung dengan iklim pembelajaran yang kondusif, dan iklim pembelajaran yang kondusif ini diciptakan oleh guru di dalam kelas untuk mendukung keberhasilannya mencapai tujuan pembelajaran.

Selain menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif tugas seorang guru adalah mendidik siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang belum bisa menjadi bisa dan yang belum mengerti menjadi mengerti. Di dalam proses pembelajaran seorang guru harus memperhatikan banyak hal, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa dapat memahami dan menguasai bahan ajar dengan mudah, sehubungan dengan hal

tersebut maka guru perlu memahami secara benar berbagai macam media pembelajaran, serta terampil dalam menerapkannya dalam pengajaran di kelas.

Banyak berbagai macam jenis media pembelajaran salah satu media yang memiliki kelebihan cukup baik untuk pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang memerlukan pengalaman langsung adalah media realia, dengan menggunakan media realia maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Benda-benda nyata yang akrab dengan kehidupan keseharian siswa dapat dijadikan sebagai alat peraga dalam pembelajaran matematika. Kehadiran alat peraga atau media dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika dapat mewakili dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran melalui kata-kata atau kalimat tertentu yang tidak bisa diungkapkan guru kepada siswa. Ibrahim dan Syaodih (2010: 118) mengemukakan

bahwa untuk mencapai hasil yang optimum dari proses pembelajaran, salah satu hal yang sangat disarankan adalah digunakannya media yang bersifat langsung dalam bentuk obyek nyata dan realia.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 1 Way Kandis diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum menerapkan sepenuhnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dalam hal ini guru jarang menggunakan media realia dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika karena kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang untuk digunakan saat pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran kurang menarik perhatian siswa, selain itu kurang bervariasinya metode pembelajaran dan selalu menggunakan metode ceramah, membuat siswa tidak aktif, serta rendahnya kemampuan siswa untuk memahami pelajaran

matematika sehingga prestasi belajar siswa pun rendah. Dapat dilihat dari penelusuran dokumen hasil belajar matematika siswa kelas IV diperoleh ketuntasan hasil

belajar siswa rendah, nilai ulangan semester ganjil siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Matematika Semester Ganjil Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
IV A	30	0-65	66	20	66,67 %	Belum Tuntas
		≥ 65	66	10	33,33 %	Tuntas
IV B	30	0-65	66	17	56,67 %	Belum Tuntas
		≥ 65	66	13	43,33 %	Tuntas

Sumber: Dokumentasi Guru Kelas IV SDN 1 Way Kandis

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV di SDN 1 Way Kandis masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada kelas IV A yang berjumlah 30 siswa hanya 10 orang yang mencapai nilai KKM 66 dengan presentase ketuntasan 33,33 %, sedangkan kelas IV B yang berjumlah 30 orang siswa hanya 13 orang yang mencapai nilai KKM 66 dengan presentase ketuntasan 43,33 %. Keadaan ini bukan

sempurnya kesalahan siswa, namun seluruh aspek dalam bidang pendidikan pun harus dibenahi supaya prestasi belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan latar belakang inilah penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan antara Penggunaan Media Realia dengan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Ajar 2016/2017”

METODE

Menurut Sugiyono (2015: 3) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 60 siswa yang sekaligus menjadi sampel penelitian. Variabel pada penelitian ini adalah Penggunaan media realia (X), dan Prestasi Belajar Matematika (Y). Penelitian ini menggunakan tiga teknik

pengumpulan data, yaitu angket, dokumentasi dan tes.

Sebelum penelitian dilakukan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen yang digunakan, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistics 21* dengan kriterium uji coba bila *correlated item – total correlation* lebih besar dibandingkan dengan 0,3 maka data merupakan *construck* yang kuat (valid). Uji reliabilitas juga menggunakan *IBM SPSS Statistics 21*, dengan model *Alpha Cronbach's* yang diukur berdasarkan skala *alpha cronbach's* 0 sampai 1.

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan – keterangan atau data yang diperoleh agar data

tersebut dapat dipahami bukan hanya orang yang melakukan pengumpulan data, namun dapat dipahami oleh orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *product moment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket penggunaan media realia yang berjumlah 20 item dan tes prestasi belajar yang berjumlah 20 item. Validitas dilakukan dengan uji coba pada 30 responden diluar sampel penelitian. Hasil uji validitas angket motivasi belajar dan tes hasil belajar IPS seluruh item dinyatakan valid dengan r hitung $>$ r tabel sebesar 0,361 dengan demikian seluruh item

dalam instrumen dapat digunakan dalam penelitian. Kemudian hasil uji reliabilitas kedua instrumen tersebut dinyatakan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* angket penggunaan media realia adalah sebesar 0,993 dan nilai *Cronbach's Alpha* tes hasil belajar IPS adalah sebesar 0,897.

Data tentang disiplin belajar siswa diperoleh melalui penyebaran angket kepada 60 siswa sebagai sampel penelitian dengan 20 item pertanyaan. Berdasarkan hasil analisis data penggunaan media realia (X) diperoleh skor tertinggi 74 dan skor terendah 27, sehingga dalam distribusi frekuensi banyak kelas 7 dan panjang kelas 7. Adapun distribusi frekuensinya sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Realia Kelas IV

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase(%)
1	27 – 33	6	10
2	34 – 40	5	8,33
3	41 – 47	15	25
4	48 – 54	8	13,33
5	55 – 61	13	21,67
6	62 – 68	7	11,67
7	69 – 74	6	10
Jumlah		60	100

Sumber: Hasil Analisis Penulis

Data tentang prestasi belajar diperoleh melalui nilai tes. Berdasarkan hasil analisis data prestasi belajar Matematika siswa (Y) diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah

20, sehingga dalam distribusi frekuensi banyak kelas 7, panjang kelas 11. Adapun distribusi frekuensinya sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase(%)
1	20 – 30	19	31,67
2	31 – 41	4	6,67
3	42 – 52	1	1,67
4	53 – 63	3	5
5	64 – 74	0	0
6	75 – 85	1	1,67
7	86 – 95	32	53,33
Jumlah		60	100

Sumber: Hasil Analisis Penulis

Hasil penelitian untuk hubungan penggunaan media realia dengan prestasi belajar matematika siswa menunjukkan terdapat adanya hubungan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan angka korelasi antara variabel X (Penggunaan media realia) dengan variabel Y (prestasi belajar matematika) sebesar 0,459. Sehingga, penggunaan media realia memberikan kontribusi atau pengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa sebesar 21% adapun sisanya sebesar 79%

ditentukan oleh faktor yang lain. Dalam pengujian hipotesis didapat hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $3,338 > 0,258$ sehingga H_0 ditolak dan H_a yang berbunyi ada hubungan yang positif antara penggunaan media realia dengan prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Ajar 2016/2017 diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa ada hubungan yang positif antara penggunaan media realia dengan prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun ajaran 2016/2017. Hal ini diketahui dari hasil analisis data sebagai berikut: (1) Nilai koefisien korelasi antara variabel X (penggunaan media realia) dan variabel Y (prestasi belajar matematika) sebesar 0,459 yang berarti korelasi tersebut positif. yang kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} untuk taraf signifikansi 5% dan $n = 60$ yaitu sebesar 0,258 dengan kriteria bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ternyata $r_{hitung} = 0,459 > r_{tabel} = 0,258$. (2) Persentase Koefisien Determinasi menunjukkan hasil 21% yang berarti variabel X (penggunaan media realia) memberikan kontribusi terhadap variabel Y (prestasi

belajar matematika) sebesar 21%. (3) Hasil t hitung lebih besar dari t table atau $3,338 > 0,258$ sehingga H_0 ditolak dan H_a yang berbunyi ada hubungan yang signifikan dan positif antara penggunaan media realia dengan prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Ajar 2016/2017 diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut :

1. Saran bagi siswan yaitu siswa diharapkan untuk meningkatkan hasil belajarnya tidak hanya pada mata pelajaran matematika saja tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya.

2. Saran Bagi Guru yaitu dalam kegiatan pembelajaran matematika sebaiknya guru selalu menggunakan media realia sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran, karena dengan menggunakan media realia tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran matematika.
3. Saran Bagi Kepala Sekolah yaitu kepala sekolah dapat melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, yaitu dengan menyuruh guru-guru untuk bisa selalu menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
4. Saran Bagi Peneliti Lain yaitu Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang hubungan Penggunaan Media Realia Terhadap prestasi Belajar Matematika Siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Suharjo. 2010. *Mengenal Pendidikan Dasar Teori dan Praktek*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2013. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. bp Pustaka Candra: Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *UU SISDIKNAS (UU RI NO 20 Tahun 2003)*. Sinar Grafika: Jakarta.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih S. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta: Jakarta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.