

Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Bajar Peserta Didik SD Kartika II-5 Bandar Lampung

Dea Ayu Permata Gunawan¹, Maman Surahman², Sugiyanto³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

e-mail: deaayu.da1@gmail.com, +6282354940200

ABSTRACT

THE INFLUENCE USING THE REALIA MEDIA ON THE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES AT THE FIFTH GRADE OF SD KARTIKA II-5 BANDAR LAMPUNG

The problem of this research is the result of the students' learning outcomes at SD kartika II-5 bandar lampung is still low. The objectives of this research is to find out the influence of using the relia media on the learning process. The approach of the research is experimental design which is non-equivalent control group design. The population of this study was for 275 students and the samples were taken 80 students with experimental class of 40 students and control class of 40 students. Of instrument what is use is a test data test counducted by using a simple linier regression formula. The result of the research shows that there is a significant influence in implementing the relia media on the mathematics learning outcomes at the fifth grade of SD Kartika II-5 Bandar lampung in academic year 2017/2018.

Keywords: learning outcomes, relia media, mathematics.

Abstrak : Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sd Kartika Ii-5 Bandar Lampung.

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik di SD Kartika II-5 Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan design *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 275 peserta didik dan sampel yang diambil 80 peserta didik dengan kelas eksperimen 40 peserta didik dan kelas control 40 peserta didik. Instrument yang digunakan adalah tes dan observasi, data dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Hasil Penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Kartika II-5 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci: hasil belajar, media realia, pembelajaran matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peranan penting untuk mewujudkan suatu bangsa yang berkarakter, tangguh, dan mandiri. Pendidikan merupakan aspek yang memiliki peranan pokok untuk membentuk generasi muda di masa yang akan datang. Keberhasilan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan bangsa tersebut. Karena pendidikan yang baik dapat mencapai kesejahteraan hidup

Mengembangkan potensi dan pertumbuhan peserta didik dapat dilakukan dengan cara memberikan pengajaran, bimbingan, serta latihan. Pendidikan yang berkualitas dapat mencetak generasi yang berkualitas dalam pencapaian pendidikan nasional.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, sikap, sosial dan keterampilan. Peserta didik di tuntuk aktif dalam proses pembelajaran .tujuan akhir dari kurikulum 2013 yaitu meningkatkan dan menyeimbangkan antara sikap

spritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan serta mampu menghasilkan manusia yang produktif, kreatif, efektif, dan inovatif.

Kurikulum yang di berlakukan di harapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Kurikulum 2013 menekankan pada pembentukan karakter peserta didik serta yang diterapkan adalah pembelajaran berbasis tematik. Kegiatan pembelajaran tematik di dasarkan pada sebuah sub tema yang di dalamnya terdiri dari beberapa mata pelajaran, namun pada pembelajaran matematika dan PJOK tidak termasuk ke dalam proses pembelajaran tematik. Penggabungan mata pelajaran ini di harapkan dapat mempermudah peserta didik menerima pelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Tahun 2016 No.24, pasal 1 ayat 3 tentang KI dan KD pada kurikulum 2013 pada

pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa:

Pelaksanaan pembelajaran pada sekolah dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) di lakukan dengan pendekatan tematik terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V dan VI.

Kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan *scientific* yaitu suatu pendekatan yang berfokus kepada peserta didik. Hasil belajar pada pendekatan ini juga lebih mengutamakan pada proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran *scientific* pendidik hanya merangsang pemikiran peserta didik untuk menggali informasi lebih dalam dan mendapat informasi dengan sendirinya. Proses pembelajaran [ada pendekatan *scientific* peserta didik di dorong untuk melakukan pengamatan, tanya jawab, menalar, bereksperimen, menyimpulkan dan mengkomunikasikan dengan teman-temannya di sekolah.

Pendidik yang profesional tidak cukup hanya menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi pendidik harus bisa memberikan contoh kepada peserta didik. Tidak hanya pendidik yang menjadi faktor peningkatan mutu pendidikan, peserta didikpun menjadi salah satu faktor karna peserta didik adalah titik pusat proses pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan harus di ikuti peningkatan mutu peserta didik . keberhasilan dari pembelajaran peserta didik dapat di lihat dari hasil belajar peserta didik. Nilai dari peserta didik dapat di pakai sebagai keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah dan dapat mengetahui keberhasilan pembelajaran yang di berikan pendidik itu berhasil atau tidak.

Belajar merupakan upaya untuk memperoleh kebiasaan, pengetahuan, dan sikap. sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan tingkat

kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dari penelitian ini di batasi pada aspek kognitif

Pendidik harus kreatif dalam memilih media pembelajaran. Media yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kapasitas intelektual peserta didik, menyenangkan, dan harus membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajar. Media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media adalah alat bantu untuk pendidik untuk menyampaikan pembelajaran supaya pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran untuk berfikir logis yang dapat memberikan kegunaan praktis dalam pemecahan masalah. Selain untuk berfikir logis, pembelajaran matematika merupakan dasar penemuan dan pengembangan ilmu-ilmu lain. Pembelajaran matematika yang terdapat dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi pembelajaran matematika hendaknya di mulai

dengan masalah kontekstual dan sesuai situasi. Dengan pembelajaran pengajaran secara kontekstual peserta didik dapat pengalaman dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 23 November 2018 di SD Kartika II-5 Bandar Lampung diperoleh hasil belajar matematika yang dapat dikatakan masih rendah. Data yang diperoleh pada hasil belajar pada nilai Ujian Tengah Semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah pada pelajaran matematika kelas V di SD Kartika II-5 Bandar Lampung. Hal ini dapat dibuktikan dengan membaca table di atas peserta didik yang tidak mencapai KKM 75 sebesar 163 (59,28 %) dan peserta didik yang sudah mencapai KKM 75 sebesar 112 (40,72). hasil belajar dari penelitian yang dilakukan di SD Kartika II-5 Bandar Lampung di dapat keterangan masih rendahnya hasil belajar matematika, proses pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada peserta didik, Penggunaan media realia belum dilakukan seutuhnya karna

keterbatasan dana. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum maksimal sehingga membuat peserta didik kurang memahami pembelajaran matematika secara utuh.

Peneliti menggunakan media realia dalam pembelajaran matematika SD guna membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam belajar. Media realia merupakan benda nyata dapat dilihat, disentuh, dirasa dan di manipulatif. Alat peraga untuk menerangkan atau mewujudkan proses pembelajaran dan dapat ditemukan oleh peserta didik dalam kesehariannya. Oleh sebab itu peneliti ingin mencoba menggunakan media realia pada pembelajaran matematika agar mencapai Standar Kriteria Ketuntasan (KKM) yang ditetapkan oleh SD Kartika II-5 Bandar Lampung.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti menentukan judul Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Kartika II-5 Bandar Lampung.

Metode Penelitian

Jenis dan desain penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah *quasi eksperimental desain*, dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*, desain kuasi eksperimen dengan melibatkan perbedaan *pretest* maupun *postes* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Waktu dan Tempat Penelitian

waktu dan tempat penelitian di SD Kartika II-5 Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Sebanyak 2x pertemuan untuk kelas eksperimen dan 2x pertemuan untuk kelas kontrol.

Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Kartika II-5 Bandar Lampung sebanyak 275 peserta didik. Sampel yang terpilih adalah kelas VB sebagai Kelas Eksperimen dan VD sebagai kelas

Kontrol dengan menggunakan random sampling (acak).

Teknik Analisis Data

Bentuk tes yang diberikan adalah pilihan jamak dengan setiap jawaban benar memiliki 1 skor dan jawaban salah satu memiliki skor 0. Tes tersebut diuji validitas soal, reabilitas soal, daya beda soal, taraf kesukaran soal, agar dapat digunakan sebagai soal *pretes* dan *posttes*, kemudian uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji Regresi Linier sederhana.

Hipotesis yang diajukan peneliti adalah ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Kartika II-2 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas eksperimen yang menggunakan media realia lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian lain yang

dijadikan acuan, yaitu Wahyuni dan Kresnadi yang meneliti pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian mereka menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar pada pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan media realia adalah media pembelajaran yang menggali daya pikir peserta didik terhadap suatu konsep tertentu dengan menggunakan alat peraga yang benar nyata sehingga dapat merangsang pemikiran peserta didik. Penggunaan media realia pada pembelajaran

mamatematika sangatlah berpengaruh dalam pencapaian kognitif dari C1 sampai dengan C4.

Keberhasilan peserta didik disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Diantaranya faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, missal faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor lingkungan, teman dan pendidik. Pada penelitian ini menggunakan teori kognitif, dengan teori kognitif peserta didik dapat memperoleh pengalaman, fenomena secara langsung. Hal ini diungkapkan oleh Piaget dalam Komala Sari (2010: 19) menyatakan bahwa:

Bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, pada umumnya akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang ia rasakan dan ketahui pada satu sisi dengan apa yang ia liat sebagai suatu

fenomena baru sebagai pengalaman.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan media realia peserta didik mendapat pengalaman secara utuh, benda nyata yang dipelajari dapat merangsang cara berfikir. Media realia merupakan benda nyata yang tidak dapat mengalami perubahannya. Hal ini dinyatakan oleh Sanaky (2011 :14) media realia adalah “benda nyata yang tidak mengalami perubahan yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau keperluan proses pembelajaran”.

Pada lembar observasi terlihat bahwa peserta didik menggunakan pembelajaran media realia mendapat skor tinggi serta nilai *posttest* yang tinggi pula. Namun peserta didik yang mendapat nilai rendah maka mendapat nilai *posttest* rendah juga. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan media realia

berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap materi cukup baik karena menggunakan media realia untuk menemukan hasil dari pemahaman dengan menggunakan media realia sehingga saat pelaksanaan *posttest* dan *pretest* dapat terlihat perbandingannya.

Oleh karena itu, pembelajaran dalam kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media realia dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena dalam proses pembelajaran peserta didik diberi kesempatan untuk mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuannya sendiri, Lorsbach dan Tobin dalam Siregar(2014: 39).

Sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode konvensional.

Peserta didik hanya duduk mendengarkan dan mengerjakan tugas yang diberikan. Informasi yang diperoleh peserta didik hanya berasal dari guru karena peserta didik tidak mendapat kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran konvensional terkesan kurang menarik perhatian peserta didik, proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai “pentransfer ilmu”, sementara peserta didik lebih pasif sebagai “penerima ilmu” sehingga membuat daya ingat peserta didik terhadap materi tersebut lemah dan mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik rendah.

Berdasarkan hasil analisis statistika (koefisien regresi linier sederhana) menunjukkan adanya pengaruh penerapan media realia terhadap hasil belajar matematika peserta

didik. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media realia dengan rata-rata aktivitas peserta didik di kelas eksperimen aktif. Jadi media realia dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Aunurahman, 2010. *Belajar dan Proses Pembelajaran*. Bandung Alfabeta..
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung. Refika Aditama.
- Mullen, P.A. (2016). *Effect of problembased learning and traditional instruction on self regulated learning*. The Journal of Education Research, Heldref Publication, 99, 307-317. <https://eric.ed.gov/?id=EJ744348>. (Diakses pada tanggal 8 Desember 2017).
- Permendikbud, 2016. No.24 pasal 1 ayat 3 tentang KI dan KD Kurikulum 2013
- Sanaky Hujair, 2011. *Media Pembelajaran Buku Penggunaan wajib guru dan dosen*. Yogyakarta Kaukaba.
- Siregar, syafian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta. PT Fajar Interpratam Mandiri.