

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

JURNAL

Oleh

**NUR INDAH KURNIAWATI
NAZARUDDIN WAHAB
RIYANTO M TARUNA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA

Nama Mahasiswa : Nur Indah Kurniawati

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113053081

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bandar Lampung, 2 April 2015
Peneliti,

Nur Indah Kurniawati
NPM 1113053081

Mengesahkan

Dosen Pembimbing I

Dosen pembimbing II

Drs. Nazaruddin Wahab, M.Pd.
NIP. 19520717 197903 1 021

Drs. Riyanto M Taruna, M.Pd
NIP. 19530709 198010 1 001

ABSTRACT**THE EFFECT OF USING MEDIA REALIA ON STUDENT'S
MATHEMATIC LEARNING RESULTS****By****Nur Indah Kurniawati *, Nazaruddin Wahab**, Riyanto M Taruna*****

Natar Regency of South Lampung District
E-mail: nurindahk2014@gmail.com

The purpose of this research is to determine the effect of using media realia on student's mathematic learning results. The method used in this research was quasi-experimental. This research was applied toward 71 students of Tri Sukses Elementary School. The researcher used multiple choice questions for data collecting technique. Simple Linear Regression was also used in testing te hypothesis. The results of the data analysis concluded that there was an effect of using media realia on student's mathematic learning results of the third grade of Tri Sukses Elementary School in Natar Regency of South Lampung District Academic Year of 2014/2015. The teachers are suggested to used media realia in teaching mathematics in third grade students of Tri Sukses Elementary School.

Keywords: effect, mathematic's learning result, media realia.

* Penulis 1

** Penulis 2

*** Penulis 3

ABSTRAK**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA****Oleh****Nur Indah Kurniawati *, Nazaruddin Wahab**, Riyanto M Taruna*****

Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan
E-mail: nurindahk2014@gmail.com

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa. Metode yang digunakan eksperimen semu. Penelitian ini termasuk penelitian populasi. Pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Uji Hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015. Para guru dianjurkan menggunakan media realia dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Tri Sukses.

Kata kunci: hasil belajar matematika, media realia, pengaruh.

* Penulis 1

** Penulis 2

*** Penulis 3

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menuntut orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2012: 27).

Winkel dalam Fatmawati (2011: 8) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 71) setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan siswa. Dengan menggunakan media realia maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Tri Sukses diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum menerapkan sepenuhnya media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini guru belum menggunakan media realia dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika sehingga menjadikan pembelajaran disampaikan secara verbal, sehingga menimbulkan rasa hayal yang tinggi dan menjadikan pembelajaran kurang menarik perhatian siswa.

Selain itu kurang bervariasinya metode pembelajaran dan sering menggunakan metode ceramah, menjadikan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) membuat siswa tidak aktif, serta kurangnya sarana dan prasarana juga menghambat proses kegiatan belajar mengajar. Penelusuran dokumen hasil belajar

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

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Semester Ganjil Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
III A	34	41-65	66	18	52,94 %	Belum Tuntas
		66-92		16	47,06 %	Tuntas
III B	37	50-65		20	45,95 %	Belum Tuntas
		66-88		17	54,05 %	Tuntas

Sumber: Dokumentasi guru kelas III A dan III B di SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015.

Untuk mencapai hasil yang optimum dari proses belajar-mengajar, salah satu hal yang sangat disarankan adalah digunakannya pula media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau realia (Ibrahim, 2003: 118). Objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu, misalnya berkebun. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera peraba (Ibrahim, 2003: 119). Berkaitan dengan hal tersebut di atas siswa akan semangat dan tertarik untuk belajar dan meraih prestasi yang memuaskan dengan bantuan, bimbingan dan penggunaan media realia tersebut. Contoh-contoh media realia adalah model, *specimen* (contoh), alat peraga matematika, peta, dan boneka.

Kelebihan media realia

- a. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

Kelemahan media realia

- a. Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- c. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen menurut Sugiyono (2012: 107) metode eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Selanjutnya, pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan media realia sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan menggunakan media realia. Pada akhir pertemuan siswa diberi *post test*.

Menurut Sugiyono (2013:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (Suharsimi, 2006:134). Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini tidak terdapat sampel penelitian, hal ini disebabkan karena populasi penelitiannya kurang dari 100 orang. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 2 kelas yaitu sebanyak 71 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes. Analisis data menggunakan uji-T pada program SPSS seri 17.0 *for windows*.

Variabel pada penelitian ini adalah media realia (X) dan Hasil Belajar Matematika Siswa (Y). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa. 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 dan uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17. Teknik analisis data menggunakan uji-t pada program SPSS seri 17. Sebelum analisis data tersebut data diuji kenormalannya dengan uji normalitas dilanjutkan dengan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan mulai dari tanggal 5 Februari 2015 – 26 Februari 2015. Data tentang Hasil belajar siswa diperoleh dari pemberian *Posttest* diakhir pertemuan pada masing-masing kelas. Butir soal yang digunakan untuk *Posttest* yaitu 15 soal pilihan ganda. Pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 95 dan terendah 55, maka dapat diketahui rentang datanya 40 dengan banyak kelas 6 dan panjang kelas interval 7. Adapun distribusi frekuensinya sebagai berikut.

Tabel 16. Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persen
1	55-62	2	5,6%
2	63-70	5	13,9%
3	71-78	6	16,7%
4	79-86	12	33,3%
5	87-94	6	16,7%
6	95-102	5	13,9%
Total		36	100%

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2015.

Sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi 75 dan terendah 40, maka dapat diketahui rentang datanya 35 dengan banyak kelas 6 dan panjang kelas interval 6. Adapun distribusi frekuensinya sebagai berikut.

Tabel 18. Distribusi Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Posttest	
		Frekuensi	Persen
1	40-46	5	16,7%
2	47-53	3	10%
3	54-60	5	16,7%
4	61-67	9	30%
5	68-74	2	6,7%
6	75-81	6	20%
Total		30	100%

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2015

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan *SPSS 17 for Windows*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel .

Tabel 22. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Variabel	Konstanta	Koefisien	Harga R		Harga t		Sig
			R	R Square	t hitung	t tabel	
X Y	60,833	19,861	.684 ^a	.467	7,491	1,998	0,000

Data Lengkap: Lampiran 17

Berdasarkan Tabel, diketahui harga konstanta sebesar 60,833 dan nilai koefisien regresi variabel media realia bernilai positif, yaitu 19,861, sehingga dapat disusun persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y' = 60,833 + 19,861 X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa:

- Nilai konstanta (a) adalah 60,833; artinya jika media realia bernilai 0 (nol), maka hasil belajar bernilai positif yaitu sebesar 60,833.
- Nilai koefisien regresi variabel media pembelajaran media realia (b) bernilai positif, yaitu 19,861; dapat diartikan bahwa apabila nilai media realia (X) meningkat 1 poin maka hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar 19,861.

Setelah itu melakukan uji-t untuk mengetahui apakah media realia berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan Tabel diketahui t hitung sebesar 7,491. Sedangkan dengan taraf signifikansi 0,05 dan $df = n - 2 = (66 - 2) = 64$ sehingga

diperoleh t tabel sebesar 1,998. Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Karena nilai t hitung $> t$ tabel ($7,491 > 1,998$), dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media realia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest* pada mata pelajaran matematika yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 80,69 dan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 60,83 berarti rata-rata nilai *posttest* matematika kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol hal ini dikarenakan kelas eksperimen telah menerapkan pembelajaran menggunakan media realia.

Adanya hasil belajar yang tinggi pada kelas yang menggunakan media realia dikarenakan media realia ini memiliki hubungan interaktif dengan siswa sehingga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media realia juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Oleh karena itu pembelajaran matematika yang menggunakan media realia sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, karena dapat membantu siswa mempermudah pemahaman dalam mata pelajaran matematika, memberikan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika tidak bisa diajarkan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Namun, harus lebih banyak mengikut sertakan keterlibatan

siswa secara aktif, dengan menggunakan media realia akan memancing keaktifan siswa dalam belajar. Sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan yang ada dengan cara berpikir kritis untuk memberikan solusi terhadap masalah yang diberikan, dengan meningkatnya kemampuan siswa di dalam berpikir kritis, maka secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi jika pembelajaran matematika disampaikan hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media realia akan menjadikan materi tidak menarik perhatian siswa, menjadikan pembelajaran membosankan sehingga menjadikan siswa kurang aktif dan membuat daya ingat terhadap materi tersebut lemah karena tidak mengalami secara langsung serta mengakibatkan hasil belajar yang rendah, dan guru akan lebih sulit dalam menyampaikan pembelajaran matematika yang pada dasarnya matematika ini merupakan ilmu konsep yang abstrak yang perlu direalisasikan menggunakan media realia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media realia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis regresi linear sederhana yang memperoleh harga koefisien korelasi (R) sebesar 0,684 dan harga koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,467. Dan menghasilkan t_{hitung} sebesar 7,491 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,998. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media realia terhadap hasil belajar matematika siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015 maka dapat disimpulkan

bahwa ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media realia pada kelas eksperimen (III B) yaitu 83,19 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (III A) yang hanya mendapat nilai 60,83.

Saran bagi guru dan sekolah diharapkan memfasilitasi guru dan siswanya untuk dapat menggunakan media realia baik dalam bentuk model, *specimen*, maupun alat peraga matematika dalam kegiatan belajar mengajar. Sebaiknya guru 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. Siswa diharapkan untuk meningkatkan hasil belajarnya tidak hanya pada mata pelajaran matematika saja tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya. Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Fatmawati, Nia. 2011. *Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas*

IA SD Negeri 12 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2010/2011. Bandar Lampung: Unila.

Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.

Ibrahim, R dan Nana Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.