



Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya

Titik Mujiati

titikmujiati0607@gmail.com

Sekolah Dasar Negeri Kertajaya IV/210

Received: 01 10 2021. Revised: 10 11 2021. Accepted: 29 11 2021.

Abstract : This study aims to improve the mathematics learning outcomes of fractions in class IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya by using realia media. This research was conducted at SDN Kertajaya IV/210 Surabaya in the second semester of the 2020/2021 academic year for two months. The research subjects were 29 students of class IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. The data collection method uses tests and observations. The conclusion of the results of this study is that using realia media can improve learning outcomes in mathematics subjects with fractions for class IIIA students at SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. This can be proven from the results of observations which show that in the first cycle the percentage of student learning completeness is 72%, then it increases in the second cycle to 100%. The average score of students in the first cycle was 77.76 and increased to 88.79 in the second cycle.

Keywords : Realia Media, Learning Outcomes, Fraction Materials

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya dengan menggunakan media realia. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kertajaya IV/210 Surabaya pada semester II tahun pelajaran 2020/2021 selama dua bulan. Subjek penelitiannya siswa kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya sejumlah 29 siswa. Metode pengumpulan datanya menggunakan tes dan pengamatan. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah dengan menggunakan media realia dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi pecahan siswa kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi yang menunjukkan hasil pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 72%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 100%. Nilai rata-rata siswa pada siklus I 77,76 meningkat menjadi 88,79 pada siklus II.

Kata kunci : Media Realia, Hasil Belajar, Materi Pecahan

PENDAHULUAN

Ilmu Matematika banyak memberikan pengaruh dalam pengembangan ilmu teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa ilmu Matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Matematika memiliki peranan penting sebagai salah satu kegiatan untuk

menuntut ilmu pengetahuan yang menjadi pendukung bagi kemajuan dan kesejahteraan suatu individu khususnya dan suatu bangsa pada umumnya. Oleh karena itu, ilmu dalam Matematika bisa dikatakan sebagai salah satu dasar yang harus dikuasai oleh setiap individu. Karena setiap manusia tidak akan terlepas dengan permasalahan yang berkenaan dengan Ilmu Matematika dalam kehidupan sehari-hari, apa lagi materi yang ada di Sekolah Dasar (SD).

Media pada pembelajaran Matematika dapat membantu dalam penjelasan konsep dan pemahaman konsep Matematika yang sedang dipelajari oleh peserta didik MI pada saat pembelajaran berlangsung. Fungsi media adalah untuk melancarkan tujuan dari pelaksanaan pembelajaran disekolah. Media harus yang bersifat menyalurkan pesan dan memotivasi peserta didik sehingga dapat mendorong keinginan peserta didik untuk belajar. Penggunaan media yang kreatif akan lebih memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan kualitas dari peserta didik itu sendiri.

Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkrit. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat peserta didik dalam belajar. Ada banyak manfaat jika guru mau memanfaatkan media pembelajaran. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut Kemp dan Dyaton (Alfajrinz, 2012) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan dan setiap guru mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima peserta didik lain.

Media juga dapat mengurangi terjadi kesenjangan informasi diantara peserta didik di manapun berada (Permana, 2018). Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, menarik minat siswa. Dengan media, bahan materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik, merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional Azhar Arsyad dalam (Sartika et al., 2018). Dengan

demikian media dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Peneliti menggunakan sebuah media yang sesuai dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Salah satu dari media pembelajaran tersebut adalah media realia. Dengan penggunaan media realia siswa memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber belajar dan dituntut dapat menggali informasi sedalam-dalamnya dari media yang dipunyai dan mengutarakan pendapatnya lewat diskusi kelas terbuka. Hal ini memungkinkan siswa memahami isi materi yang terkandung dalam suatu bahan pelajaran dengan lebih intensif dan rasional.

Media realia dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media realia pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Menurut (Indriana, 2011) 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 (Sartika et al., 2018). 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 bisa berupa: potongan benda (cutaways), benda contoh (specimen), dan pameran (exhibit). Cara potongan (cutaways) adalah benda sebenarnya tidak digunakan secara utuh atau menyeluruh, tetapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. Misalnya binatang langka hanya diambil bagian kepalanya saja.

Benda contoh (specimen) adalah benda asli tanpa dikurangi sedikitpun. Yang dipakai sebagai contoh untuk mewakili karakter darisebuah benda dalam jenis atau kelompok tertentu. Misalnya beberapa ekor ikan hias dari jenis tertentu, yang dimasukkan dalam sebuah toples berisi air untuk diamati di dalam kelas. Pameran (exhibit) menampilkan benda benda tertentu yang dirancang seolah olah berada dalam lingkungan atau situasi aslinya. Misalnya senjata

senjata kuno yang masih asli ditata dan dipajang seolah-olah menggambarkan situasi perang pada jaman dulu. Dengan memahami karakteristik media realia dalam pembelajaran Matematika, harus juga dipahami mengenai makna dari pembelajaran Matematika tersebut. Menurut (Esti, 2008) pembelajaran matematika merupakan upaya penataan lingkungan agar proses belajar atau pembentukan pengetahuan dan pemahaman matematika oleh siswa berkembang secara optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Masing-masing media tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan, namun dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru dapat menggabungkan beberapa media dengan tujuan agar penggunaan media dapat saling melengkapi satu sama lain dan dapat menutupi kelemahan-kelemahan salah satu media.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut (Kunandar, 2008) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus. Empat aspek yang dilaksanakan dalam setiap siklus masing-masing siklus terdiri dari empat komponen, yaitu rencana (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Menurut (Arikunto, 2002) penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang sampai dua siklus yaitu jika pada siklus 1 setelah direfleksi kriteria keberhasilan tindakan belum tercapai, maka akan diperbaiki pada siklus berikutnya. Atau jika pada siklus 1 kriteria keberhasilan tindakan telah tercapai, maka kriteria keberhasilan tindakan pada siklus berikutnya akan ditingkatkan agar lebih baik dari siklus 1. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Untuk tabel observasi, dibagi menjadi dua bagian meliputi lembar observasi untuk guru dan obserbasi untuk siswa. Instrumen yang kedua adalah tes. Pada penelitian ini, tes bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar. Tes berisi tentang materi

yang telah diajarkan oleh guru di kelas, yaitu materi pecahan. Tes diambil dari bank soal sekolah sebanyak 10 pertanyaan.

Data dalam penelitian ini berupa hasil tes kemampuan menghitung luas permukaan bangun ruang yang diberikan kepada siswa setiap akhir siklus dan hasil observasi dalam proses pembelajaran menggunakan media realia. Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil tindakan pada setiap siklus. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis dan mendeskripsikan data uraian hasil jawaban dari pengamatan. Tujuan analisis data adalah untuk menjawab permasalahan peneliti yang dirumuskan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa mendapat nilai 75. Apabila rata-rata kelas telah mencapai nilai 75 dan nilai tersebut telah dicapai oleh sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa, maka tindakan dinyatakan berhasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan menggunakan media realia pada siswa kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang diawali dengan observasi awal, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Tindakan dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan setiap siklusnya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada setiap siklus. Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II, serta analisis hasil tes siswa maka diperoleh hasil bahwa pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. Pada pembahasan ini akan diuraikan peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. Berdasarkan pengamatan peneliti, kondisi awal hasil belajar siswa menunjukkan dari 29 siswa yang mengikuti tes ada 18 siswa yang mencapai KKM atau sebesar 62%. Rata-rata hasil belajar pada pra tindakan sebesar 65,86. Rendahnya hasil belajar siswa pra tindakan dikarenakan guru masih menggunakan ceramah untuk mengajarkan materi pecahan dan siswa hanya fokus memperhatikan penjelasan guru pada 15 menit awal, siswa cenderung ramai tetapi tidak dalam situasi belajar akibatnya hasil tes menunjukkan nilai rata-rata yang jauh dari harapan. Dibuktikan dalam hasil tes sebelum tindakan di kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 65,86.

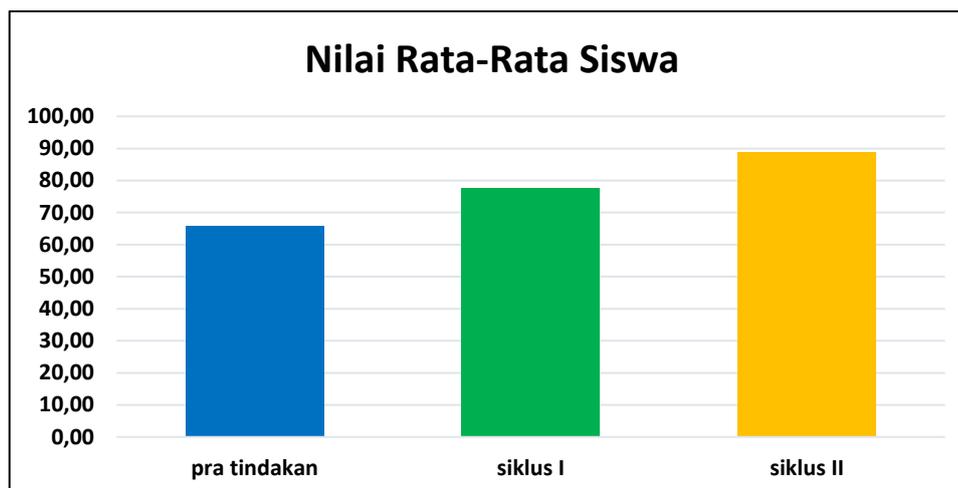
Setelah melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran terhadap kegiatan pra tindakan, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media realia pada mata pelajaran matematika materi pecahan siklus I. Dari hasil pengamatan dan evaluasi hasil belajar siswa siklus I diperoleh data bahwa dari 29 siswa yang mengikuti tes akhir diperoleh persentase ketuntasan sebesar 72% atau 21 siswa sudah mencapai KKM. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus ini sebesar 77,76. Dilihat dari ketuntasan belajar sebesar 72% menunjukkan pada siklus I masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yaitu 80%. Dari hasil evaluasi terhadap siklus I diperlukan perbaikan pembelajaran pada saat pelaksanaan pembelajaran siklus II agar hasil belajar siswa sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang sudah ditetapkan.

Pada siklus II dilakukan pelaksanaan perbaikan pembelajaran, berdasar catatan perbaikan hasil evaluasi pada siklus I. Hasil yang diperoleh pada siklus II adalah ketuntasan belajar siswa sebesar 100% atau 29 siswa mencapai KKM. Nilai rata-rata siswa pada siklus II sebesar 88,79. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dilihat perbandingan ketuntasan belajar siswa pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Pada pra tindakan ketuntasan belajar siswa mencapai 62%, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I, ketuntasan belajar siswa meningkat 10% menjadi 72% dan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan yaitu 100%. Lebih rinci peningkatan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

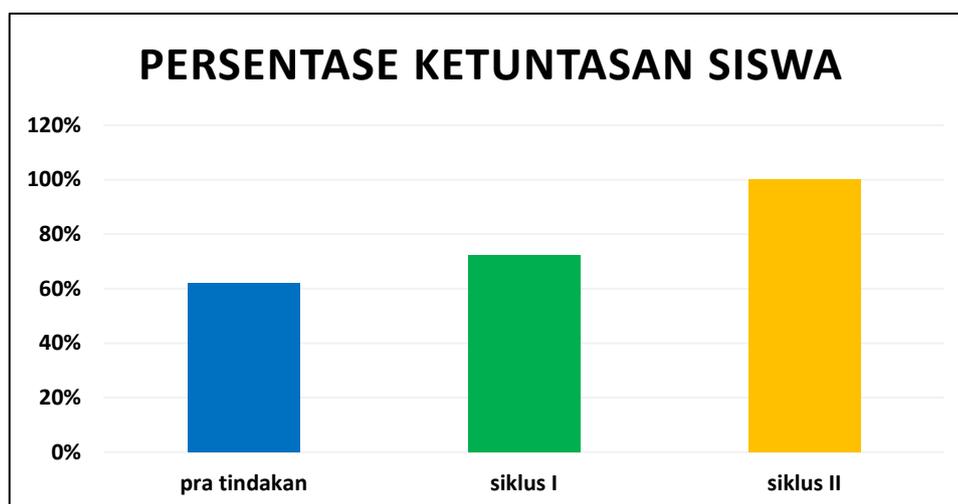
Siklus	Rata-rata	Nilai		Tuntas	Ketuntasan	
		Tertinggi	Terendah		Tidak Tuntas	Persentase
Pra tindakan	65,86	85	40	18	11	62
Siklus I	77,76	100	50	21	8	72
Siklus II	88,79	100	75	29	0	100

Peningkatan nilai rata-rata siswa dari pra tindakan, siklus I dan siklus II secara jelas dapat dilihat pada gambar diagram berikut.



Gambar 1. Grafik Pencapaian Rata-rata Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Sedangkan peningkatan ketuntasan belajar siswa pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Capaian Ketuntasan Belajar Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia benda-benda di sekitar pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan oleh guru selama tindakan dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa setiap siklusnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. Peningkatan hasil belajar ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas pada pra tindakan sebesar 65,86 kemudian

pada siklus I meningkat menjadi 77,76 dan pada siklus II bertambah meningkat 88,79. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari pra tindakan ketuntasan belajar 18 siswa atau 62% dari seluruh siswa, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 21 Siswa atau 72% dari seluruh siswa dan siklus II bertambah lagi menjadi 29 siswa atau 100% dari seluruh siswa. Peningkatan aktivitas siswa ditunjukkan melalui siswa aktif menggunakan benda-benda di sekitar seperti jeruk, apel, kertas, karton, plastisin untuk mengenal lebih dalam tentang pecahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfajrinz. (2012). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Belajar pada tanggal 5 September 2020, dari situs:<https://alfajrinz.wordpress.com/2012/01/03/pentingnya-media-pembelajaran-dalam-meningkatkan-belajar-siswa>.
- Arikunto, S. (2002). Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. 2017.
- Esti, W. (2008). Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa SMP N 1 Minggir Melalui Penerapan Problem Based Learning. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Baantu Media Pengajaran. Mengenal, Merancang, dan Mempraktikannya, Jogjakarta: DIVA Press.
- Kunandar. (2008). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Grafindo Persada
- Permana, E. P. (2018). Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 101–106. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1441>
- Sartika, I., Arifudin, Y. F., & Amini, F. A. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK MELALUI METODE CANTOL RAUDHOH (Penelitian di Raudhatul Athfal Waladun Solihun Kecamatan *Tarbiyat Al-Aulad: Jurnal Pendidikan*