

Hasil Belajar Matematika Siswa SD Menggunakan Media Realia dalam Pembelajaran berbasis Lingkungan

Yunus Shobrun

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Internasional Muhammadiyah Batam, Batam, Indonesia

¹immsac@ymail.com

ABSTRAK

Untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep matematika siswa dan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam merancang pembelajaran efektif di sekolah, guru perlu menciptakan formulasi khusus dengan menggunakan media dan desain pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media realia yang dirancang dalam pembelajaran berbasis lingkungan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media realia yang dirancang dalam pembelajaran berbasis lingkungan terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa pada pelajaran matematika. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi dan dilaksanakan di kelas IV SDN No. 054922 Bukit Selamat Kecamatan Besitang Kabupaten Langkat berjumlah 22 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan tes tertulis. Pengolahan data meliputi uji normalitas, uji t, dan uji proporsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media realia dengan pembelajaran berbasis lingkungan lebih baik daripada tanpa menggunakan media realia perkalian. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata pada nilai rata-rata siswa pada siklus 1 72,6 meningkat menjadi 83 pada siklus 2 oleh karena itu penelitian ini dianggap berhasil.

Kata Kunci: *Belajar Matematika, Media Realia, Pembelajaran Berbasis Lingkungan*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Yunus Shobrun

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Internasional Muhammadiyah Batam,
Bukit Selamat, Kec. Besitang, Langkat.

immsac@ymail.com

1. PENDAHULUAN

Pada usia anak menginjak sekolah dasar seorang anak telah mengetahui dan mengerti tentang berhitung karena ketika berada pada tingkat PAUD, anak diajarkan tentang dasar berhitung yaitu mengenal angka serta menjumlah serta pengurangan yang simple dan mudah dimengerti hal ini diajarkan sesuai dengan usia anak. Di TK, semua aspek perkembangan terus dirangsang dengan berbagai macam kegiatan sesuai dengan usia anak tersebut.

Setelah anak menginjakkan kakinya di sekolah dasar menjadi seorang siswa anak tersebut diajari agak lebih tinggi lagi dari sekedar berhitung tetapi lebih difokuskan lagi yaitu suatamata pelajaran matematika yang sangat bermanfaat di dalam kehidupan kita sehari-hari. Matematika merupakan pelajaran yang acap kali dianggap sulit oleh siswa sekolah pada umumnya sehingga berakibat munculnya sikap malas dalam mempelajari pelajaran tersebut. Fakta menunjukkan bahwa kenyataan tersebut malah dianggap sehingga pembelajaran matematika berlangsung tanpa adanya terlihat semangat dalam belajar matematika yang kemudian hasil belajar matematikapun rendah.

Menurut Caya (2021) mengatakan bahwa setiap siswa mempunyai perbedaan baik itu dari tingkat kecerdasan ataupun sifat yang dimilikinya. Hal ini dipengaruhi dari beberapa faktor yaitu faktor dari luar dan faktor dalam. Diketahui bahwa faktor dari dalam adalah yang berasal dari dalam diri anak seperti IQ anak itu sendiri atau motivasi dan ketidak mampuan seseorang, sedangkan faktor dari luar biasanya tempat di mana anak itu belajar atau bermain. Selanjut dengan pendapat tersebut Hasanah (2017) menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri seseorang siswa seperti motivasi, minat, kemauan dan semangat serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar. Dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil dari belajar terjadi apabila kedua faktor tersebut bernilai positif. Dengan kata lain, jika ingin meningkatkan hasil belajar, pendidik harus merancang kegiatan belajar mengajar relevan dengan kondisi tersebut dan satu diantara rancangan yang sesuai adalah pembelajaran berbasis lingkungan yang diterapkan dengan penggunaan media Realia.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara

harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Association for Communication Technology atau AECT mengamati tentang teknologi dalam pendidikan dan komunikasi, merumuskan bahwa media dalam belajar adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan dalam menyampaikan informasi (Mudlofir dan Rusydiyah, 2017).

Menurut Sudjana dan Rivai (2013), media Realia adalah barang nyata, baik benda hidup seperti hewan dan tumbuhan, maupun benda mati. Sedangkan menurut Trisnawati dkk (2019) mengatakan bahwa media Realia ialah media berwujud konkrit yang ada disekitar peserta didik yang bisa atau mungkin untuk dibagi beberapa bagian dengan besar yang sama.

Selanjutnya permasalahan besar siswa saat ini adalah mereka tidak dapat membuat hubungan diantara hal yang dipelajari dan bagaimana penggunaan hari hal yang dipelajari tersebut. Hal ini karena cara siswa menerima pengetahuan seringkali tidak tersentuh oleh desain pembelajaran yang didesain oleh pendidik untuk membantu siswa tetapi faktanya belum begitu membantu. Pemahaman konsep akademik siswa yang dirasa sulit dikarenakan desain pengajaran yang dirancang guru hanya terbatas dan kurang maenarik. Apabila peserta didik apa pentingnya pengetahuan yang sedang dipelajari dalam kehidupannya kelak, yaitu ketika mereka berada di masyarakat atau ketika mereka bekerja di masa mendatang. Sehingga, perlunya suatu rancangan pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Satu diantara inovasi model pembelajaran yang relevan dalam usaha peningkatan hasil belajar ialah pembelajaran berbasis lingkungan.

Model pembelajaran berbasis lingkungan digunakan agar memudahkan siswa dalam proses interaksi terhadap materi pembelajaran yang dipersiapkan sebelumnya, kemudian menyesuaikan dengan media belajar yang tepat. Materi pendidikan yang disampaikan kepada siswa dirancang dengan mengaitkannya dengan lingkungan sekitarnya. Maksudnya kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung baik dalam kelas tetapi maupun luar kelas yang bertujuan untuk siswa mendapatkan kenyamanan dan lebih aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pembelajaran dengan model ini menggunakan konsep bermain dan belajar di luar kelas. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan yakni isi dan proses pembelajarannya mesti sesuai dengan lingkungan peserta didik, pengetahuan yang ini disampaikan juga mesti memberi penyelesaian masalah dengan merespon lingkungan.

2. PEMBAHASAN

2.1 Hasil Belajar Matematika

Matematika merupakan suatu ilmu pasti yang diajarkan di sekolah yang merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena merupakan dasar dari suatu persoalan yang pokok masalahnya berhitung dalam hal ini penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dan di dalam Al Quran juga menganjurkan kepada semua umat muslim agar mempelajari matematika karena dalam islam banyak hal yang harus diitung contoh waktu sholat dihitung dengan angka, pembagian zakat fitra, pembagian harta warisan dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Susanto (2020) menyatakan bahwa belajar matematika diwajibkan untuk semua anak belajar matematika karena semua yang kita lakukan membutuhkan ilmu berhitung oleh karena itu seorang siswa yang pandai dalam ilmu matematika pasti merupakan siswa yang lincah dan kreatif serta aktif karena semua yang mereka buat adalah bermula dari ilmu matematika yang dimiliki sehingga siswa tersebut percaya diri. Diketahui bahwa seorang anak yang mampu mandiri melakukan sesuatu merupakan anak yang pandai.

Sudjana (2020), menyatakan inti sebuah proses evaluasi ialah kegiatan pemberian ataupun penentuan nilai atau *value* terhadap objek yang ingin dinilai berdasarkan sebuah kriteria yang relevan. Evaluasi luaran sebuah pembelajaran merupakan sebuah kegiatan memberi nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik menggunakan ketentuan yang tepat. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar matematika yang didesain dalam pembelajaran berbasis lingkungan dengan media Realia.

2.2 Media Realia

Sanaky dalam Afifah (2019) menyebutkan bahwa realia sebagai sebuah media ialah benda berwujud nyata yang mampu ditunjukkan dan dihadirkan di ruang belajar atau dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut dinyatakan bahwa Realia merupakan benda nyata yang dijadikan bahan belajar atau biasa disebut benda sebenarnya. Media tersebut membantu visualisasi saat kegiatan belajar mengajar agar siswa mengalami pengalaman langsung. Penggunaan media Realia tersebut dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dalam proses peningkatan pemahaman konsep.

Adapun kelebihan media Realia menurut Ibrahim dan Syaodih (2013) adalah:

- a) Memberikan kesempatan kepada siswa dengan sebanyak mungkin dalam melakukan suatu kegiatan belajar atau menyelesaikan tugas kehidupan nyata sehari-hari.
- b) Memberi kesempatan kepada siswa gambaran keadaan yang sesuai dengan kondisi sebenarnya kehidupan nyata mereka sendiri sehingga dapat melatih kemampuan dalam penggunaan indra siswa tersebut.

Kelemahan dari media Realia menurut Sugiharti (2018) ialah:

- a) Membawa peserta didik menggunakan objek nyata ke berbagai kondisi baik dalam sekolah maupun luar sekolah sering mengandung resiko.
- b) Lebih banyak membutuhkan biaya.

2.3 Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Kegiatan belajar mengajar seyogianya tidak terbatas pada kelas, tetapi juga kondisi sekitar yang juga merupakan bagian terhubung dalam kegiatan belajar. Seperti lingkungan, kondisi geografis, ataupun kondisi masyarakat sekitar. Sangat beragam kondisi lingkungan yang tepat untuk dijadikan sebagai kondisi belajar untuk peserta didik tingkat SD. Sehingga hanya diperlukan kreatifitas guru dalam melakukan proses identifikasi potensi sesuai terhadap lingkungan yang ada, untuk kemudian dihubungkan dengan kemampuan yang ingin diperoleh dari siswa melalui kegiatan belajar mengajar yang dirancang.

Mutiara (2020) mengemukakan bahwa Pembelajaran berbasis lingkungan menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar. Pengertian lingkungan hidup sendiri adalah kesatuan ruang dengan segala benda dan keadaan hidup makhluk hidup meliputi biotik (makhluk hidup) dan abiotik (makhluk mati). Sumber belajar berbasis lingkungan ini tentunya sangat besar pengaruhnya terhadap pembelajaran, karena aktivitas mereka tidak terbatas pada empat dinding kelas. Selain itu, ketika menggunakan lingkungan belajar ini, anak akan mempelajari keadaan lingkungan saat itu serta materi yang disajikan secara tepat, tidak hanya secara abstrak.

Kegiatan belajar berbasis lingkungan sekitar dapat dipahami sebagai kegiatan mengembangkan kurikulum sekolah, termasuk fasilitas dan lingkungan sekitarnya yang kemudian disajikan sebagai sumber dan media belajar. Dengan tercapainya pembelajaran berwawasan lingkungan sebagai sumber belajar, diharapkan siswa mampu berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Seolah-olah lingkungan itu adalah laboratorium matematika anak-anak. Model Pembelajaran Lingkungan adalah pembelajaran dengan lingkungan yang didesain untuk memberikan siswa pengalaman nyata langsung dan relevan dengan lingkungan sekitarnya. Model pembelajaran berbasis lingkungan menekankan pada pemberian pengalaman langsung siswa terhadap sekitar, sehingga diperoleh kemudahan membentuk pemahaman terhadap materi ajar yang diberikan. Artinya, pembelajaran berbasis lingkungan bertujuan untuk membantu peserta didik menaruh minat terhadap lingkungannya (Ali, 2010)

3. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini berisi pengamatan selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Konsep tindakan kolektif yang dilakukan ialah kumpulan upaya dalam bentuk kegiatan atau orientasi penelitian tindakan dengan tujuan untuk dapat menumbuhkan dan meningkatkan kualitas siswa.

Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN No. 054922 Bukit Selamat Kecamatan Besitang Kabupaten Langkat berjumlah 22 orang. Data yang dikumpulkan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dimaksud adalah lembar wawancara, observasi, dan tes hasil belajar yang disusun berdasarkan aspek pemahaman konsep.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap awal atau perencanaan, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ialah menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang nantinya diberikan kepada siswa sebagai objek penelitian untuk melihat kemampuan siswa tersebut dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sedangkan materi yang akan diajarkan yakni materi mengenai perkalian menggunakan media realia dengan kompetensi dasar adalah Melakukan pembagian bilangan sampai dua angka.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2023 dengan materi tentang perkalian menggunakan media Realia yang diimplikasikan berdasarkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disusun dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Rincian hasil penilaian kemampuan guru merencanakan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1.
Skor Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran

Aspek yang diamati	Skor	
	Siklus 1	Siklus 2
1. Menentukan bahan dan tujuan pembelajaran	3	4
2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, dan sumber belajar	3	4
3. Merencanakan skenario pembelajaran	3	4
4. Merancang pengelolaan kelas	3,5	4
5. Merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian	3	4
6. Tampilan dokumen pembelajaran	3	3,8
Jumlah	18,5	23,8
Rata-Rata	3.08	3.96

Pada Tabel 1 terlihat bahwa kemampuan guru dalam menyusun perencanaan kegiatan belajar berbasis lingkungan dengan media Realia meningkat dari siklus 1 dengan rata-rata 3,08 meningkat pada siklus 2 menjadi 3,96. Jika dihitung terhadap peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, diperoleh peningkatan kemampuan guru merancang pembelajaran sejumlah 0,88. Terlihat juga peningkatan yang signifikan untuk beberapa aspek yakni aspek menentukan bahan dan tujuan pembelajaran, mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media dan sumber belajar, merencanakan skenario pembelajaran dan tampilan dokumen pembelajaran

Tabel 2
Skor Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran

Aspek yang diamati	Skor	
	Siklus 1	Siklus 2
1. Melakukan pembelajaran	3	4
2. Mengelola interaksi kelas	3	4
3. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4
4. Kesan umum pelaksanaan pembelajaran	3	4
	Jumlah	4
	Rata-Rata	3

Terlihat bahwa tabel 2 menyebutkan kemampuan guru melaksanakan kegiatan belajar berbasis lingkungan dengan media Realia mengalami peningkatan dengan rata-rata skor pada siklus 1 adalah 3 menjadi 4 pada siklus 2 atau meningkat sebesar 1.

Rincian hasil belajar matematika siswa dalam kegiatan belajar berbasis lingkungan dengan media Realia disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3
Rincian Hasil Belajar Siswa

Aspek yang diamati	SIKLUS	
	1	2
1. Nilai tertinggi	100	100
2. Nilai terendah	50	65
3. Nilai rata-rata	72,6	85
4. Jumlah Siswa Tuntas	9	14
5. Persentase ketuntasan	60	93,3
6. Jumlah siswa tidak tuntas	6	1
7. Persentase siswa tidak tuntas	40	20

Dalam tabel 3 ditunjukkan telah meningkat ketuntasan hasil belajar siswa. Melalui pemafaatan belajar berbasis lingkungan dengan media Realia, memudahkan siswa melakukan kegiatan pendeskripsian materi perkalian matematika sebagai penjumlah berulang. Dampaknya munculnya kekeliruan melakukan penentuan bilangan pengali dan bilangan yang dikali oleh siswa lebih jarang terjadi.

Meningkatnya hasil tersebut menjadi alasan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan dengan media Realia dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena memberi kemudahan bagi guru dan siswa saat berlangsung kegiatan belajar matematika materi perkalian. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Marisa dkk (2011) yang menemukan bahwa pembelajaran dengan media Realia dalam memberikan bantuan bagi peserta didik belajar lebih efektif melalui benda nyata. Rumidani dkk (2014) mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis lingkungan akan memberikan peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar karena dalam prosesnya secara langsung pengalaman siswa akan terlibat sehingga dapat menemukan sendiri konsep yang disedang dipelajari.

5. KESIMPULAN

Melalui penggunaan media pembelajaran Realia dengan pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN No. 054922 Bukit Selamat Kecamatan Besitang

Kabupaten Langkat berjumlah 22 orang yang dapat dilihat melalui:

1. Meningkatnya hasil belajar matematika dalam pembelajaran berbasis lingkungan dengan media Realia pada materi perkalian.
2. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa meningkat dari sebelumnya siklus 1 sebesar 60% kemudian pada siklus 2 sebesar 80%.
3. Kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis lingkungan melalui media Realia juga meningkat.

Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran berbasis lingkungan dengan media Realia memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar karena secara efektif membantu melalui benda asli dan memberikan pengalaman secara langsung dalam menemukan sendiri konsep yang disedang sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar.

Untuk sekolah, penulis menyarankan agar terus diberikan dukungan baik fasilitas maupun moril kepada guru dan siswa untuk terus meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Sedangkan bagi guru, penulis menyarankan agar lebih mendekatkan materi yang diajarkan dengan lingkungan dan media nyata agar pembelajaran terasa lebih bermakna dan lebih mudah dipahami karena dekat dengan kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Riana Nur (2019). Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(9), 891-899.
- Ali, M. (2010). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Caya T. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Sempoa Pada Materi Operasi Hitung Siswa Kelas 2 SD Inpres Pattalassang Kecamatan Parigi*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Eka. S, dkk (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbasis Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2 (2), 112-113.
- Hasanah, Luzyatul (2017) *Penggunaan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Akidah Akhlak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTS NU (Nahdlatul Ulama') Kraksaan Kab. Probolinggo*. Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ibrahim, R dan Syaodih, Nana. (2013). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marisa, dkk. (2011). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Mawardi, T. S. (2022). Evaluasi Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Charlottedanielson. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4 No.4, 5773-5782.
- Moch, T. (2019). *Dinamika Pendidikan*. Jakarta: Pelangi Aksara.
- Mudlofir, Ali dan Rusydiyah, Nevi Fatimur (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Presi s.
- Mutiara, Kholidia Efining (2020). Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(2), 189-202.
- Rumidani, D. N. (2014). Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Calistung Siswa Sekolah Dasar. *E-Journal program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(4), 1-8.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (2020). *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiharti (2018) Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas dan hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun. *Jurnal Edukasi Gemilang*, 3(1), 7-14.
- Susanto, Ahmad. (2020). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trisnawati, DF, Suharno dan Kamsiyati, S (2019). Efektivitas Media Realia dan Blok Pecahan Terhadap Kemampuan Berhitung Materi Pecahan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar UNS*, 7(1), 46-50.
- Tyera, dkk (2022). Penerapan Keterampilan Proses Dasar Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 112- 123.
- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara