PENGGUNAAN MEDIA REALIA (NYATA) UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KOMPETENSI MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA SISWA KELAS I SDN 02 KARTOHARJO KOTA MADIUN

Sugiharti, S.Pd
SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas I semester ganjil di SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun melalui media realia (nyata). Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas I sebanyak 9 siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Observasi digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar Matematika melalui penggunaan media realia (nyata). Berdasarkan hasil pengamatan pada prasiklus keaktifan siswa mencapai 22%, pada siklus I keaktifan siswa mencapai 66,66%, pada siklus II keaktifan siswa mencapai 100%. Data hasil ketuntasan belajar siswa pada pra siklus sebesar 22%, ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 44,44%, ketuntasan pada siklus II sebesar 100%. Dari hasil pembahasan disimpulkan bahwa penggunaan media realia (nyata) dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas 1 semester ganjil di SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun.
Kata Kunci: *media realia, aktifitas siswa, hasil belajar Matematika, lambang bilangan.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama di Kelas I SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun, pada saat proses pembelajaran Matematika dengan kompetensi mengenal lambang bilangan, siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, terlihat dengan masih adanya anak yang kurang memperhatikan penjelasan guru, ada yang sesekali bercanda dengan temannya dan tidak memperhatikan pelajaran sama sekali, hanya 22% atau 2 siswa yang kelihatan berminat dan tampak aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga yang tampak adalah siswa pasif saat belajar. Dari data hasil prestasi belajar yang diambil dari ulangan harian, masih terdapat 78% atau 7 siswa yang nilai rata-rata hasil belajarnya masih dibawah KKM 75 dari yang ditetapkan sekolah. Rendahnya nilai prestasi mata pelajaran Matematika tersebut disebabkan oleh beberapa hal antara lain: (1) kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika, (2) siswa merasa jenuh jika harus memahami materi dari buku paket dan tidak menggunakan alat peraga ataupun media pembelajaran. Aktifitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran juga masih tampak rendah, hasil nilai rata-rata klasikal aktifitas kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran sebesar 22%, sedangkan pencapaian indikator aktifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar bila siswa mendapat kriteria baik dan sangat baik mencapai 75% dari seluruh jumlah siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dipilih satu alternatif dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media realia (nyata) dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul *"Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I Semester Ganjil di SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018".*

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui peningkatan aktifitas siswa kelas I melalui media realia (nyata) ompetensi mengenal lambang bilangan. 2) Mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika kompetensi mengenal

lambang bilangan pada siswa kelas I melalui media realia (nyata).

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini yaitu: 1) Secara teoritis, sebagai bahan masukan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aktifitas belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika. 2) Secara praktis, bermanfaat bagi: a) Peneliti, memperoleh pengalaman langsung dalam mengetahui dan menerapkan berbagai macam media pembelajaran yang efektif. b) Siswa, memberikan pengalaman langsung dalam melakukan pembelajaran yang rekreatif, aktif dan efektif menggunakan media realia (nyata). c) Guru, sebagai bahan rujukan untuk mendesain, mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan efektif serta menarik menggunakan alat dan bahan di sekitar. d) Lembaga Pendidikan, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan membina profesionalisme guru.

KAJIAN PUSTAKA

Media Realia (Nyata)

Media Realia Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Menurut Sanaky (2011: 50) media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau keperluan proses pembelajaran. Benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.

Jenis-jenis media menurut Daryanto (2016: 29-36) meliputi: widyawisata, media tiruan (model), specimen (contoh), peta timbul, boneka, alat peraga matematika.

Kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata, menurut Ibrahim dan Syaodih (2013: 119) sebagai berikut: 1) Kelebihan: dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera. 2) Kelemahan: membawa murid ke berbagai tempat di luar sekolah yang terkadang mengandung resiko, biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata tidak sedikit.

Aktifitas Siswa

Menurut Alwi (dalam Rikianto B, 2013: aktivitas diartikan sebagai keaktifan dari suatu kegiatan. Jadi aktivitas diartikan sebagai segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik diluar maupun di dalam sekolah tentang persoalan terhadap segala sesuatu selama proses belajar mengajar khususnya menanyakan sesuatu kepada guru. Jadi aktifitas adalah kegiatan seseorang yang dilakukan baik secara jasmani maupun rohani atau kegiatan fisik ataun nonfisik

Beberapa aspek atau fungsi untuk menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menurut Martinis Yamin (dalam Puji, Pratiwi, L, 2013: 11-12) sebagai berikut: memberikan motivasi pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang akan dipelajari, memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberikan umpan balik *(feed back)*, *m*emantau pengetahuan siswa dengan memberikan tes, menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

Hasil Belajar Matematika

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2008: 03), "hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar dan dari sisi guru, tindakan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengalaman belajar". Evaluasi atau penilaian adalah alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar atau keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengembangan Matematika. Cara penilaian yang digunakan dengan menggunakan metode test, menurut Suharsimi Arikunto (2012:67), "tes adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan".

Lambang Bilangan Menurut (Sudaryanti, 2006: 4) Bilangan adalah suatu objek atematika yang

sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri atas angkaangka, banyaknya benda, jumlah yang berbentuk simbol atau gambar.

Kerangka Berpikir

Rendahnya hasil belajar Matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas I SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun serta penggunaan metode pembelajaran yang hanya bertumpu kepada aktivitas mengajar guru.

Upaya yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media realia (nyata) untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar Matematika kompetensi mengenal lambang bilagnan. Dengan menggunakan media realia (nyata), pelaksanaan pembelajaran Matematika lebih ditekankan pada proses, sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran secara luas dan komprehensif terutama tentang materi mengenal lambang bilangan. Dengan menggunakan media realia (nyata), interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan efektif karena terciptanya komunikasi dua arah sehingga aktifitas pembelajaran dapat meningkat.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Jika pembelajaran Matematika kompetensi mengenal lambang bilangan dilaksanakan menggunakan media realia (nyata) maka aktifitas belajar siswa kelas I SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun Tahun Pelajarna 2017/2018 meningkat.
2. Jika pembelajaran Matematika kompetensi mengenal lambang bilangan yang dilaksanakan menggunakan media realia (nyata) maka hasil belajar siswa kelas I SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun Tahun Pelajarna 2017/2018 meningkat.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas I SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan, mulai tanggal 2 September 2017 sampai dengan 6 Nopember 2017. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun, dengan jumlah 9 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kompilasi metode penelitian kuantitatif dan metode kualitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang berulang yang setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, pengamatan (observasi) dan refleksi. (Suharsimi Arikunto, 2010:137). Tahapan siklus yang akan dilaksanakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Guru dan observer menentukan materi dan tujuan pembelajaran, yaitu materi mengenal lambang bilangan. Guru dan observer menentukan permasalahan yang akan diteliti yaitu tentang penggunaan media realia (nyata) dalam kegiatan pembelajaran yang masih kurang efektif dan kreatif, menyusun silabus, RPP, media pembelajaran, instrumen penelitian, lembar observasi, alat evaluasi berupa tes formatif.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Awal, guru memberi salam, dan mengabsen kehadiran siswa. Guru mengajak siswa berdoa sebelum melakukan kegiatan. Kegiatan Inti. Guru membagi siswa dalam 2 kelompok. Guru kemudian menempel kartu lambang bilangan 1 sampai dengan 10 di papan tulis. Guru mengajak siswa membaca lambang bilangan secara berurut dari 1 sampai dengan 10. Guru lalu menunjuk kumpulan benda-benda tertentu. Siswa diminta membilang benda tersebut dan mengidentifikasi lambang bilangannya. Kegiatan ini diulang beberapa kali. Guru menyuruh tiap kelompok mengerjakan tugas. Kemudian setiap kelompok diminta untuk belajar dan berlatih membilang banyaknya benda yang ada di buku siswa. Setelah itu, guru menunjukkan lambang bilangan siswa secara acak untuk

menuliskan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10. Kegiatan Penutup. Sebelum kegiatan ditutup, guru dan siswa sama-sama melakukan refleksi kegiatan pada hari ini. Guru kemudian memberikan tes secara tertulis. Guru memberikan evaluasi. Refleksi ditutup dengan doa karena kegiatan hari ini telah selesai. Guru memimpin doa. Guru mengingatkan siswa agar selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan di rumah. Guru kemudian memberikan salam penutup, siswa berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang.

Tahap Observasi (Pengamatan)

Observasi dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah peneliti. Observasi dilakukan bersamaan pada saat guru sedang melaksanakan proses pengajaran dan siswa melakukan aktivitas belajarnya.

Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menilai keterlaksanaan tindakan pembelajaran, sehingga hasilnya merupakan temuan-temuan yang dapat diinterpretasikan guru dan observer untuk menyusun rencana tindakan ke siklus berikutnya. Refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran siklus I telah dilaksanakan. Jika hasil refleksi siklus I telah menunjukkan hasil yang dianggap memuaskan, maka pelaksanaan tindakan ke siklus II tidak perlu dilakukan, dengan alasan untuk efesiensi waktu penelitian.

Indikator Kinerja

1) Indikator aktifitas individu jika siswa memiliki tingkat keaktifan yang aktif bila nilai yang diperoleh minimal mencapai $\geq$ 61. Pencapaian indikator aktifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara klasikal bila siswa mendapat predikat aktif dan sangat aktif mencapai 75% dari seluruh jumlah siswa. 2) Hasil belajar siswa pada setiap siklus, tolok ukurnya adalah sistem belajar tuntas dalam pelajaran Matematika yaitu pencapaian nilai KKM 75 (dari nilai tes formatif siswa). Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal jika 80% siswa dari jumlah siswa secara keseluruhan dinyatakan tuntas belajar.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu: 1) Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa, soal post tes, hasil tes formatif. 2) Hasil pengamatan terhadap aktivitas perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran guru melalui lembar pengamatan terhadap performansi guru. 3) Data dokumen berupa hasil nilai, RPP, Soal Post Test, foto-foto pelaksanaan kegiatan kelas I SD Negeri 02 Kartoharjo.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: 1) Metode Observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru dalam kegiatan mengenal lambang bilangan menggunakan media realia (nyata) melalui lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru yang diisi oleh teman sejawat. 2) Metode Tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes berbentuk soal essay sebanyak 10 soal dalam bentuk lembar kerja dengan skor maksimal 100, tes yang diberikan kepada siswa dilaksanakan pada akhir pelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini ada dua macam sesuai dengan metode yang digunakan, yakni: 1) Data hasil observasi, data yang diperoleh dari lembar observasi kemudian dihitung prosentasenya. Untuk menghitung nilai aktifitas belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Keakfitan siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Nilai yang didapat kemudian dinyatakan dalam bentuk rentangan. Pencapaian nilai klasikal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang berpredikat aktif dan sangat aktif}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

2) Data hasil tes, data hasil tes formatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif-kualitatif. Untuk data hasil prestasi siswa ditentukan dengan menggunakan rumus: N Prestasi siswa = $\sum$ N siswa tiap soal. Setelah diperoleh nilai hasil belajar kemudian dihitung ketuntasan belajar secara klasikal jika 80% siswa dari jumlah siswa secara keseluruhan dinyatakan tuntas belajar. Ketuntasan secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{N. Klasikal} = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Untuk KKM pelajaran Matematika kelas I disebut tuntas belajar apabila telah mencapai KKM 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Situasi dan Kondisi Tempat Penelitian (Setting)

Berdasarkan hasil observasi awal (pra siklus), hasil belajar siswa di kelas I mata pelajaran Matematika masih rendah dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 62. Hal ini ditunjukkan dari hasil ulangan harian siswa, dimana 78% atau 7 siswa dari 9 siswa yang nilai rata-rata hasil belajarnya masih dibawah KKM 75, sedangkan siswa yang hasil belajarnya sesuai KKM 75 hanya sebesar 22% atau 2 siswa. Rendahnya hasil prestasi belajar siswa dipengaruh oleh keaktifan siswa selama mengikti kegiatan pembelajaran yang masih kurang, dilihat dari hasil pengamatan dari 9 siswa hanya 2 siswa atau 22% yang tampak aktif dalam pembelajaran sisanya sebanyak 7 siswa atau 78% masih pasif dan kurang mengikuti pembelajaran dengan baik.

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan

Sebelum pelaksanaan pembelajaran peneliti dan kolaborator menentukan materi dan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal lambang bilangan. Peneliti dan kolaborator menentukan permasalahan yang akan diteliti yaitu penggunaan media realia (nyata) dalam kegiatan pembelajaran yang masih kurang efektif dan kreatif. Selanjutnya menyusun silabus, RPP, media pembelajaran yaitu media realia (nyata), lembar observasi, lembar evaluasi berupa tes formatif.

Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu Selasa, 26 September 2017 dan Kamis, 28 September 2017. Pembelajaran dilaksanakan selama 60 menit.

Dalam hal ini membahas tentang kompetensi mengenal lambang bilangan. Pada kegiatan pendahuluan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.

Pada kegiatan inti, guru membagi siswa dalam 2 kelompok. Guru kemudian menempel kartu bilangan 1-10. Guru mengajak siswa membaca lambang bilangan. Guru menyuruh siswa maju ke depan untuk membaca lambangan bilangan. Guru menunjukkan sejumlah benda dan lambang bilangan yang sesuai. Guru kemudian membagikan kartu bilangan kepada masing-masing kelompok. Guru kemudian menunjukkan sejumlah benda dan menyuruh kelompok siswa menunjukkan kartu bilangan yang sesuai dengan jumlah benda. Tahap selanjutnya, guru menata sejumlah benda di atas meja, kemudian menyuruh perwakilan kelompok maju ke depan untuk menghitung benda dan meletakkan kartu bilangan sesuai dengan jumlahnya di atas benda.

Pada kegiatan penutup, guru menyuruh siswa mengerjakan tugas. Guru berkeliling memberikan motivasi dan memberikan penilaian. Selanjutnya guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan.

Hasil Pengamatan

Aktifitas Siswa dan Guru Siklus I

Berdasarkan tabel 4.1. Rekapitulasi hasil pengamatan aktifitas siwa pada siklus I, dapat diketahui bahwa frekuensi siswa yang mencapai sangat aktif dan aktif sebanyak 6 siswa (66,66%). Sedangkan frekuensi siswa yang belum mencapai kriteria sangat aktif dan aktif sebanyak 3 siswa (33,33%) dengan kategori cukup aktif. Keberhasilan keaktifan siswa secara klasikal 75% belum tercapai, karena keaktifan siswa pada siklus I hanya mencapai 66,66%. Sedangkan hasil observasi terhadap aktifitas guru dari tabel 4.3. dapat diketahui jumlah nilai rata-rata aktifitas guru selama proses kegiatan pembelajaran siklus I yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan sebesar 75 dengan kategori penilaian Baik.

Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel 4.4. Data hasil evaluasi belajar siswa siklus I, dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 4 siswa (44,44%), sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 5 siswa (55,56%) yaitu: Desvinta, Fadillah, Jevo, Nayla, dan Vabyant. Hal ini menunjukkan bahwa 55,56% dari 9 siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu $\geq$ 75. Karena siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 44,44% berarti penelitian ini belum mencapai indikator ketuntasan klasikal sebesar 80%. Sedangkan nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran Matematika sebesar 73.

Refleksi Siklus I

Dari hasil pengamatan guru menemukan kelemahan-kelemahan pada siklus I sebagai berikut: 1) Guru terlalu cepat dalam menjelaskan materi pelajaran, 2) Guru kurang memotivasi semua siswa pada saat mengadakan tanya jawab, 3) Guru kurang memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk maju ke depan membilang

benda menggunakan kartu bilangan sehingga keaktifan siswa kurang maksimal. Untuk mengatasi kelemahan di atas, maka dalam siklus selanjutnya guru harus lebih baik dalam mempersiapkan materi pelajaran dalam mengenal lambang bilangan melalui kegiatan antar kelompok menggunakan media realia (nyata) dan kartu bilangan.

Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan

Berdasarkan refleksi pada siklus I, peneliti dibantu kolaborator memperbaiki dan menyusun kembali silabus, RPP, menyiapkan media realia (nyata), lembar observasi, lembar evaluasi.

Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu Selasa, tanggal 3 Oktober 2017 dan Kamis 5 Oktober 2017. Pembelajaran dilaksanakan selama 60 menit. Dalam hal ini membahas tentang kompetensi mengenal lambang bilangan.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Sebelum pembelajaran dimulai guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.

Pada kegiatan inti, guru membagi siswa dalam 2 kelompok. Guru memasang kartu bilangan dipapan tulis secara acak. Guru kemudian menyuruh siswa melengkapi urutan pada kartu bilangan di papan tulis. Siswa maju ke depan untuk melengkapi bilangan yang ada di papan tulis. Pada tahap selanjutnya, guru menata kartu bilangan secara acak di atas meja. Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk mengurutkan kartu bilangan. Guru kemudian membagikan kartu bilangan pada masing-masing kelompok dan spidol. Guru kemudian menyuruh siswa kelompok 1 memberikan tugas kepada kelompok 2 untuk membilang dengan menunjukkan sejumlah spidol kepada kelompok 2, begitu sebaliknya, sehingga selama kegiatan pembelajaran berlangsung semua siswa menjadi tampak lebih aktif. Pada kegiatan penutup, guru menyuruh siswa mengerjakan tugas pada lembar kerja. Guru berkeliling dan memberikan motivasi kepada siswa dan memberikan penilaian. Selanjutnya guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan.

Hasil Pengamatan

Aktifitas Siswa dan Guru Siklus II

Berdasarkan tabel 4.6. Data hasil pengamatan aktifitas siswa pada siklus II, dapat diketahui bahwa frekuensi siswa yang mencapai kategori sangat aktif dan aktif sebanyak 9 siswa (100%). Keberhasilan keaktifan siswa secara klasikal 75% sudah tercapai, karena keaktifan siswa secara klasikal pada siklus II mencapai 100%. Sedangkan hasil observasi terhadap aktifitas guru dari tabel 4.8. dapat diketahui bahwa nilai rata-rata aktifitas guru selama proses kegiatan pembelajaran siklus II yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan sebesar 93,42 dengan kategori penilaian Sangat Baik.

Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus II

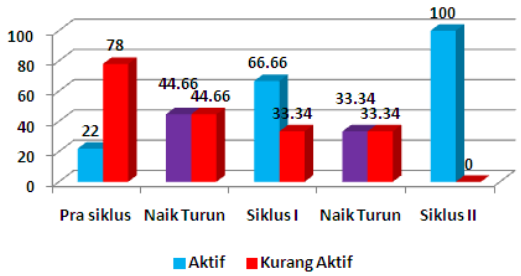
Berdasarkan tabel 4.9. Data hasil evaluasi belajar siswa siklus II, diperoleh data siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 9 siswa (100%). Hal ini menunjukkan bahwa 100% siswa dari 9 siswa sudah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu $\geq$ 75. Karena siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 100% berarti penelitian ini sudah mencapai indikator ketuntasan klasikal sebesar 80%. Sedangkan nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran Matematika pada siklus II sebesar 95.

Refleksi Siklus II

Hasil refleksi pada siklus II menunjukkan hasil yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut: 1) Guru mampu menjelaskan materi dengan jelas dan bertahap menggunakan media realia (nyata) dan kartu bilangan, sehingga siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik. 2) Guru mampu memotivasi dan memberikan dorongan kepada siswa agar lebih berani dalam menjawab pertanyaan guru. 3) Siswa mau maju ke depan dan mampu dengan tepat dalam memasangkan lambang bilangan. 4) Masing-masing kelompok tampak aktif menjawab dan memberi pertanyaan selama kegiatan membilang menggunakan media nyata dan kartu bilangan.

Pembahasan

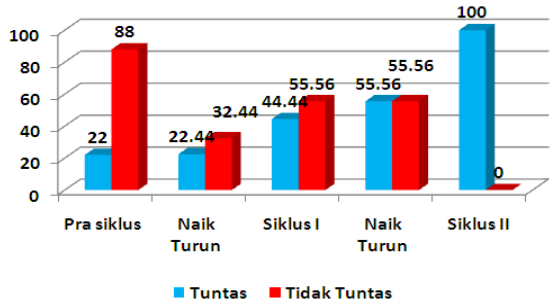
Data hasil pengamatan terhadap aktifitas belajar siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II, dapat dilihat gambar berikut.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa Secara Klasikal.

Berdasarkan gambar 1. dapat dilihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dimana jumlah siswa dengan kategori aktif pada pra siklus sebesar 22% meningkat sebesar 44,66% menjadi 66,66% pada siklus I dan mengalami peningkatan lagi sebesar 33,34% menjadi 100% pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang kurang aktif pada setiap siklusnya mengalami penurunan yang sangat signifikan seperti pada pra siklus sebesar 78% turun sebesar 44,66% menjadi 33,34% pada siklus I dan mengalami penurunan lagi sebesar 33,34% menjadi 0% pada siklus II. Sedangkan hasil pengamatan terhadap aktifitas guru dari prasiklus menunjukkan prosentase nilai rata-rata sebesar 52,63 dengan kategori cukup baik, meningkat pada siklus I sebesar 22,37 menjadi 75 dengan kategori Baik, kemudian mengalami peningkatan sebesar 18,42 menjadi 93,42 pada siklus II.

Secara garis besar pencapaian hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan gambar 2. dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dimana jumlah siswa yang tuntas pada pra siklus sebesar 22%, meningkat sebesar 22,44% menjadi 44,44% pada siklus I, kemudian mengalami peningkatan lagi sebesar 55,56% menjadi 100% pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang belum tuntas pada pra siklus sebesar 88% turun sebesar 32,44% menjadi 55,56% pada siklus I berkurang sebesar 55,56%, menjadi 0% pada siklus II.

Berdasarkan data hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia (nyata) dalam pembelajaran Matematika kompetensi mengenal lambang bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memahami materi pada pokok bahasan mengenal lambang bilangan dengan lebih baik, sehingga ketuntasan dalam belajar siswa juga ikut meningkat. Selain itu kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media realia (nyata) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena dengan media realia dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam memahami pembelajaran Matematika pada kompetensi mengenal lambang bilangan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slavin (dalam Baharudin, 2007:116), yang menyatakan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia (nyata) dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas 1 semester ganjil di SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang dicapai dari prasiklus keaktifan siswa mencapai 22%, pada siklus I keaktifan siswa mencapai 66,66%, pada siklus II keaktifan siswa mencapai 100%. Sedangkan data hasil ketuntasan belajar siswa pada pra siklus sebesar 22%, ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 44,44%, ketuntasan pada siklus II sebesar 100%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang disampaikan yaitu: 1) untuk penelitian lanjut. a) Mengingat penelitian ini masih terbatas pada

mata pelajaran Matematika. Dengan penelitian lebih lanjut diharapkan adanya perkembangan dalam penggunaan media pembelajaran lain yang tersedia di sekolah. b) Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini masih merupakan instrumen yang tingkat validasinya belum memuaskan. Penelitian berikutnya dapat mencoba dengan instrumen yang lebih standar. 2) Saran untuk penerapan hasil penelitian. Mengingat media realia (nyata) dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar, sekolah dengan karakteristik yang sama dapat menerapkan media serupa untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar pada bidang studi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.

Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Gava Media : Yogyakarta.

Ibrahim, R dan Nana Syaodih S. 2013. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.

Mudjiono, Dimyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Puji, Pratiwi, L. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar IPS Kelas VIIB di SMP Negeri 1 Ngemplak*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta.

Rikianto, B. 2013. *Pengertian Aktifitas Siswa*, (online), (http://rikiantobaeng.blogspot.com/2018/03/05/pengertian aktivitas siswa. html, diunduh 05 Maret 2018).

Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Kaukaba Benteng Aksara Galang wacana: Yogyakarta.

Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta