

**PENGARUH MEDIA REALITA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

R. Nur Akbari
Se.
4/3/19.

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH:
KURNIAWAN NUR AKBARI
NIM F1082141001**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2019**

**PENGARUH MEDIA REALITA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

KURNIAWAN NUR AKBARI
F1082141001

Disetujui,

Pembimbing I



Dra. K. Y. Margiati, M.Si
NIP. 195312161980032001

Pembimbing II



Dr. Tahmid Sabri, M.Pd
NIP. 195507261986011001

Mengetahui,



Ketua Jurusan PGSD



Dr. Tahmid Sabri, M.Pd.
NIP. 195704211983031004

PENGARUH MEDIA REALITA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Kurniawan Nur Akbari, Margiati, Tahmid Sabri
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak
Email: kurniawan14kna.kna@gmail.com

Abstract

This research was aimed to find out whether there was a significant difference between the average of students' result in learning mathematics by using realia media (stick and pouch of numbers). The method used in this research was experimental and the form of research was Pre-Experimental Design. The research population was all students of grade III A in Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan. The sample was class III A (experimental class) consists of 32 students. Data collecting method used was measurement technique and the tool used was written test in form of essay. The result of experimental class average pre-test score was 62,25 and for the post-test of experimental class 2 was 78,75. Based on the calculation above, the result of t_{count} was 15,76 with $db=32-1=31$ with significance rate $(\alpha) = 5\%$ resulted in $t_{table} 1,670$. Based on t_{count} result in $15,76 > t_{table} 1,670$, it can be concluded that H_a was accepted. It means there was a difference in students' learning result before and after the treatment of Realia. Thus, it can be concluded the implementation of Realia Media does affects in the students' learning result in mathematics in class III A of Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan.

Key words : *The influence of reality media, the results of the mathematics study*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal dasar setiap manusia untuk menjalani kehidupan, disadari atau tidak manusia akan selalu belajar sepanjang hidupnya. Selain itu pendidikan juga merupakan indikator kemajuan sebuah bangsa, dimana bangsa yang maju adalah bangsa yang seluruh warganya memiliki pendidikan dasar yang menjadi landasan mereka untuk menjalani kehidupannya, hal ini dapat terwujud dengan peran serta aktif pemerintah dalam penyelenggaraan pendidikan.

Penyelenggaraan pendidikan yang selama ini sudah sangat baik, terlihat dari banyaknya program-program pemerintah yang berkaitan dengan pendidikan, namun kendala utama yang dialami oleh pemerintah ialah cakupan wilayah yang sangat luas sehingga mengakibatkan tidak meratanya persebaran

guru dan fasilitas penunjang pendidikan yang lainnya.

Program-program pemerintah itu sendiri tidak akan berjalan dengan lancar tanpa ada kerjasama dari semua pihak, salah satunya adalah pihak sekolah. Sekolah sebagai mitra pemerintah memiliki peran yang sangat besar demi tercapainya tujuan pendidikan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional telah diuraikan dalam undang-undang no 23 tahun 2003 tentang swastem pendidikan nasional yang berbunyi. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,

dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut di buatlah kurikulum yang di jadikan dasar dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Di dalam Kurikulum Standar Wasi Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI tahun 2006 ada beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Mata Pelajaran matematika memiliki beberapa tujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, salah satu tujuan mata pelajaran matematika yang tertera dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI antara lain adalah “Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan matematika.” Dengan demikian pelajaran matematika bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan memahami serta dapat menggunakan penalarannya yang berkaitan dengan materi pembelajaran matematika, salah satunya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 3 angka.

Dalam pembelajaran matematika hendaknya membekali peserta didik dengan kemampuan memahami suatu konsep matematika agar peserta didik bisa mengerti dengan berbagai bentuk soal yang mungkin bisa di buat dari sebuah konsep matematika. Begitu pun dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka, karena kurangnya pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan masih ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai rendah pada saat peserta didik mengerjakan soal yang di berikan guru. Maka dari pada itu perlu dirancang sebuah pembelajaran yang membuat peserta didik mudah memahami suatu konsep matematika yang akan membuat nilai peserta didik menjadi baik semua.

Dalam proses pembelajaran matematika penggunaan media realita (Kantong bilangan dan stik berwarna) sangat penting untuk mempermudah pemahaman peserta didik

tentang suatu konsep matematika. Karena menurut pendapat Piaget (dalam Nyimas Awasyah, 2008) “tahap perkembangan pola pikir peserta didik dibagi kedalam empat periode yaitu periode sensori motor, pra operasional, operasi kongkret dan operasi formal”. Kemampuan intelektual anak umur 7-12 tahun merupakan tahap operasional kongkret. Jadi penggunaan kantong bilangan dalam pembelajaran matematika akan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep matematika yang di sampaikan guru. Diharapkan dengan bantuan kantong bilangan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 16 Juli 2018 di kelas ibu Murniati, S.Pd yang pada saat itu sedang mengajarkan materi tentang menentukan letak bilangan pada garis bilangan, guru hanya menggunakan gambar-gambar yang ada di buku paket dan benda-benda yang ada di lingkungan kelas yang memiliki bentuk bangun datar sebagai media pembelajaran. pembelajaran yang demikian jelas kurang menarik perhatian peserta didik karena peserta didik tidak dapat memegang dan memanipulasi media yang di sediakan guru.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas tiga Murniati, S.Pd pada tanggal 18 Juli 2018 diperoleh keterangan bahwa masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep letak bilangan pada garis bilangan.

Guru jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga anak menjadi cepat bosan dan tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, tentu hal tersebut akan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi juga bahwa masih ada beberapa peserta didik yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal, kriteria ketuntasan minimal di Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan pada mata pelajaran matematika yaitu 75. Selain itu kesulitan utama yang dialami peserta didik dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka adalah pada

saat penjumlahan yang menggunakan swastem menyimpan dan pengurangan menggunakan swastem meminjaman.

Dengan menggunakan media realita (kantong bilangan dan stik berwarna) dalam pembelajaran matematika di harapkan peserta didik akan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat. Karena dengan stik yang berwarna-warni akan membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selain itu dalam kegiatan pembelajaran peserta didik terlibat langsung dalam memanfaatkan media yang di sediakan guru sehingga peserta didik akan menemukan sendiri tentang konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan maka penulwas tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realita Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka yang menjadi permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media realita terhadap pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka terhadap hasil belajar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan?”

Untuk mempermudah dan lebih memperjelas pembahasan pada penelitian ini, maka dirumuskan sub-sub masalah sebagai berikut:

Untuk mempermudah dan lebih memperjelas pembahasan pada penelitian ini, maka dirumuskan sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media realita pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 16 Pontianak Selatan
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media realita pada pembelajaran

matematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 16 Pontianak Selatan?

Untuk memperjelas variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan salah pengertian dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan, maka perlu dibuat definisi operasional sebagai berikut:

a. Pengaruh

Menurut kamus besar bahasa indonesia (2005:369), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, orang, benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan gaib dan sebagainya. Adapun pengaruh yang di maksud dalam penelitian ini adalah dampak yang timbul dari penggunaan media realita berupa (kantong bilangan dan stik berwarna) terhadap hasil belajar pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka di kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan.

b. Media Realita

Menurut kamus besar bahasa indonesia (2005:314) “Media adalah alat, (sarana) komunikasi seperti koran”. Sedangkan realita menurut kamus besar bahasa indonesia adalah “Kenyataan”. Jadi media realita adalah benda nyata. Menurut Djuhar Siddiq, dkk (2008:3.8) media realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau asli tanpa perubahan. Yang dimaksud media realita dalam penelitian ini adalah media yang berupa stik bewarna dan kantong bilangan yang terbuat dari karton yang dibuat seperti kantong saku yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Ada tiga macam warna stik yang di gunakan yaitu merah yang di misalkan merah sebagai ratusan, kuning sebagai puluhan dan hijau sebagai satuan.

c. Pembelajaran Matematika

Menurut Gatot Mahsetyo dkk (2008:1.26) “pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari”. Pembelajaran matematika yang akan di jadikan objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran penjumlahan dan

pengurangan bilangan tiga angka di kelas III Sekolah Dasar.

d. Hasil belajar

Menurut Nana Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Juliah (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012: 15) mengatakan “Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”. Sejalan dengan itu menurut Purwanto (2008:45) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Hasil belajar mengandung artian setelah peserta didik menempuh pendidikan selama beberapa tahun ada hasil yang di dapat dan dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan peserta didik ini bervariasi, tidak semua domai kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dikuasai secara sempurna oleh peserta didik tetapi ada satu domain yang lebih dominan terhadap domain yang lain.

Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam memahami pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka yang di ajarkan dengan menggunakan media realita pada pembelajaran matematika kemudian peserta didik diberikan tes akhir berupa soal tes essay dengan rentang 0-100 pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka.

METODE PENELITIAN

Metode pada dasarnya merupakan suatu cara yang ditempuh oleh peneliti dalam proses penelitian untuk mempermudah pencapaian tujuan dari penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Maka dari itu penggunaan metode dalam suatu penelitian harus sesuai dengan tujuan penelitian yang dirancang. Menurut Mahmud (2011: 97), “Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang objektif, valid, dan reliabel, sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan

mengantwasipasi masalah dalam bidang tertentu.”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenwas penelitian eksperimen ini menggunakan *Pre Experimental Design* (Sugiyono, 2015). Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *Pre-Experimental Design*. Alasan digunakannya adalah tidak semua kondwasi objek dapat dikontrol sehingga tidak menutup kemungkinan terdapat variabel-variabel lain dari luar yang mempengaruhi penelitian ini.

Dalam melakukan penelitian dibutuhkan Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain (Hadari Nawawi 2015: 88). Bentuk penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* atau penelitian eksperimen semu. Menurut Sugiyono (2017: 114), “Bentuk *Quasi Experimental Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 16 peserta didik berjenwas kelamin laki-laki dan 16 orang peserta didik berjenwas kelamin perempuan.

Menurut Sugiyono (2015: 118), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakterwastik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Burhan Nurgiyantoro, Gunawan dan Marzuki (2015: 19) menyatakan bahwa, “Sampel adalah sebuah kelompok anggota yang menjadi bagian populasi sehingga juga memiliki karakterwastik populasi.”. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *Purposive sampling* dengan jenwas *Sampling Jenuh*. Sedangkan,.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran. Menurut Hadari Nawawi (2015:101), “Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat

kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan.” Jadi, teknik pengukuran ini dipilih karena data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif yang berupa skor atau nilai hasil belajar swaswa yang diperoleh melalui tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) berbentuk soal uraian sebanyak 10 soal.

Instrumen penelitian berupa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal tes yang telah divalidasi oleh satu orang dosen FKIP Untan dengan hasil validasi bahwa instrumen yang digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di SDN 16 Pontianak Selatan diperoleh keterangan bahwa tingkat reliabilitas soal yang dwasusun tergolong sangat tinggi dengan koefwasien reliabilitas sebesar 0,92.

Alur dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) Studi Pendahuluan (2) Tahap persiapan, (3) Tahap pelaksanaan, (4) Tahap akhir.

Studi Pendahuluan

Mengkaji teori dan melaksanakan wawancara serta observasi di Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota dengan tujuan sebagai berikut: (1) Mengetahui dengan pasti apa yang diteliti (2) Mengetahui dimana atau kepada siapa informasi dapat diperoleh (3) Memastikan bahwa penelitian perlu dan dapat dilaksanakan

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Melakukan pengamatan di sekolah yang direncanakan sebagai tempat penelitian. (2) Menemukan masalah, bahwa pada proses pembelajaran matematika sering dilakukan tanpa menerapkan media dalam mempelajari materi pelajaran, terutama materi yang sangat sukar dipahami peserta didik. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan pada akhirnya berdampak pada nilai mereka. Mencari solusinya yaitu dengan menerapkan media realita (kantong dan stik bilangan) yang akan digunakan dalam proses

pembelajaran Matematika, dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami proses pembelajaran yang diberikan melalui dwaskusi kelompok, khususnya di kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan. (3) Melakukan dwaskusi dengan guru mata pelajaran Matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan mengenai pelaksanaan penelitian yang dilakukan. (4) Penyusunan instrumen penelitian berupa kwasi-kwasi soal tes, membuat soal *pre-test* dan *post-test*, kunci jawaban dan pedoman penskoran serta menyiapkan perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). (5) Melakukan validitas instrumen penelitian. (6) Melakukan uji coba soal tes yang telah divalidasi. (7) Menganalwaswas data dari hasil uji coba soal tes (reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda). (8) Berdasarkan hasil analwaswas dan soal tes terbukti valid, selanjutnya soal siap digunakan sebagai alat pengumpul data.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) Menentukan jadwal penelitian yang dwasesuaikan dengan jadwal pelajaran Matematika kelas III di Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan. (2) Memberikan soal *pre-test* pada kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan. (3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan dengan memberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan penggunaan media realita (kantong dan stik bilangan). (4) Memberikan *post-test* pada kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) Menskor hasil tes (skor *pre-test* dan *post-test*). (2) Menghitung rata-rata hasil tes peserta didik. (3) Menghitung standar deviasi dari tes tersebut. (4) Menguji normalitas. (5) Melakukan uji hipoteswas menggunakan rumus *t-test*. (6) Menghitung besarnya pengaruh penggunaan media realita

menggunakan rumus *Effect Size*. (7) Membuat kesimpulan dan menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dalam satu kelompok kelas yaitu kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realita terhadap hasil belajar Matematika swaswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan. Selama penelitian

berlangsung, proses pembelajaran yang dilaksanakan dibantu oleh satu orang teman untuk mendokumentasikan melalui foto pada saat penelitian. Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 32 peserta didik, yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Dari sampel tersebut diperoleh rata-rata hasil *post-test* (setelah diberi perlakuan) lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil *pre-test* (sebelum diberi perlakuan). Adapun data skor *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang telah diolah dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Pengolahan Nilai *Pre-Test* dan *Pos-Test* Peserta Didik

Keterangan	Skor Hasil	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata (\bar{x})	62,25	78,75
Selwasih	16,5	
Standar Deviasi	11,10	13,52
Uji Hipoteswas (t)	15,760	
<i>Effect Size</i>	1,486	

Dari pengolahan nilai hasil tes peserta didik pada tabel di atas diperoleh: (1) Rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media realita (*pre-test*) adalah 62,25 dan standar deviasi yang diperoleh adalah 11,10. Nilai terendah hasil belajar peserta didik pada *pre-test* adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 80. Sedangkan Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran tipe *jigsaw* (*post-test*) pada pembelajaran Matematika di kelas III adalah 78,75 dan standar deviasi yang diperoleh adalah 13,52. Nilai terendah hasil belajar peserta didik pada *post-test* adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 100. Dari nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test* diperoleh selwasih nilai sebesar 16,5. Yang berarti terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta

didik sebesar 16,5. (2) Hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 65 Pontianak Selatan diperoleh Chi Kuadrat (χ^2) hitung sebesar 5,010. Setelah itu menentukan χ^2 tabel dengan taraf signifikan (α) = 5 % untuk dk 3 sebesar 7,815. Hasil perhitungan uji normalitas data tersebut menunjukkan bahwa χ^2 hitung sebesar 5,010 < χ^2 tabel sebesar 7,815, dan Hasil perhitungan uji normalitas data *post-test* peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan diperoleh Chi Kuadrat (χ^2) hitung sebesar 5,010. Setelah itu menentukan χ^2 tabel dengan taraf signifikan (α) = 5 % untuk dk 3 sebesar 7,815. Hasil perhitungan uji normalitas data tersebut menunjukkan bahwa χ^2 hitung sebesar 5,010 < χ^2 tabel sebesar 7,815. (3)

Kemudian, pada pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh t_{hitung} sebesar $15,76 > t_{tabel}$ sebesar 1,670. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realita berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober-26 November 2018 pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan media realita. Sebelum diberikan perlakuan peneliti memberikan *pre-test* terlebih dahulu dengan jumlah soal sebanyak 10 (berbentuk soal uraian). Selanjutnya setelah melakukan perhitungan pada hasil *pre-test* maka dilanjutkan dengan pemberian perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu berupa hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dalam penggunaan media realita pada pembelajaran Matematika. Hal ini terjadi karena dalam menggunakan media realita dapat mengetahui nilai tempat dari satuan, puluhan dan satuan, membuat peserta didik menjadi antusias saat proses pembelajaran, dan memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka, serta menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dengan media pembelajaran dan pelajaran yang disampaikan menjadi lebih bermakna.

. Adapun respon yang baik lainnya dari peserta didik yaitu mereka lebih fokus dalam mendengarkan penjelasan guru melalui konsep nyata tentang materi yang ingin diajarkan, keingintahuan terhadap materi yang disampaikan membuat peserta didik lebih aktif bertanya, lebih mudah memahami materi pembelajaran. karena dengan menerapkan Media Realita (Stik berwarna dan kantong bilangan) yaitu dengan media realita dapat membuat siswa paham bagaimana melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan tiga angka, mengetahui nilai tempat satuan, puluhan dan ratusan serta siswa

dapat mengetahui dan menguasai teknik menyimpan dan meminjam.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan, maka dihitung dengan menggunakan rumus *effect size* dan diperoleh nilai sebesar 0,36. Adapun kriteria besarnya *effect size* digolongkan sebagai berikut:

An effect size of .20 was small.

An effect size of .50 was medium.

An effect size of .80 was large.

Berdasarkan kriteria *effect size* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media realita memberikan pengaruh yang tergolong sedang terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika di kelas III Sekolah dasar Negeri 16 Pontianak Selatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh dalam Penggunaan Media Realita terhadap hasil belajar Matematika peserta didik di kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan. (2) Kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan Media Realita memberikan pengaruh (*effect size*) yang sedang terhadap hasil belajar Matematika peserta didik di kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan.

Saran

Adapun beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pembelajaran Matematika di kelas III membawa pengaruh positif dan meningkatkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan kepada guru mata pelajaran Matematika di Kelas III untuk menggunakan Media Realita agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik di

kelas.. (2) Bagi guru yang hendak menggunakan Media Realita diharapkan dapat memahami langkah-langkah pembelajaran, lebih banyak mencari referensi pembelajaran kelompok, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan memberikan motivasi bagi peserta didik untuk giat belajar. (3) Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan Media Realita, sebaiknya dapat memanfaatkan waktu dengan baik agar tujuan dan materi pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Muhsetyo, G. (2011). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nawawi, H. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia
- Karso, dkk. (2007). *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muchta, r A. dkk. (1997). *Pendidikan Matematika I*. Jakarta : Depdiknas.
- Sugiyono. (2010). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabet
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arifin, Z. (2013) *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.