

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V  
SD ISLAM TERPADU AL MUHSIN METRO**

**(Skripsi)**

**Oleh**  
**LISA KUMALASARI**  
1913053130



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD ISLAM TERPADU AL MUHSIN METRO

Oleh

LISA KUMALASARI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro yang disebabkan oleh pendidik yang belum menggunakan media dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro dengan jumlah 94 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *non-probability sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non-tes. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 orang peserta didik. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan  $F_{hitung} = 8,71 \geq F_{tabel} = 4,28$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

**Kata Kunci:** hasil belajar, matematika, media realia

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USE OF REALIA MEDIA ON THE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE STUDENTS OF AL MUHSIN METRO ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**LISA KUMALASARI**

*The problem in this research was the low mathematics learning outcomes of fifth grade students of SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro caused by educators have not used media in learning. The purpose of this research was to determine there is a significant effect of the use of realia media on the mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students. This type of research is a quantitative research with an experimental approach. This research uses a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design research. fifth grade of Al Muhsin Metro Integrated Islamic Elementary School with a total of 94 students. The research sampling technique used purposive sampling. The data collection technique used test and non-test techniques. The sample in this study amounted to 50 student. The data analysis technique used a simple regression test. The results of the simple regression test showed  $F_{count} = 8,71 \geq F_{table} = 4,28$ . This shows that there is an effect of the use of realia media on the mathematics learning outcomes of fifth grade students at Al Muhsin Metro Integrated Islamic Elementary School.*

**Keywords:** *learning outcomes, mathematics, realia media*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V  
SD ISLAM TERPADU AL MUHSIN METRO**

**Oleh**

**LISA KUMALASARI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA  
REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA PESERTA DIDIK  
KELAS V SD ISLAM TERPADU AL  
MUHSIN METRO**

Nama Mahasiswa : ***Lisa Kumalasari***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053130

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

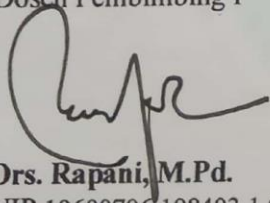
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENGESAHKAN**

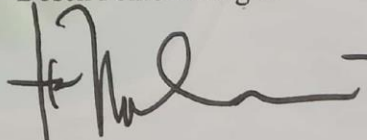
**1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I



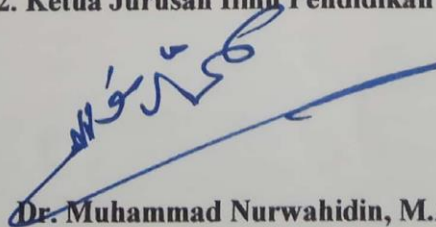
**Drs. Rapani, M.Pd.**  
NIP 19600706 198403 1 004

Dosen Pembimbing II



**Ika Wulandari U. Tias, S.P., M.Pd.**  
NIP 19841025 201903 2 008

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

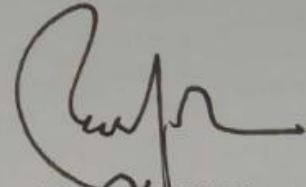


**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

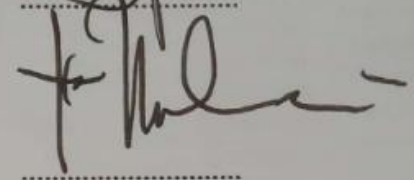
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Rapani, M.Pd.



Sekretaris : Ika Wulandari U. Tias, S.P., M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Muncarno, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 17 Juli 2023

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Kumalasari  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1913053130  
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro” adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 17 Juli 2023  
Yang Membuat Pernyataan,



Lisa Kumalasari  
NPM 1913053130

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Lisa Kumalasari, dilahirkan di Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung, pada tanggal 25 April 2001. Peneliti merupakan anak ketiga dari Bapak Watimin dan Ibu Jumiati.

Riwayat pendidikan peneliti sebagai berikut:

1. SDN 2 Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2013).
2. SMP Negeri 2 Pekalongan Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2016).
3. MAN 1 Lampung Timur Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2019)
4. Tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).



## **MOTTO**

*“Bermimpilah dalam hidup, jangan hidup dalam mimpi”*

*(Andrea Hirata)*

*“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan) nya”*

*(Q.S. Az-Zalzalah: 7)*

*”Janganlah kamu berduka cita, sesungguhnya Allah bersama kita”*

*(Q.S. At-Taubah: 40)*

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan penuh syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya penulisan skripsi ini, kupersembahkan karya kecilku ini kepada:

Kedua orang tuaku Bapak Watimin dan Ibu Jumiati yang telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan motivasi untuk kelancaran diriku dan demi tercapainya cita-citaku.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro" yang merupakan salah satu syarat menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya atas kekurangan dan keterbatasan pada skripsi ini, yang mana dapat terselesaikan karena bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penelitian mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan izin dan memfasilitasi mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I serta Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kritik yang membangun dalam penyusunan skripsi ini, serta membantu peneliti dalam menyelesaikan syarat administrasi surat menyurat dan selalu memberikan motivasi kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

5. Ika Wulandari Utaming Tias., S.P., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan motivasi, bimbingan, dan saran kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Drs. Muncarno, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam memberikan motivasi, saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta tenaga kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Karimatul Mustakim, S.Pd.I., M.Pd., Kepala Sekolah SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut.
9. Khusni, S.Pd., Wali Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro yang telah bersedia memberikan informasi mengenai hasil belajar matematika peserta didik kelas V.
10. Seluruh pendidik dan tenaga kependidikan SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro yang telah membantu peneliti selama proses pelaksanaan penelitian.
11. Kedua Orangtuaku, Bapak Watimin dan Ibu Jumiati yang aku sayangi, terima kasih atas segala doa dan perjuangan untuk kesuksesanku, selalu menyayangiku, dan memberikan semangat agar segera menyelesaikan skripsi ini.
12. Kakakku Munawar Sidik dan Trisna Winanti yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
13. Kakak Iparku Parwati dan Ahmad Wakino yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
14. Diriku sendiri yang sudah mampu sampai di titik ini dan siap untuk menuju titik selanjutnya.
15. Tim sukses seminar, Adel, Andaru, Fatma, Lusiana, Nabillah, Rima, dan Wahyuni yang telah membantu menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
16. Sahabatku Andaru, Elsa, Fatma, Lusiana, Rima, dan Wahyuni yang selalu membantu, memberi semangat, dan berjuang bersama untuk segera menyelesaikan skripsi.

17. Rekan-rekan mahasiswa kelas B yang telah memberi semangat kepada peneliti.
18. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2019 yang telah memberikan semangat kepada peneliti.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas seluruh kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.

Metro, 17 Juli 2023  
Peneliti,



Lisa Kumalasari  
NPM 1913053130

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Belajar.....	9
a. Pengertian Belajar.....	9
b. Teori Belajar .....	10
c. Hasil Belajar .....	12
2. Pembelajaran Matematika.....	13
a. Pengertian Pembelajaran.....	13
b. Pengertian Matematika .....	14
c. Hakikat Pembelajaran Matematika.....	15
d. Karakteristik Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar .....	16
3. Media Pembelajaran .....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	17
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	18
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	19
4. Media Realia .....	21
a. Pengertian Media Realia.....	21
b. Karakteristik Media Realia .....	22
c. Langkah-Langkah Media Realia.....	23

5. Penelitian Relevan .....	24
B. Kerangka Pikir .....	27
C. Hipotesis .....	29

### III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Prosedur Penelitian .....	32
C. <i>Setting</i> Penelitian .....	33
1. Tempat Penelitian .....	33
2. Waktu Penelitian.....	33
3. Subjek Penelitian .....	33
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
1. Populasi Penelitian.....	34
2. Sampel Penelitian .....	34
E. Variabel Penelitian.....	35
1. Variabel Bebas ( <i>independen</i> ).....	35
2. Variabel Terikat ( <i>dependen</i> ).....	35
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	36
1. Definisi Konseptual .....	36
2. Definisi Operasional .....	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Tes.....	38
2. Observasi .....	38
3. Dokumentasi .....	38
H. Instrumen Penelitian .....	39
1. Jenis Instrumen .....	39
a. Tes.....	39
b. Observasi .....	39
c. Dokumentasi .....	41
2. Uji Persyaratan Instrumen .....	41
a. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	41
b. Uji Validitas.....	42
c. Uji Reliabilitas .....	43
d. Uji Tingkat Kesukaran.....	45
e. Uji Daya Pembeda .....	46
I. Teknik Analisis Data.....	47
1. Uji Normalitas.....	47
2. Uji Homogenitas .....	48
3. Uji Hipotesis .....	48

### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	50
1. Pelaksanaan Penelitian.....	50
a. Persiapan Penelitian.....	50
b. Pelaksanaan Penelitian.....	50
c. Pengambilan Data Penelitian.....	50

2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	51
3.	Hasil Analisis Data .....	52
a.	Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	52
a)	Data nilai <i>Pretest</i> hasil belajar matematika kelas Eksperimen .....	52
b)	Data nilai <i>Posttest</i> hasil belajar matematika kelas Eksperimen .....	53
b.	Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	55
a)	Data nilai <i>Pretest</i> hasil belajar matematika kelas Kontrol.....	55
b)	Data nilai <i>Posttest</i> hasil belajar matematika kelas Kontrol.....	56
4.	Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	58
a.	Uji Normalitas.....	58
b.	Uji Homogenitas .....	58
c.	Uji Hipotesis .....	59
B.	Pembahasan.....	60
C.	Keterbatasan Penelitian.....	62

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A.	Kesimpulan .....	63
B.	Saran.....	63

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil rekapitulasi nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) Matematika semester ganjil peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro .....	4
2. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.....	34
3. Kisi-Kisi Instrumen Ranah Kognitif Pembelajaran Matematika .....	39
4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Peserta didik .....	40
5. Rubrik penilaian aktivitas belajar peserta didik dengan media Realia .....	40
6. Hasil Analisis Uji Validitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	43
7. Daftar Interpretasi Koefisien $r$ .....	44
8. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal .....	45
9. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal .....	45
10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	46
11. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal .....	47
12. Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
13. Distribusi nilai <i>pretest</i> kognitif matematika kelas eksperimen.....	52
14. Distribusi nilai <i>posttest</i> kognitif matematika kelas eksperimen .....	53
15. Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kognitif kelas eksperimen .....	54
16. Distribusi nilai <i>pretest</i> kognitif matematika kelas kontrol .....	55
17. Distribusi nilai <i>posttest</i> kognitif matematika kelas kontrol .....	56
18. Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kognitif kelas kontrol.....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	29
2. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	31
3. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelas Eksperimen.....	54
4. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelas Kontrol .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	71
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	72
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	73
4. Surat Balasan Uji Coba Instrument.....	74
5. Surat Izin Penelitian .....	75
6. Surat Balasan Izin Penelitian .....	76
7. Surat Validasi Instrumen Penelitian.....	77
8. RPP Kelas Eksperimen .....	80
9. RPP Kelas Kontrol.....	86
10. Kunci Jawaban .....	92
11. Hasil Uji Validitas Soal Tes.....	93
12. Perhitungan Manual Uji Validitas .....	96
13. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes .....	99
14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes.....	102
15. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes .....	105
16. Hasil <i>pretest</i> Kelas Eksperimen .....	108
17. Hasil <i>posttest</i> Kelas Eksperimen.....	112
18. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	116
19. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	119
20. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	120
21. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian .....	121
22. Perhitungan Uji Normalitas .....	125
23. Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	137

24. Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	139
25. Hasil Uji Hipotesis .....	141
26. Tabel r .....	145
27. Tabel Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) .....	146
28. Tabel F .....	147
29. Dokumentasi .....	149

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan transfer pengetahuan dari seorang pendidik kepada peserta didik. Setiap individu memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan merupakan kegiatan yang berupaya untuk merubah seorang individu kearah yang lebih baik serta menciptakan dan melahirkan generasi-generasi yang cerdas, memiliki karakter unggul, memiliki keterampilan yang memadai, berkualitas, dan diharapkan mampu menjadi penerus bangsa yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik bagi bangsa.

Pendidikan merupakan kegiatan pelatihan dan pengajaran yang di peruntukan kepada setiap individu baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang yang sudah tua, yang dilaksanakan di sekolah, kampus, maupun di lembaga pendidikan lainnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pendidikan, dibutuhkan pendidik yang berkompeten dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh seorang pendidik. Apalagi jika proses pembelajaran yang terjadi tidak menarik bagi peserta didik dan cenderung membosankan. Selain itu, yang juga menyebabkan peserta didik

kesulitan untuk memahami suatu pelajaran adalah karena peserta didik tidak menyukai mata pelajaran tersebut dan menganggap mata pelajaran tersebut sulit.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar sampai menengah atas atau bahkan sampai perguruan tinggi. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ditegaskan bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Matematika menjadi mata pelajaran wajib karena matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang tidak pernah lepas dari segala bentuk aktivitas. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir dan berinteraksi untuk dapat memecahkan permasalahan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang cenderung tidak disukai oleh kebanyakan peserta didik.

Menurut Rismawati dan Khairiati (2020: 201) sampai saat ini, matematika masih menempati urutan pertama mata pelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik karena berkaitan dengan perhitungan, sehingga matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang rumit, sulit, menguras pikiran, dan juga membosankan karena selalu berkaitan dengan angka. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Subekti, dkk. (2021: 419) menyatakan bahwa tidak sedikit peserta didik yang kurang menyukai pelajaran matematika dikarenakan pembelajaran matematika sangat membosankan.

Padahal matematika sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik di segala jenjang pendidikan, karena matematika tidak pernah terlepas dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun begitu, matematika sering dianggap sebagai

pelajaran yang sangat menakutkan bagi peserta didik saat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Annisa, dkk. (2021: 99) yang menyatakan bahwa salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar peserta didik bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak peserta didik yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. Hal ini dikarenakan banyak peserta didik yang mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal-soal yang dihadapkan kepada peserta didik. Tidak sedikit peserta didik yang mendapatkan hasil belajar rendah pada mata pelajaran matematika.

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil dapat diartikan sebagai sesuatu yang diusahakan. Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Novita, dkk, (2019: 64) hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar digunakan sebagai indikator pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian hasil belajar adalah sesuatu yang sangat penting untuk dilakukan, karena dengan adanya hasil belajar pendidik dapat melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kualitas pembelajaran yang telah dilaksanakan, serta dapat mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, masih banyak peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang rendah khususnya pada mata pelajaran matematika.

Safuan (2018) mengatakan bahwa nilai rata-rata Ujian Nasional (UN) 2018 peserta didik SD mengalami penurunan. Penurunan hasil rata-rata UN ini terjadi secara merata di seluruh wilayah Indonesia. Nilai UN SD tahun 2017 pada mata pelajaran matematika mencapai 72,26 poin, namun tahun 2018 hanya mendapat 64,33 poin. Artinya, hasil UN matematika mengalami penurunan dalam kurun waktu satu tahun. Penurunan hasil UN ini disebabkan

oleh peserta didik yang merasa kesulitan dalam mengerjakan soal UN matematika.

Sejalan dengan pendapat di atas, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada bulan Oktober 2022 di SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro pada pembelajaran matematika kelas V, diperoleh informasi bahwa pendidik dalam menyampaikan pelajaran masih dominan mendengarkan, mencatat atau meringkas, dan hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Terdapat beberapa media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah, tetapi pendidik belum menggunakan media pembelajaran tersebut secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak aktif dan merasa bosan selama pembelajaran berlangsung sehingga kelas menjadi tidak kondusif (ribut). Hal ini juga menyebabkan peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2022 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berikut data hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

Tabel 1. Hasil rekapitulasi nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) Matematika semester ganjil peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro

Kelas	Interval Nilai Matematika	
	<71	≥71
V Abu Dzar Al Ghifari	21	4
V Salman Al Farisi	23	2
V Khawla Binti Azwar	19	3
V Nusaibah Binti Ka'ab	20	2
Jumlah Peserta didik	83	11
Persentase %	88%	12%

(Sumber: Dokumentasi wali kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro tahun ajaran 2022/2023).



Berdasarkan tabel 1, hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) matematika semester ganjil kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro menunjukkan bahwa lebih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM (dibawah KKM) daripada peserta didik yang mencapai KKM. KKM yang ditetapkan sekolah dan pendidik adalah 71. Dapat dilihat bahwa persentase peserta didik yang belum mencapai KKM adalah 88% dan yang berhasil mencapai KKM hanya 12%.

Untuk membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran dan memudahkan mereka untuk memahami materi yang disampaikan, maka pendidik harus menciptakan kondisi belajar yang berkualitas, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran tidak boleh hanya terfokus pada pendidik saja, tetapi peserta didik juga harus berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Tetapi pada kenyataannya, masih banyak pendidik yang dalam pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang membosankan dan menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar peserta didik dan mengabaikan media pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan untuk mendukung serta memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Rozie (2018: 1) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran ini membutuhkan pertimbangan yang tepat dan juga memperhatikan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus selalu mahal dan canggih. Media pembelajaran dapat juga diperoleh dari lingkungan sekitar, tidak membutuhkan biaya yang mahal, serta praktis dan mudah digunakan. Salah satu media yang mudah didapatkan dan digunakan yaitu media realia.

Media realia merupakan segala bentuk benda nyata yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Menurut Handayani dan Subakti (2021: 774) menyatakan bahwa media realia dapat dilihat, didengar, dan

dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media realia merupakan media yang paling dekat dan yang paling mudah untuk didapatkan, karena terdapat di lingkungan belajar peserta didik. Jenis media realia dapat berupa benda hidup seperti manusia, hewan, serta tumbuhan, dan juga dapat berupa benda mati seperti bebatuan, kursi, buah, peta, dan globe.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Algiranto, dkk (2021) meningkatnya hasil belajar peserta didik disebabkan penggunaan media realia mampu membuat materi yang disampaikan oleh pendidik dapat sampai kepada peserta didik. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Fhasya (2022) menyatakan bahwa penggunaan media realia dalam pembelajaran membuat belajar lebih menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat dan mempraktikkannya langsung, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

Media realia dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik, karena media realia ini merupakan alat bantu pembelajaran berupa objek nyata yang dapat dilihat secara langsung dan dipegang oleh peserta didik. Penggunaan benda nyata dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan, karena akan membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Memberikan gambaran yang konkret mengenai materi yang disampaikan juga akan berdampak pada hasil belajar yang ingin dicapai peserta didik terhadap pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang berlangsung di SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro kurang menarik bagi peserta didik yang membuat peserta didik merasa bosan dan menyebabkan kelas tidak kondusif (ribut).
2. Pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik saja.
3. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran secara optimal dan cenderung hanya menggunakan media buku mata pelajaran dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik yang menyebabkan hasil belajar rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah di dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada Pengaruh Penggunaan Media Realia (X) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro (Y). Kemudian batasan masalah ini juga memfokuskan pada hasil belajar peserta didik yang merujuk pada ranah kognitif (pengetahuan) dengan materi ajar jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang dilaksanakan di SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca mengenai pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V sekolah dasar.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik, mampu membantu peserta didik untuk lebih tertarik dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media realia.
- b. Bagi pendidik, mampu membantu dan memudahkan pendidik dalam penyampaian materi matematika menggunakan media realia dan mengefisiensi waktu, serta dapat mengembangkan kualitas mengajar pendidik.
- c. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan tambahan wawasan untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti guna menjadi pendidik yang profesional dengan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik di masa yang akan datang.

## **II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar juga bisa dikatakan sebagai hasil dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah segala sesuatu yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Sedangkan respon adalah segala sesuatu yang diterima oleh pendidik dari peserta didik. Belajar pada hakikatnya merupakan usaha yang dilakukan dalam rangka mencapai perkembangan potensial yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Menurut Madona (2022: 1) belajar mengandung arti kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Siddiq (dalam Madona, 2022: 1), menyebutkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

Menurut Purwanto (dalam Sari, 2020: 54) belajar adalah perubahan yang menjadikan individu berubah dalam sikap serta tingkah lakunya Hal ini sejalan dengan pernyataan Brown (dalam Kusaeri, 2019: 7)

yang menyebutkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku setelah melakukan pelatihan atau berdasarkan pengalaman yang telah dialami.

## **b. Teori Belajar**

Teori belajar merupakan landasan yang fundamental terjadinya suatu proses pembelajaran. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar. Tanpa adanya teori pendidikan tidak akan tahu arah, kemana dan dimana dimulainya pembelajaran. Kosmiyah (2012: 34)

menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori belajar behaviorisme  
Manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku.
- 2) Teori belajar kognitif  
Belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan.
- 3) Teori belajar humanism  
Proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal.
- 4) Teori belajar sibernetik  
Belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran), proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi
- 5) Teori belajar konstruktivisme.  
Belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi, serta interpretasi.

Suprijono (2015: 16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori Perilaku  
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme, dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses

pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (*respond*).

2) Teori Belajar Kognitif

Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otak.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Pane dan Dasopang (2017: 335-336) menjelaskan ada beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar :

1) Teori Belajar Behaviorisme

Teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.

2) Teori Belajar Kognitivisme

Salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.

3) Teori Belajar Psikologi Sosial

Menurut teori ini, proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.

4) Teori Belajar Gagne

Teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu. Yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan teori belajar yang mendukung penelitian ini yaitu teori belajar behavioristik. Teori

behavioristik menjelaskan bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan berdasarkan stimulus yang diberikan oleh pendidik. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah *input* yang berupa stimulus dan *output* yang berupa respons. Stimulus adalah sesuatu yang diberikan pendidik kepada peserta didik, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik tersebut. Dalam penelitian ini stimulus yang akan diberikan kepada peserta didik ialah media realia, dan respon akibat stimulus tersebut dapat diamati melalui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media realia.

### c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari individu setelah melalui proses belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sugiharti, 2018: 8) hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar dan dari sisi pendidik, tindakan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengalaman belajar.

Menurut Sari (2020: 53) menyatakan bahwa hasil belajar dapat terlihat dari adanya perubahan diri seseorang. Perubahan yang terjadi bukan hanya pada aspek pengetahuan, tetapi pada aspek keterampilan dan juga tingkah laku. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari tiga aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif, (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan).

Menurut Sudjana (dalam Nurrita, 2018: 175), hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik di suatu sekolah dan kelas tertentu. Sedangkan menurut Nashar (dalam Algiranto,dkk, 2021: 135) hasil belajar adalah



kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh peserta didik berupa penilaian dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif, (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan).

## **2. Pembelajaran Matematika**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan di sekolah atau di lingkungan belajar lainnya. Menurut Nasrulloh (2020: 1) pembelajaran adalah kegiatan dalam proses implementasi kurikulum yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik dapat melaksanakan belajar.

Menurut Trianto (dalam Madona, 2022: 5), pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar diri seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik atau sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan dalam hal ini adalah tujuan pendidikan yang hendak dicapai.

Menurut Sanaky (dalam Madona, 2022: 4) pembelajaran adalah komunikasi antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi transfer belajar, yaitu materi pelajaran yang disampaikan pendidik dapat diserap ke dalam struktur kognitif peserta didik. Peserta didik dapat menguasai materi tidak hanya terbatas pada ingatan tanpa pengertian, tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna dalam rangka penanaman konsep kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan oleh pendidik, peserta didik, dan sumber belajar, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

## **b. Pengertian Matematika**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam segala jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada dasarnya, matematika adalah pembelajaran yang abstrak. Menurut Johnson & Rising (dalam Runtukahu dan Kandou, 2016) mendefinisikan matematika sebagai berikut:

*Pertama*, matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. *Kedua*, matematika ialah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat. *Ketiga*, matematika adalah seni, dimana keindahannya terdapat dalam keterurutan dan keharmonisan.

Menurut Reys, dkk (dalam Wulandari & Maryana, 2018: 1264) menyatakan bahwa "*Mathematics is a study of a patterns and relationships*". Dalam bahasa Indonesia kalimat tersebut berarti matematika adalah studi tentang pola dan hubungan. Matematika dalam pengertian ini merupakan sebuah studi atau ilmu yang mempelajari mengenai pola, mengenai model atau motif dari segala bentuk objek matematis. Matematika juga ilmu yang mempelajari mengenai hubungan, relasi antar segala bentuk objeknya

Hudojo (dalam Nashihah, dkk., 2019: 205) menyatakan bahwa matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi. Sebagai ilmu dasar, matematika perlu dikuasai dengan baik oleh peserta didik terutama sejak di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan bidang studi yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Matematika tidak diartikan sebagai sebuah ilmu hitung menghitung, melainkan sebagai sebuah cara dalam mencari solusi yang dilakukan dengan memanfaatkan pemikiran dan pengetahuan yang dimiliki oleh diri sendiri.

### **c. Hakikat Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika di sekolah merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting untuk menumbuh kembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis pada setiap peserta didik, agar mereka mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Andayani dan Amir (2019: 148) pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan pola berpikir peserta didik dan berbuat untuk mengerjakan matematika dan menghubungkan ide abstrak matematika dengan kehidupannya.

Menurut Iqbal, dkk. (2018: 34) dalam pembelajaran matematika pendidik dapat mengaitkan konsep matematika dengan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, karena sebenarnya lingkungan kita sangat dekat dengan matematika. Selain itu pendidik juga dapat mengaitkan konsep matematika dengan materi-materi dari mata pelajaran lain baik eksak maupun sosial, karena matematika merupakan ilmu yang mendasari semua ilmu, hanya saja matematika lebih dalam hal hitung menghitung karena matematika berbicara tentang kuantitatif.

Menurut Musthafa (dalam Nashihah, dkk., 2019: 205) dalam pembelajaran matematika peserta didik tidak hanya diajarkan untuk sekadar menghafal rumus-rumus matematika saja, tetapi peserta didik

juga harus dapat menggunakan ilmu matematika untuk memecahkan permasalahan yang ada di sekitar kehidupan mereka. Permasalahan matematika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dalam mata pelajaran matematika akan membuat peserta didik mengerti dan memahami manfaat dari ilmu yang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang mendasari semua ilmu. Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk meningkatkan daya nalar peserta didik terutama ketika menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran matematika. Dengan adanya pembelajaran matematika, diharapkan peserta didik mampu menguasai dan dapat menciptakan teknologi yang memungkinkan untuk masa depan. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika sangat diperhatikan dalam dunia pendidikan, mulai dari pendidikan sekolah dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi, dengan pokok bahasan yang terus meningkat di setiap jenjangnya.

#### **d. Karakteristik Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki karakteristik tersendiri baik dari segi matematika maupun karakteristik peserta didik. Menurut Sapoetra dan Hardini (2020: 1046) karakteristik matematika di sekolah dasar yaitu pembelajaran yang bersifat abstrak sedangkan karakteristik peserta didik di usia dasar mudah memahami pembelajaran dengan benda-benda konkret. Pelaksanaan pembelajaran matematika lebih menekankan pada kemampuan pemecahan masalah.

Menurut Suwangsih (dalam Bintaro 2018: 149-150) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral
- 2) Pembelajaran matematika bertahap
- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif

- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi
- 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna

Menurut Santhi dan Pangestika (2021: 74) karakteristik pembelajaran matematika di jenjang usia sekolah dasar terutama di kelas tinggi yaitu tahap perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar pada kelas tinggi sudah mampu berpikir pada tingkat semi abstrak dan abstrak, serta materi pembelajaran matematika bersifat bertahap.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran matematika pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran matematika di sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran matematika dan karakteristik peserta didik itu sendiri.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai perantara untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar.

Arsyad (dalam Nurrita, 2018: 174), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Sedangkan, menurut Batubara (2021: 3) media pembelajaran adalah suatu benda atau peristiwa yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Menurut Yusufhadi (dalam Susilowati, dkk, 2021: 2091), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran serta dapat digunakan sebagai perantara untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima. Pengirim dalam hal ini adalah pendidik dan penerima adalah peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan materi. Begitu juga dengan peserta didik yang akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi, serta kesesuaian media pembelajaran dengan kompetensi yang akan dicapai.

## **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terbagi dalam beberapa jenis yang penggunaannya dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran diungkapkan oleh Asyhar (dalam Suci, dkk, 2020: 31) yaitu:

- a. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya
- b. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya *tape recorder*, dan radio
- c. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya

Yaumi (2018: 11) membagi media pembelajaran menjadi 7 bagian yaitu, media realia, model, perekayasa teks, visual, audio, video, dan multimedia. Menurut Duludu (2017: 19) jenis media pembelajaran terdiri dari:

- a. Media Visual: yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, dll.
- b. Media Audio: media yang hanya didengar saja, seperti: *mp3*, radio, kaset audio.
- c. Media Audio Visual: media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti: film bersuara, video dll.
- d. Multimedia: media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti animasi.
- e. Media Realita: media benda nyata yang ada di lingkungan sekitar, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, dll.

Satrianawati (2018: 10) menyatakan jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yaitu.

- 1) Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- 2) Media audio, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara, atau CD, dan sebagainya.
- 3) Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu *Video Compact Disc*.
- 4) Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti yaitu media pembelajaran media realia. Media realia yaitu media benda nyata yang dapat dilihat, dipegang, dan dapat dihadirkan langsung di kelas.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Hermawan (dalam Setyaningsih, dkk., 2019:

322) menjelaskan salah satu manfaat dari media pembelajaran yaitu memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Kemp & Dyton (dalam Rasyid & Rohani, 2018: 94) manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sadiman dkk (dalam Susanto dan Akmal, 2019: 18-19) menyebutkan beberapa kegunaan atau manfaat media dalam mengatasi hambatan-hambatan proses pembelajaran diantaranya:

- a. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalitas, maksud dari hal ini adalah ketika pesan yang disampaikan oleh pengajar melalui komunikasi verbal kurang direspon oleh indra pendengaran peserta didik sehingga otomatis mereka (peserta didik) kurang memahami isi pesan dari pengajar, maka dengan menampilkan pesan tersebut menggunakan media akan membuat peserta didik menjadi paham dengan isi pesan yang disampaikan
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra dengan menghadirkan objek pembelajaran dalam bentuk lain dihadapan peserta didik, maksudnya di sini adalah ketika pengajar bermaksud mengenalkan objek pembelajaran kepada peserta didik namun objek tersebut memiliki ukuran yang terlalu besar, terlalu kecil, ataupun hal-hal lainnya, maka dengan menggunakan media yang mampu menampilkan objek tersebut dalam bentuk lain akan mengkonkretkan pemahaman dan menyamakan persepsi diantara peserta didik terhadap objek pembelajaran tersebut, contohnya seperti gambar atau film tentang bangunan-bangunan bersejarah
- c. Mengatasi sikap pasif atau kurangnya respon peserta didik dengan membuat suasana belajar yang menarik perhatian sehingga menimbulkan minat mereka (peserta didik) untuk belajar. Untuk membuat suasana belajar yang demikian, pengajar dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu menimbulkan keadaan yang memungkinkan



peserta didik memperoleh rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama seperti media film, macromedia flash dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian mengenai manfaat media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara efektif bagi peserta didik untuk mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran akan menjadikan pendidik maupun peserta didik lebih mudah dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

#### **4. Media Realia**

##### **a. Pengertian Media Realia**

Media realia merupakan media pembelajaran berupa benda nyata yang dapat dilihat dan dipegang oleh peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Media realia dapat berasal dari benda-benda yang ada di dekat peserta didik. Menurut Sugiharti (2018: 8) media realia adalah benda nyata yang dapat digunakan sebagai bahan atau sumber ajar.

Menurut Sari (dalam Kuswarianti, 2021: 173-174) media realia adalah suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan seluruh indra peserta didik, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, serta dapat menggerakkan hati peserta didik untuk belajar dengan semangat. Sedangkan menurut Sanaky (dalam Sugiharti, 2018: 8) media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik, serta dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media realia merupakan benda nyata yang dapat dihadirkan langsung di dalam kelas, yang digunakan untuk mendukung dan memudahkan pendidik dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Media realia menjadikan peserta didik merasa ingin tahu dengan benda yang disediakan oleh pendidik dan akan lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari pendidik. Selain memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, hal ini tentu juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

#### **b. Karakteristik Media Realia**

Media realia dapat berupa benda hidup maupun benda tidak hidup. Menurut Ramadhanty dan Yulistiana (2021: 15) karakteristik dari media realia ialah benda asli, objek yang masih pada kondisi yang utuh, bisa digunakan, hidup, pada ukuran sesungguhnya, serta dapat dikenali seperti wujudnya yang asli. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Masnunah (2018: 53) karakteristik media realia adalah benda asli, benda dalam keadaan utuh, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya.

Sedangkan menurut Munadi (dalam Talango, 2020: 21) mengemukakan bahwa terdapat tiga karakteristik dalam penggunaan media realia, yakni:

- 1) Benda asli yang tidak dimodifikasi (benda sebenarnya)
- 2) Benda asli yang telah dimodifikasi (imitasi/replika/tiruan)
- 3) Sampel

Ketiga macam realia tersebut digunakan sesuai dengan kondisi kegiatan pembelajaran di sekolah dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media realia memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Media realia tidak hanya terbatas pada benda nyata seutuhnya, melainkan dapat dimodifikasi atau menggunakan benda yang dapat mewakili agar dapat mempermudah pembelajaran.

### c. Langkah-Langkah Media Realia

Langkah-langkah media realia digunakan untuk menjadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media realia.

Menurut Wibowo (dalam Cahyo, 2017: 34) ada empat langkah pokok yang dapat dilakukan dalam penggunaan media realia yaitu:

- 1) Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien.
- 2) Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.
- 3) Mengajak peserta didik mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.
- 4) Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, peserta didik dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Menurut Dewi (2021: 150) langkah-langkah penggunaan media realia sebagai berikut:

- 1) Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien.
- 2) Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman langsung.
- 3) Mengajak peserta didik mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.
- 4) Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, peserta didik dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.
- 5) Penilaian keseluruhan kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan penilaian autentik.

Menurut Jariatun (2017: 21-22) langkah-langkah penggunaan media realia.

- 1) Pendidik merumuskan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- 2) Persiapan pendidik pada saat pembelajaran belum dimulai pendidik mempunyai persiapan, supaya peserta didik dapat menerima materi dengan menggunakan media realia.
- 3) Persiapan kelas. Sebelum pembelajaran dimulai pendidik penting mempersiapkan kelas supaya peserta didik dapat termotivasi dan proses pembelajaran berjalan efektif.

- 4) Langkah penyajian materi dan pemanfaatan media realia. Dalam hal ini keahlian pendidik dalam memanfaatkan media realia sangat diperlukan guna menjalankan tugasnya.
- 5) Langkah kegiatan peserta didik. Peserta didik belajar menggunakan media realia guna mendapatkan hasil yang maksimal.
- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan pembelajaran harus dievaluasi, sampai tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti memilih langkah-langkah yang dikemukakan oleh Jariatun (2017: 21-22) yang menjelaskan satu per satu langkah yang harus dilakukan. Aktivitas kegiatan pembelajaran dari merumuskan tujuan pengajaran sampai evaluasi pembelajaran membuat peneliti lebih memiliki kesiapan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

## **5. Penelitian Relevan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka diperoleh data hasil penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian yang relevan terdapat dalam skripsi yang disusun oleh Mulyana (2017) yang berjudul “Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas IV MIN Tungkob Aceh Besar”. Menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebesar 54,76% pada siklus I, dan meningkat menjadi 90,47% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media realia pada materi pecahan lebih aktif dan kreatif dalam memahami materi pecahan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media realia) dan variabel terikat (hasil belajar). Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan pada pendekatan penelitian. Pada penelitian yang dilakukan

oleh Mulyana menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan eksperimen. Selain itu subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian Mulyana adalah peserta didik Kelas IV MIN Tungkob Aceh Besar, sedangkan peneliti menggunakan subjek peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

2. Penelitian yang relevan terdapat dalam skripsi yang disusun oleh Sondek (2022) yang berjudul “Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Katolik 18 Santo Cornelius Manado”. Menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan media realia mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat pada pencapaian ketuntasan yang diperoleh peserta didik. Pada tes prasiklus peserta didik yang mencapai ketuntasan sebesar 25% (4 orang) siklus I yang mencapai ketuntasan sebesar 68% (13 orang), pada siklus II meningkat sebesar 89% (17 orang).

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media realia) dan variabel terikat (hasil belajar). Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan pada pendekatan penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sondek menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan eksperimen. Selain itu subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian Sondek adalah peserta didik Kelas V SD Katolik 18 Santo Cornelius Manado, sedangkan peneliti menggunakan subjek peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

3. Penelitian yang relevan terdapat dalam jurnal yang disusun oleh Akbari (2019) yang berjudul “Pengaruh Media Realia Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Menunjukkan bahwa hasil analisis data nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yaitu kelas III A, pada hasil *pretest* mendapat nilai rata-rata 62,25. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan media realita yaitu 78,75. Artinya, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 16,5. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realita berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media realia) dan variabel terikat (hasil belajar). Selain itu, kedua penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan pada subjek penelitian. Subjek yang digunakan dalam penelitian Akbari adalah peserta didik Kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Selatan, sedangkan peneliti menggunakan subjek peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

4. Penelitian yang relevan terdapat dalam jurnal penelitian yang disusun oleh Sarini (2022) yang berjudul “Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN 11 Seragau Kabupaten Sambas”. Menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan media realia mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat pada pencapaian ketuntasan yang diperoleh peserta didik. Pada siklus I memperoleh rata-rata 63,57, pada siklus II meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 81,43. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik Kelas I SDN 11 Seragau Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penggunaan media pembelajaran media realia. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan pada pendekatan penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sarini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan eksperimen. Selain itu, subjek yang digunakan dalam penelitian Sarini adalah peserta didik Kelas I Sekolah Dasar, sedangkan peneliti menggunakan subjek peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

5. Penelitian yang relevan terdapat dalam jurnal penelitian yang disusun oleh Ismearti (2020) yang berjudul “Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 SDN 005 Sunhai Alah Riau”. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus. Siklus I (38,8%), siklus II (69,4%), dan siklus III (80,5%). Hal ini berarti ada peningkatan terhadap hasil belajar pada matematika pada peserta didik kelas 1 SDN 005 Sunhai Alah Riau.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media realia) dan variabel terikat (hasil belajar). Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan pada pendekatan penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ismearti menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan eksperimen. Selain itu subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian Ismearti adalah peserta didik peserta didik kelas 1 SDN 005 Sunhai Alah Riau., sedangkan peneliti menggunakan subjek peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

## **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, rendahnya hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin

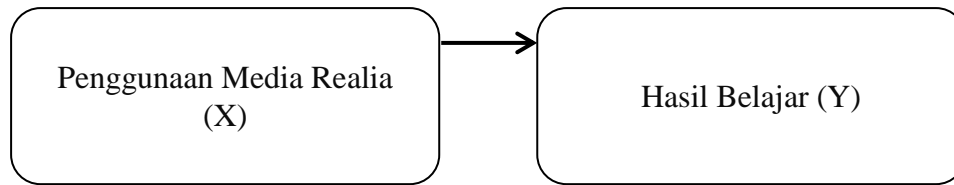
Metro disebabkan kondisi pembelajaran yang cenderung membosankan, hanya terpusat pada pendidik, dan tidak melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga hasil belajar yang didapat oleh peserta didik rendah.

Matematika merupakan pembelajaran yang abstrak, sehingga dibutuhkan media nyata yang dapat dilihat serta dipraktikkan secara langsung oleh peserta didik dalam penyampaian materi. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik adalah dengan digunakannya media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika terutama pada pokok pembahasan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok). Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media realia.

Peserta didik dapat mempraktikkannya secara langsung di depan kelas, sehingga pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada pendidik, tetapi peserta didik juga akan berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peserta didik akan lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran dan lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu peserta didik juga akan lebih mudah dalam memahami materi jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang akan dilakukan di kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro, akan diberikan perlakuan menggunakan media realia pada pembelajaran matematika dengan materi jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok). Adapun gambaran kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut.





Sugiyono (2017: 105)

Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

→ : Pengaruh

### C. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

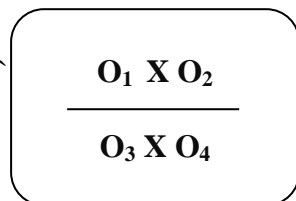
### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif yang akan dilaksanakan adalah jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Menurut Muhadi (dalam Miftahurrahman, dkk. 2020: 114-115) penelitian *Quasi experiment* adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelas eksperimen, dan tiap kelas eksperimen dikenakan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dapat dikontrol.

Penelitian ini akan melihat hubungan sebab-akibat dan perbedaannya kepada dua atau lebih variabel dengan memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media realia kepada kelompok eksperimen. Untuk melihat pengaruhnya, maka kelas eksperimen yang diberikan *treatment* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diberikan *treatment* berbeda dengan kelas eksperimen. Untuk kelompok eksperimen digunakan media realia dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol digunakan media gambar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selanjutnya, pengukuran hasil belajar antara dua kelompok adalah sama yaitu dengan tes akhir (*posttest*). Pada desain *quasi experiment*, diberikan manipulasi perlakuan, yaitu dengan cara memberikan perlakuan menggunakan media realia terhadap kelompok kelas eksperimen yaitu kelas V Salman Al Farisi dan memberikan perlakuan menggunakan media gambar pada kelompok kelas kontrol yaitu kelas V Abu Dzar Al Ghifari.

Menurut Sugiyono (2018: 144) mengemukakan bahwa dalam *quasi experimental*, terdapat dua bentuk desain yang digunakan yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini menggunakan desain yang kedua, yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Berikut ini adalah desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*:



Sumber: Sugiyono (2017: 106)

Gambar 2. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

- $O_1$  : kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan menggunakan media realia (*pretest*)
- $O_2$  : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan media realia (*posttest*)
- $O_3$  : kelas kontrol sebelum diberi perlakuan menggunakan media gambar (*pretest*)
- $O_4$  : kelas kontrol setelah diberi perlakuan menggunakan media gambar (*posttest*)
- X : pemberi perlakuan (*treatment*)

Berdasarkan gambar di atas, terdapat tiga tahap yang dilaksanakan pada studi eksperimen ini yaitu:

1. *Pretest* (tes awal)

Kedua kelas diberikan tes awal terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), dengan tujuan untuk mengetahui keadaan kelas tersebut sebelum diberi perlakuan. Apabila setelah tes awal perbedaan hasil tes kedua kelas tidak berbeda jauh maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya, yaitu pemberian perlakuan.

## 2. *Treatment* (pemberi perlakuan)

Peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen sesuai dengan perlakuan yang telah direncanakan sebelumnya. Sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan yang berbeda dengan kelas eksperimen.

## 3. *Posttest* (tes akhir)

Tes akhir dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan terhadap kelas eksperimen. Tes diberikan pada kedua kelas dan hasil yang didapat akan dibandingkan dengan hasil yang didapat pada tes awal (*pretest*).

## **B. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

### a. Tahap Persiapan

- a) Melaksanakan penelitian pendahuluan di kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro, seperti observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, kondisi saat proses pembelajaran berlangsung, dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik kelas V.
- b) Menyusun RPP kelas eksperimen dan kelas kontrol
- c) Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
- d) Menyiapkan media pembelajaran media realia
- e) Melakukan uji coba instrumen
- f) Menganalisis data uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang valid untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

### b. Tahap Pelaksanaan

- a) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik

- b) Melaksanakan pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media realia, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media realia.
  - c) Memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media realia.
- c. Tahap Penyelesaian
- a) Mengumpulkan data penelitian
  - b) Mengolah data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V di SD IT Al Muhsin Metro.
  - c) Menyusun laporan hasil penelitian

## **C. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro di Jl. Wana Bhakti 3 Margorejo Metro Selatan Kota Metro

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro yang berjumlah 94 orang peserta didik.

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Menurut Sugiyono (dalam Handayani dan Subakti, 2021: 154) menjelaskan bahwa populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 94 orang peserta didik. Berikut data jumlah peserta didik kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

Tabel 2. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro

No	Nama Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V Abu Dzar Al Ghifari	25
2	V Salman Al Farisi	25
3	V Khawla Binti Azwar	22
4	V Nusaibah Binti Ka'ab	22
Jumlah		94

### 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili seluruh populasi. Menurut Arikunto (dalam Wibowo dan Farnisa, 2018: 191) sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti). Sedangkan menurut Sugiyono (dalam Wahyuni 2018: 115) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik pengambilan sampel *Non Probability Sampling*. Teknik *Non Probabilità Sampling* menurut Siregar (dalam Duli, 2019: 64) meliputi sampling sistematis, sampling kuota, sampling insidental, *purposive sampling*, sampling jenuh, dan *snowball sampling*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono

(dalam Maharani dan Bernard, 2018: 821-822) teknik *purposive sampling* adalah suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan hasil nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) peserta didik. Kelas yang mendapatkan nilai PTS paling rendah akan dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas yang mendapatkan nilai PTS paling tinggi akan dijadikan sebagai kelas kontrol. Maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas V Salman Al Farisi sebagai kelas eksperimen, dan kelas V Abu Dzar Al Ghifari sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 orang peserta didik

#### **E. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang dimiliki oleh objek penelitian yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2018: 60) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi terjadinya perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

##### **1. Variabel Bebas (*independent*)**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media realia (X). Media realia merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

##### **2. Variabel Terikat (*dependent*)**

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V di SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro

(Y). Hasil belajar Matematika merupakan faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh penggunaan media realia.

## **F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

### **1. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual merupakan sebuah definisi yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada dengan menggunakan pemahaman sendiri secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **a. Variabel X (Media Realia)**

Media realia adalah media benda nyata yang dapat dihadirkan langsung ke dalam kelas yang dapat dilihat, dipegang, dan dipraktikkan langsung oleh peserta didik. Media realia adalah media benda nyata yang berwujud seperti benda asli atau dapat mewakili benda yang aslinya.

#### **b. Variabel Y (Hasil Belajar)**

Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan setelah individu melaksanakan pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku baik dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

### **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur. Definisi operasional memudahkan pengukuran suatu variabel dalam pengumpulan data. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



a. Variabel X (Media Realia)

Media realia adalah media pembelajaran benda nyata. Media realia dalam penelitian ini adalah benda nyata yang dapat dilihat dari segala arah secara jelas dan nyata, dimana benda-benda ini dapat mewujudkan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret. Peserta didik dapat mempraktikkan secara langsung terkait pembelajaran jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok). menggunakan media realia.

b. Variabel Y (Hasil Belajar)

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik berupa nilai yang dapat diukur, yang didapatkan melalui tes evaluasi belajar peserta didik baik selama proses pembelajaran maupun pada akhir pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Hasil belajar mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dibahas dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika. Hasil belajar ini ditekankan pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman yang dinyatakan dalam bentuk angka. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut peneliti menggunakan tes hasil belajar matematika. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang digunakan peneliti dalam penelitian untuk nantinya mendapatkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tes**

Teknik tes digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Nasrudin (2019: 31) mengemukakan bahwa teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya.

Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan menggunakan media realia (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media realia (*posttest*). Tes berupa soal pilihan ganda. Teknik ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media realia.

### **2. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Sugiyono (2020: 145) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan serta dilakukan untuk memperoleh data tentang kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung, kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang akan dilaksanakan di SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan data yang berupa foto, bahan statistik, dokumen, dan sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang hasil penilaian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memperoleh foto atau gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena yang diteliti.

### 1. Jenis Instrumen

#### a. Tes

Tes dalam penelitian dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validasi dan reliabilitas. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 25 soal berupa pilihan ganda. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ranah Kognitif Pembelajaran Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Nomor Soal
3.6 Menjelaskan dan menentukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)	3.6.1 Menjelaskan tentang jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)	C1	1,2,3,4,5
	3.6.2 Menentukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)	C2	6,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
	3.6.3 Menyusun jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)	C3	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
	3.6.4 Menganalisis tentang jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)	C4	21, 22, 23, 24, 25
Jumlah Soal			25

#### b. Observasi

Menurut Sugiyono (2015: 172) “Bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi”. Jadi, penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati. Berikut kisi-kisi lembar observasi peserta didik.

Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Peserta didik

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Mengolah informasi	Aktif mencatat	Observasi	Checklist
2	Mengamati dalam menetapkan media pembelajaran	Keingintahuan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media realia	Observasi	Checklist
3	Mempersiapkan peserta didik	Persiapan diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media realia	Observasi	Checklist
4	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media realia dan peserta didik mengamatinya	Aktif merespon pendidik	Observasi	Checklist
5	Peserta didik belajar menggunakan media realia	Memanfaatkan media realia dalam pembelajaran	Observasi	Checklist
6	Evaluasi dan penarikan kesimpulan	Berani dalam mengemukakan kesimpulan materi	Observasi	Checklist

Sumber: analisis peneliti berdasarkan acuan dari Jariatun (2017: 21-22)

Tabel 5. Rubrik penilaian aktivitas belajar peserta didik dengan media realia

No	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Aktif mencatat	Peserta didik tidak rapi dan tidak lengkap dalam mencatat	Peserta didik kurang rapi dan kurang lengkap dalam mencatat	Peserta didik cukup rapi dan cukup lengkap dalam mencatat	Peserta didik sangat rapi dan lengkap dalam mencatat
2	Keingintahuan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media realia	Peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran	Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran	Peserta didik cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran	Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran
3	Persiapan diri peserta didik dalam	Peserta didik belum mengikuti	Peserta didik mengikuti pembelajaran	Peserta didik mengikuti pembelajaran	Peserta didik mengikuti pembelajaran

No	Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
		1	2	3	4
	mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media realia	pembelajaran dengan baik	dengan baik tetapi kurang memperhatikan penjelasan pendidik	dengan baik dan cukup memperhatikan penjelasan pendidik	dengan baik dan selalu memerhati kan penjelasan pendidik
4	Aktif merespon pendidik	Peserta didik belum aktif dalam merespon pendidik	Peserta didik aktif dalam merespon pendidik tetapi gagasan yang disampaikan kurang tepat	Peserta didik aktif dalam merespon pendidik dengan gagasan yang tetap tetapi kurang	Peserta didik aktif dalam merespon pendidik dengan gagasan yang tepat dan lengkap
6	Evaluasi dan penarikan kesimpulan	Peserta didik belum berani mengemukakan kesimpulan materi	Peserta didik berani mengemukakan kesimpulan materi tetapi belum tepat	Peserta didik berani mengemukakan kesimpulan materi dengan tepat tetapi belum lengkap	Peserta didik berani mengemukakan kesimpulan materi dengan tepat dan lengkap

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan dari Jariatun (2017: 21-22)

### c. Dokumentasi

Menurut Mamik (2015: 115) dokumen bisa berupa buku harian, notula rapat, laporan berkala, jadwal kegiatan, peraturan pemerintah, anggaran dasar, rapor peserta didik, surat-surat resmi, dan lain sebagainya.

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang Penilaian Tengah Semester (PTS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2022/2023. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

## 2. Uji Persyaratan Instrumen

### a. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji instrumen tes dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Uji instrumen ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang akan digunakan pada saat penelitian valid atau tidak. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sedangkan instrument yang tidak valid memiliki validitas rendah. Peneliti akan melaksanakan uji coba instrumen tes di SD Nurul Huda

*Islamic School, Metro*. Soal yang digunakan peneliti untuk mengetahui kevalidan atau tidak yaitu sebanyak 25 soal.

### b. Uji Validitas

Sebuah instrumen yang telah dibuat, harus di uji coba terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Uji coba ini bertujuan agar instrument yang hendak digunakan memiliki validitas dan reliabilitas. Sebagai penentuan tingkat validitas butir soal digunakan korelasi *product moment pearson* menurut Muncarno (2017: 60) sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$	= Koefisien korelasi antara X dan Y
N	= Banyaknya subjek
$\sum X$	= Jumlah skor tiap butir
$\sum Y$	= Jumlah skor total
$\sum XY$	= Jumlah perkalian X dan Y
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat nilai X
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat nilai Y

Hasil perhitungan  $r_{hitung}$  selanjutnya dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 guna mengetahui valid dan tidaknya instrumen yang digunakan. Apabila nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen yang digunakan dinyatakan valid. Jika nilai  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrumen yang digunakan dinyatakan tidak valid. Instrumen yang tidak valid tidak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Uji coba instrument dilakukan pada 22 orang peserta didik kelas V SD Nurul Huda *Islamic School*. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan  $n = 22$  dengan signifikansi 0,05  $r_{tabel}$  adalah 0,423. Berdasarkan perhitungan data diperoleh hasil perhitungan validitas instrumen sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Validitas soal *Pretest* dan *Posttest*

No	Item Soal	Validitas
1	3,4,6,7,8,10,11,12,13, 14,15,17,21,22,23,24, 25	Valid (Digunakan)
2	1,2,5,9,16,18,19,20	Tidak Valid (Tidak dapat digunakan)

Sumber: Hasil analisis peneliti

Berdasarkan tabel 6, hasil perhitungan uji validitas instrumen diperoleh 17 butir soal dinyatakan valid yaitu 3,4,6,7,8,10,11,12,13,14,15, 17,21,22,23,24,25, serta 8 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu 1,2,5,9,16,18, 19,20. Selanjutnya 17 butir soal yang dinyatakan valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 11 dan lampiran 12 halaman 93-98.

### c. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2020: 121) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali. Reliabilitas soal adalah suatu tingkat ukuran yang menyatakan konsistennya suatu soal. Menghitung reliabilitas digunakan rumus korelasi *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \cdot \left( 1 - \frac{\sum \sigma_1}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen  
 $\sum \sigma_1$  = Varians skor tiap-tiap item  
 $\Sigma_{total}$  = Varians total  
 $n$  = Banyaknya soal

Mencari varians skor tiap-tiap item ( $\sigma_1$ ) digunakan rumus sebagai berikut.

$$\sigma_1 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$\sigma_1$  = Varians skor tiap-tiap item  
 $\sum x_i$  = Jumlah item  $x_i$   
 $N$  = Jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varians total ( $\sigma_{total}$ ) menggunakan rumus:

$$\sigma_1 = \frac{\sum x_{total}^2 - \frac{(\sum x_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$\sigma_1$  = Varians total  
 $\sum x_{total}$  = jumlah  $x$  total  
 $N$  = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *Alpha Cronbach* ( $r_{11}$ )

dikonsultasikan dengan nilai tabel  $r$  Product Moment dengan  $dk = n-1$  dan  $\alpha$  sebesar 5% atau 0,05. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila  $r_{11} > r_{tabel}$ , dan juga sebaliknya apabila  $r_{11} < r_{tabel}$  maka instrumen tersebut tidak reliabel dengan kriteria penafsiran mengenai indeks  $r_{11}$  sebagai berikut:

Tabel 7. Daftar Interpretasi Koefisien  $r$

Koefisien Korelasi $r$	Kriteria Reliabilitas
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Muncarno (2017: 96)

Berdasarkan hasil data perhitungan reliabilitas instrumen soal tes dengan  $dk = n-1 = 22-1 = 21$  dengan signifikansi 0,05  $r_{tabel}$  adalah 0,433. Serta diperoleh hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen sebesar  $r_{hitung} = 0,818$  dengan kategori sangat kuat sehingga instrumen soal dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 99-101.



#### d. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran adalah pengujian yang digunakan untuk menentukan tingkat kemudahan dan kesukaran soal tes yang akan diberikan kepada peserta didik. Rumus perhitungan tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar

JS = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

(sumber: Arikunto, 2013:223)

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka semakin sulit soal tersebut. Begitupun sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut.

Tabel 8. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Klasifikasi Taraf Kesukaran
0,0 - 0,10	Sangat sukar
0,20 - 0,30	Sukar
0,40 - 0,50	Sedang
0,60 - 0,80	Mudah
0,90 - 1,00	Mudah sekali

Sumber: Arikunto (2013: 223)

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran soal menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal

No	Item Soal	Interpretasi
1	6,7	Mudah
2	3,8,11,13,14,15,17,21,22,25	Sedang
3	4,10,12,23,24	Sukar

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran soal terdapat 2 butir soal yang bernilai mudah, 10 butir soal yang bernilai sedang, dan 5 butir soal yang bernilai sukar. Hal ini berarti soal dapat dikatakan baik dan dapat digunakan pada sampel penelitian. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 102-104.

#### e. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan butir soal untuk membedakan peserta didik yang mempunyai kemampuan rendah dan tinggi. Rumus perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

Atau

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Daya beda

$P_A$  = Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

$B_A$  = Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

$B_B$  = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

$J_A$  = Jumlah peserta didik kelompok atas

$J_B$  = Jumlah peserta didik kelompok bawah

(Sumber: Arikunto, 2013: 228-229)

Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Kesukaran	Klasifikasi Taraf Kesukaran
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

No	Item Soal	Interpretasi
1	3,4,10,13,14,17,21,22,23,24,25	Cukup
2	6,7,11,12,15	Baik
3	8	Baik sekali

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Berdasarkan perhitungan hasil uji daya pembeda soal terdapat 11 butir soal yang bernilai cukup, 5 butir soal yang bernilai baik, dan 1 butir soal yang bernilai baik sekali. Hal ini berarti 17 butir soal dapat digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 105-107.

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ ) menurut Muncarno (2017: 71) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = *Chi kuadrat*  
 $f_o$  = frekuensi hasil pengamatan  
 $f_h$  = frekuensi yang diharapkan

Kaidah pengujian  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk) – k-1, maka dicocokkan pada tabel *chi kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ , artinya distribusi data normal, dan

Jika  $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ , artinya distribusi data tidak normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas ini menggunakan rumus Uji F menurut Muncarno (2017: 65) sebagai berikut:

$$F_{hit} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  , maka  $H_0$  diterima berarti data bersifat homogen

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  , maka  $H_0$  diterima berarti data bersifat tidak homogen

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah sebuah cara yang digunakan untuk menguji apakah penelitian yang dilakukan memberikan hasil yang bermakna. Uji Hipotesis dilakukan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan persamaan regresi sederhana menurut Muncarno (2017:105) dengan rumus:

$$\hat{Y} = \alpha + bx$$

Keterangan:

- $\hat{Y}$  : Variabel yang diprediksikan (Variabel dependen)
- A : Konstanta, (nilai  $\hat{Y}$  apabila  $X = 0$ )
- b : Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan interval independen
- X : Variabel Independen

Adapun rumusan hipotesis statistik yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

$H_a$  = Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

$H_0$  = Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Islam Terpadu Al Muhsin Metro.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana, memperoleh hasil  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu  $8,71 \geq 4,28$ .

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media realia, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

#### 1. Peserta didik

Disarankan media pembelajaran realia dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

#### 2. Pendidik

Disarankan pendidik dapat menggunakan media pembelajaran realia agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan secara langsung peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

#### 3. Kepala Sekolah

Disarankan kepala sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya media

pembelajaran realia. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak hanya fokus kepada apa yang harus diperoleh peserta didik, akan tetapi bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman secara langsung bagi peserta didik dan sekolah.

#### 4. Peneliti Lanjutan

Disarankan bagi peneliti lain untuk dapat menerapkan media realia dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R. N. 2019. Penggunaan Media Realita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9(8): 891-899.
- Akbari, K. N. 2019. Penggunaan Media Realita Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 8(3): 1-8.
- Algiranto, Yampap, U., & Bay, R. R. 2021. Penggunaan Media Realita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*. 4(2): 134-138.
- Andayani, M., & Amir, Z. 2019. Membangun *Self-Confidence* Siswa melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika*. 2(2): 147-153.
- Annisa, dkk. 2021. Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa *Full Day School*. *Journal of Primary Education*. 4(1): 95-105.
- Batubara, H. H. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Graha Edu, Semarang.
- Bintaro, T. Y. 2018. Penerapan Pembelajaran *The Power of TWO* Untuk Meningkatkan Minat pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Sains Sosial dan Humaniora*. 2(1): 149-157.
- Dewi, I. S. S. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Pesawat Sederhana Menggunakan Media Realita Pada Siswa Kelas V di MIS Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. 7(4): 143-160.
- Duli, N. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi dan Analisis Data dengan SPSS*. Deepublish, Yogyakarta.



- Duludu, U. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Baha dan Media Pembelajaran PLS*. Deepublish, Yogyakarta.
- Fhasya, N. D. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Sifat Benda Kelas IV MIN 40 Aceh Besar* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. 2021. Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(1): 151-164.
- Iqbal, M. F., dkk. 2018. *Pendidikan Berkualitas*. Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi UNNES, Semarang.
- Ismeariti. 2020. Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 SDN 005 Sunhai Alah. *Journal of Primary Education*. 3(1): 49-54.
- Jariatun. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung.
- Kosmiyah, I. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Teras, Yogyakarta.
- Kusaeri, A. 2019. *Pengembangan Program Pembelajaran Matematika*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, Mataram.
- Kuswariyanti, N. 2021. Pengembangan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*. 3(2): 172-179.
- Madona, A. S. 2022. *Persiapan Dalam Menulis Proposal Penelitian*. LPPM Universitas Bung Hatta, Padang.
- Maharani, S., & Bernard, M. 2018. Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 1(5): 819-826.
- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Publisher, Sidoarjo.

- Masnunah. 2018. Media Realia dan Media Maya Dalam Pembelajaran Agama Islam di SD. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*. 2: 51-55.
- Miftahurrahman, D., N. K., & Ilhamdi, M. L. 2020. Pengaruh Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN 1 Telagarawu Tahun Pelajaran 2020/2021. *Primary Education Journal*. 1(2): 113-123.
- Mulyana, S. 2017. *Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV MIN Tungkob Aceh Besar* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Nashihah, D., Sulianto, J., & Untari, M. F. A. 2019. Klasifikasi Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas IV SD Negeri Tambakrejo 02 Semarang. *Indonesia Journal Of Educational Research And Review*. 2(2): 203-209.
- Nasrudin, J. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Panca Terra Firma, Bandung.
- Nasrulloh, M. F., & Umardiyah, F. 2020. *Efektivitas Strategi Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Pada Pembelajaran Matematika*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh, Jombang.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M.Y. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*. 3(2): 64-72.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3(1): 171-187.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2): 335-352.
- Ramadhanty, V., & Yulistiana. 2021. Media Realia Bagi Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan*. 10(2): 11-19.
- Rasyid, I., & Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*. 7(1): 91-96.

- Rismawati, M., & Khairiati, E. 2020. Analissi Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal PiMat*. 2(2): 203-212.
- Rozie, F. 2018. Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Widyagogik*. 5(2): 1-12.
- Runtutahu, J. T., & Kandou, S. 2016. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Safuan. 2018. *Tahun Ini Nilai USBN SD Turun Hingga 17.48 Poin*. <https://blokbojonegoro.com/2018/06/03/tahun-ini-nilai-usbn-sd-turun-hingga-1748-poin/?m=1>. Diakses pada tanggal 08 Desember 2022.
- Santhi, F. F., & Pangestika, R. R. 2021. Hubungan Sintaks Belajar Polya dengan *High Order Thinking Skill* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*. 8(1): 63-76.
- Sapoetra, B. P., & Hardini, A. T. S. 2020. Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(4): 1044-1051.
- Sarini, W. 2022. Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 1(1). 12-20.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber belajar*. Deepublish Publisher, Yogyakarta.
- Setyaningsih, C. A., Rozanti N., Andini, G., & Hidayat, T. 2019. Keefektifan Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurna Muara Pendidikan*. 4(2): 321-331.
- Sondek, D. 2022. *Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Katolik 18 Santo Cornelius Manado* (Skripsi). Universitas Ktolik De La Salle Manado, Manado.
- Subekti, M. R., dkk. 2021. Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 25 Gurung Peningkah Kayan Hilir Tahun 2020/2021. *Jurnal PiMat*. 3(2): 417-426.
- Suci, I. G. S., Indrawan, I., Wijoyo, H., & Kurniawan, F. 2020. *Transformasi Digital & Gaya Belajar*. Pena Persada, Jawa Tengah.

- Sugiharti. 2018. Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas 1 SDN 02 Kartoharjo Kota Medan. *Jurnal Edukasis Gemilang*. 3(1): 7-14.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Susanto, H., & Akmal, H. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
- Susilowati, A. Y., Sayekti, I. C., & Eryani, R. 2021. Penerapan Media Realia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4): 2090-2096.
- Talango, S. R. 2020. Media Realia Dalam Pembelajaran Sains Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal IAIN Gorontalo*. 16(1): 9-25.
- Wahyuni, S. 2018. Persepsi Mahasiswa Tentang Gaya Mengajar Dosen dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Sumatera Barat. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*. 8(2): 113-121.
- Cahyo, E. D. 2017. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Progresif*. 7(1): 32-38.
- Wibowo, I. S., & Farnisa, R. 2018. Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 3(2): 181-202.
- Wulandari, A. T., & Mariana, N. 2018. Eksplorasi Konsep Matematika Sekolah Dasar Pada Seni Tradisional di Desa Trowulan, Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(7): 1262-1271.
- Yaumi, M. F. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Group, Jakarta.