



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 262-269

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Pada Siswa Kelas II SD Witama Nasional Plus Pekanbaru

Eni Mulyani<sup>1✉</sup>, Jesi Alexander Alim<sup>2</sup>, Zetra Hainul Putra<sup>3</sup>

Universitas Riau

Email: [eni.mulyani6883@grad.unri.ac.id](mailto:eni.mulyani6883@grad.unri.ac.id)<sup>✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang di Kelas II SD Witama Nasional Plus Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah *one-group pretest posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SD Witama Nasional Plus Pekanbaru. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas II A yang berjumlah 21 orang siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji T (T-test). Hasil penelitian ini diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 61,54 (sebelum menggunakan media Realia) dan nilai rata-rata posttest sebesar 90,39 (setelah menggunakan media realia). Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh t hitung = 16,176 dan nilai sig. sebesar 0,000. Dengan demikian bahwa nilai sig.  $0,000 < 0,05$  maka berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Realia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang di Kelas II SD Witama Nasional Plus Pekanbaru.

Kata Kunci: *Media Realia, Hasil Belajar, Bangun Ruang*

## Abstract

This research aims to determine the effect of using realia media on student learning outcomes in mathematics subjects, the subject of building space in class II at SD Witama Nasional Plus Pekanbaru. This type of research is quantitative research with experimental methods. The design of this research is a one-group pretest posttest design. This research was conducted at SD Witama Nasional Plus Pekanbaru. The sample for this research was class II A students, totaling 21 students. Data collection in this research is a test. The data obtained were analyzed using the T test (T-test). The results of this research obtained an average pretest score of 61.54 (before using Realia media) and an average posttest score of 90.39 (after using Realia media). Based on the T test calculation, it is obtained that  $t = 16.176$  and the sig value. of 0.000. This, the sig value.  $0.000 < 0.05$  means that there is a significant influence of the use of Realia Media on student learning outcomes in the Mathematics subject of Building Space in Class II SD Witama Nasional Plus Pekanbaru.

Keyword: *Media Realia, Learning Outcomes, Building Space*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Menurut Rahmadani & Anugraheni (2017:243) Matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir, berargumentasi, memberikan kontribusi ilmu untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dasar menurut Permendiknas No 21 Tahun 2016 meliputi: (1) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (2) Memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dalam mempelajari Matematika, (3) Ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Maka dari itu pemecahan masalah Matematika sangatlah penting dipelajari guna membimbing siswa untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, bahkan dapat digunakan ke dalam dunia kerja nantinya.

Rendahnya kemampuan memahami sifat-sifat bangun datar juga dialami siswa kelas II SD Witama Nasional Plus Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SD Witama Nasional Plus tersebut diperoleh informasi bahwa siswa kurang dapat memahami konsep bangun ruang sehingga hasil belajar siswa tentang bangun ruang rendah.

Hasil wawancara didukung dengan hasil observasi tentang kinerja guru dan aktivitas siswa. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pada saat pemberian materi guru menggunakan model pembelajaran ceramah dan media gambar pada buku. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat mempelajari materi bangun datar, sebagian

besar siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru. Bahkan beberapa siswa ada yang berbicara sendiri dengan temannya, sehingga lama-kelamaan kelas menjadi ramai dan menjadi tidak kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi tentang bangun datar. Hasil wawancara dan observasi didukung dengan hasil uji pratindakan. Hasil uji pratindakan tentang kemampuan menyelesaikan soal cerita menunjukkan masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika adalah 70. Berdasarkan hasil uji pratindakan hanya 7 siswa dari 21 siswa yang nilainya di atas KKM (70), dengan kata lain 67,65% siswa nilainya masih di bawah KKM.

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi untuk siswa yang bertujuan supaya siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Arsyad (2010: 15) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Widodo (2018) dalam jurnal internasionalnya mengatakan bahwa salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika adalah media pembelajaran yang digunakan. Media yang digunakan untuk pembelajaran matematika adalah media yang nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat menarik siswa dalam belajar.

Realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar (Uno & Lama-tenggo, 2011:125). Benda nyata atau realita yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan disebut dengan realia. Misalnya tumbuhan, batuan, bunga, meja, kursi, lemari, dan makanan. Pemilihan media realia didasari alasan bahwa media realia dapat membantu siswa belajar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2016: 72). Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental designs dengan bentuk one-group pretest-posttest design. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan atau dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding (Sugiyono, 2016: 74).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIA SD Witama Nasional Plus Pekanbaru

dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t (t-test). Analisis data dapat dilakukan pada langkah-langkah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji Paired T Test dengan bantuan program SPSS Statistic 20. Dasar dalam Uji Paired Sample T-Test keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi hasil output SPSS apabila nilai sig < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Jika nilai sig > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak.

- H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bangun ruang pada SD Witama Nasional Plus Pekanbaru.
- H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bangun ruang pada SD Witama Nasional Plus Pekanbaru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.932	28	.069
Posttest	.963	28	.403

Dari tabel output diatas terlihat bahwa nilai signifikansi pretest = 0,069 yaitu < 0,05 sedangkan nilai signifikansi posttest = 0,403 yaitu > 0,05. Dengan demikian berarti data yang diperoleh berdistribusi normal.

### a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai pretest dan posttest bersifat homogen atau tidak. Untuk uji homogenitas digunakan uji Levene Test. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel:

Tabel 2. Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Test of Homogeneity of Variances

Pretest dan Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.038	1	54	.313

Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai signifikansi = 0,313 yaitu > 0,05.

Dengan demikian berarti data yang diperoleh homogen.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji t (t-tes) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan untuk nilai pretes posttest. Apabila thitung > ttabel berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara pretest posttest. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Uji Hipotesis Paired Sampel T-Test Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Pretest	61.54	28	14.711	2.780
	Posttest	80.39	28	12.339	2.332

Pada output ini diperlihatkan hasil ringkasan dari kedua sampel yang diteliti yaitu nilai pretest dan posttest. Untuk nilai pretest diperoleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 61,54. Sedangkan untuk nilai posttest diperoleh nilai rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 80,39. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah 28 orang. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada pretest sebesar 14.711 dan post test sebesar 12.339. Kemudian nilai Std. Error mean untuk pretest 2.780 dan untuk posttest sebesar 2.332. Maka artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pretest dan post test.

Paired Samples Test								
	Paired Differences				T	Df	Sig.	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
			Mean	Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-18.857	6.169	1.166	-21.249	-16.465	-16.176	27	.000

Selanjutnya dari tabel output diatas memuat informasi tentang nilai Mean sebesar -18.857. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar pretest dengan rata-rata hasil belajar posttest dan selisih perbedaan tersebut antara -21.249 sampai dengan -16.465 (95% Confidence Interval of the Difference Lower and Upper).

Kemudian pada tabel output tersebut diketahui t hitung bernilai sebesar -16,176. T hitung bernilai negative ini disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajarpretest lebih rendah dari pada nilai rata-rata hasil belajar posttest sehingga t hitung dapat bermakna positif menjadi 16,176. Kemudian t tabel dicari berdasarkan nilai df (degree of freedom atau derajat kebebasan) dan nilai signifikansi. Dari tabel output diatas diketahui nilai df adalah 27 maka t tabel yangdiperoleh yaitu 2,052.

Sehingga diperoleh nilai  $t_{hitung} = 16,176$  dan  $t_{tabel} = 2.052$  yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka artinya ada pengaruh penggunaan media Realia siswa kelas II SD Witama School Pekanbaru. Kemudianpada tabel output diatas diketahui nilai sig. adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi disimpulkan bahwa ada perbedaanrata-rata hasil belajar peretest dengan posttest yang berarti ada pengaruh penggunaan media Realia siswa kelas II SD Witama School Pekanbaru.Dengan demikian apa yang dikatakan dalam hipotesis pada penelitian inidapat diterima bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajarsiswa dengan menggunakan media Realia siswa kelas II SD Witama School Pekanbaru.

## SIMPULAN

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bangun ruang sebelum menggunakan media realia masih dikategorikan rendah yaitu dengan nilai rata-rata hasil belajar pretest diperoleh sebesar 61,54. Sedangkan setelah menggunakan media realia menunjukkan nilai rata- rata posttest yang diperoleh menjadi 90,39. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media realia dibandingkan dengan sebelum perlakuan menggunakan media realia di kelas IIA SD Witama Nasional Plus. Hasil uji hipotesis di dapat yaitu t hitung  $16,176 > t$  tabel 2,052 atau nilai sig. adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka artinya ada pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan bangun ruang di kelas IIA SD Witama Nasional Plus Pekanbaru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfurqan, A., Tamrin, M., & Trinova, Z. (2021). Implementasi Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(1), 53-59.
- Andayani, D. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Asma, N. (2009). Model Pembelajaran Kooperatif. Padang: UNP Press Padang.
- Darman, D. dan R. A. (2017). Strategi Pembelajaran. Padang: Rumah Kayu Pustaka Utama.
- Hamdayama, J. (2014). Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isjoni. (2009). Pembelajaran Kooperatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih, I. dan B. S. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rahmi, L. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 9(3), 580-589.
- Majid, A. dan D. A. (2006). Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi. Bandung: Nugroho, U., & Edi, S. S. (2012). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berorientasi Keterampilan Proses. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 5(2), 1–1. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v5i2.1019>
- Rahman, A. (2012). Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam - Tinjauan Epistemologi Dan Isi - Materi. *Eksis*, 8(1), 2053–2059.
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samrin. (2015). Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia. *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 8 N0.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, W. W., Alfurqan, A., & Arsiyah, A. (2021). Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolahalam Minangkabau di Kota Padang. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(2), 215-225.
- Slavin, R. E. (2005). Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2010). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di SD. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Taniredja, T. (2012). Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Konstektual. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Wijaya, H., & Arismunandar, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175. <https://doi.org/10.25278/jj71.v16i2.302>
- Yahya, M. S. (2007). Pendidikan Agama Islam dalam Pengembangan Potensi Manusia. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan*, 12 N0. 2.
- Zulhartati, S. (2011). Pembelajaran Kooperatif Model STAD Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Untan*, 26(2). <https://doi.org/10.1177/002248717402500222>  
ACCA,4(1),11–21. <https://jurnal.ft.umi.ac.id/index.php/jtasm/article/view/357/2>