

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN 07
KOTO SANI KECAMATAN X KOTO SINGKARAK BERBANTUAN MEDIA
NYATA (REALIA)**

Oleh:

SAUNI, S.Pd.

(Guru SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas II di SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak pada pembelajaran matematika. Dari 19 peserta didik, hanya 11 orang peserta didik yang mencapai KKM (70). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas II di SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak pada pembelajaran matematika berbantuan media nyata (realia). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian adalah siswa Kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok yang berjumlah 19 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri atas 4 tahapan, yaitu: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah: observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan tiga hal, yaitu: media nyata (realia) dapat meningkatkan pelaksanaan PBM matematika, aktivitas belajar matematika peserta didik, dan hasil belajar matematika peserta didik di kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok.

Kata kunci: hasil belajar, matematika, media nyata (realia)

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran matematika berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006:416) adalah mata pelajaran yang di ajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai SD sampai Perguruan Tinggi, untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama". Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau

algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek, yaitu: bilangan, geometri dan pengukuran, dan pengolahan data (Depdiknas, 2006:416).

Peserta didik menganggap selama ini bahwa mata pelajaran Matematika pelajaran yang paling sulit, menakutkan, menjemukan dan sangat tidak menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus menanamkan rasa senang terhadap materi pelajaran matematika dengan memberi rangsangan atau dorongan kepada mereka. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.

Keefektifan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menerapkan asas kekonkretan dalam mengelola proses pembelajaran, maksudnya yaitu, guru harus mampu menjadikan apa yang diajarkannya sebagai sesuatu yang konkret (nyata) sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki

kemampuan mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik di SD yang masih berada pada masa operasional konkret, maka untuk mewujudkan asas kekonkretan dalam pembelajaran maka dibutuhkan adanya media pembelajaran yang tepat. Menurut Heinich, dkk (dalam Anitah, 2014:6.3), media merupakan alat saluran komunikasi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri peserta didik. Dengan arti kata bahwa terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung tentunya antara peserta didik dengan penyalur pesan (guru) dan terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berhasil menyalurkan pesan/bahan ajar apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku (*behavior change*) pada diri peserta didik.

Berdasarkan hasil refleksi penulis sebagai guru kelas II di SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak pada pembelajaran matematika, dari 19 peserta didik hanya 11 orang peserta didik yang mencapai KKM (70) pada ulangan akhir semester 1 tahun pelajaran 2016/2017. Persentase peserta didik yang mencapai KKM yaitu 58% dengan nilai rata-rata kelas yang mampu dicapai peserta didik 53,68.

Kemampuan perkalian peserta didik seperti itu belum memenuhi target yang diharapkan sekolah. Seiring dengan hal ini, indikator keberhasilan yang harus dikuasai peserta didik yang duduk di bangku kelas II dituntut untuk menguasai perkalian sesuai tingkatannya yaitu konsep dasar perkalian sebagai penjumlahan berulang. Pencapaian target diatas masih terkendala karena kemampuan peserta didik kelas II dalam perkalian masih kurang dan perlu upaya untuk meningkatkannya dengan baik. Salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar Matematika pada materi perkalian yaitu penyampaian pelajaran Matematika hanya menggunakan metode ceramah. Mengajar yang hanya menggunakan metode ceramah saja mempersulit peserta didik memahami

konsep dalam pembelajaran matematika. Jadi siswa tidak dapat menerima pelajaran yang telah diberikan guru sehingga hasil belajar matematika belum sesuai dengan yang diharapkan.

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi perkalian peserta didik dapat diatasi dengan penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika sehingga peserta didik memiliki kemampuan perkalian yang diharapkan. Dengan demikian fokus pembelajaran ditujukan pada peserta didik yang belum memiliki kemampuan pada materi perkalian. Sedangkan, model realia sesuai pendapat Rusman (2014:275) bahwa media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran tematik yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada siswa. Realia ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku seseorang, maka seseorang itu sudah dapat dikatakan berhasil dalam belajar. Menurut Djamarah (2006:105), hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Sudjana (2004:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Dengan kata lain, hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2008:16), hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif, yaitu: kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi.

Hamalik (2003:161) menyatakan bahwa sasaran hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah keterampilan. Pendapat yang sama menurut Bloom dalam Sudjana (2010:22) menyatakan bahwa secara umum dapat diketahui sasaran hasil belajar yaitu berupa pengetahuan (kognitif),

sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Kegiatan pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, dimana guru menyampaikan pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Agar pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh siswa maka diperlukan wahana penyalur pesan, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran pada hakikatnya menurut Anitah (2014:6-11) merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.

Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran tematik dapat divariasikan ke dalam penggunaan media visua, media audio, dan media audio visual. Media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu model dan realia. Model adalah media tiga dimensi yang merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti model padat, model penampang, dll. Sedangkan, model realia sesuai pendapat Rusman (2014:275) bahwa media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran tematik yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada siswa. Realia ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya.

Anitah (2014:6.28) menyatakan bahwa media realia merupakan alat bantu visial dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada para siswa (*direct experiences*). Media realia merupakan bagian dari media tiga dimensi. Realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda. Benda nyata (*real thing*) merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Sebagai obyek nyata, realia merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung

kepada pengguna. Oleh karena itu, realia banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu memperkenalkan subyek baru. Realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual.

Sebagai media pembelajaran, realia memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai topik mata pelajaran. Realia mampu memberikan pengalaman belajar langsung (*Hands on Experience*) bagi siswa. Dengan menggunakan benda nyata sebagai media, peserta didik dapat menggunakan berbagai indera untuk mempelajari suatu objek. Peserta didik dapat melihat, meraba, mencium, bahkan merasakan objek yang tengah dipelajari. Dalam menggunakan realia, pengguna dituntut kemampuannya menginterpretasikan hubungan-hubungan tentang benda yang sesungguhnya. Selain memiliki potensi sebagai media pembelajaran, realia juga memiliki keterbatasan. Salah satu keterbatasan realia adalah adanya kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari. Kemungkinan lain adalah informasi yang ingin disampaikan akan berbeda sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Keunggulan penggunaan media nyata (*realia*) antara lain: dapat memperlihatkan seluruh atau sebagian besar rangsangan yang relevan dari kerja, dengan biaya yang sedikit, penggunaan media realia lebih mendekatkan peserta didik (penerima pesan) dengan benda nyata tersebut, sehingga akan mudah memahaminya, dapat memberikan kesempatan yang semaksimal mungkin pada peserta didik untuk melaksanakan tugas-tugas nyata, atau tugas-tugas simulasi dengan mengurangi transfer belajar, memudahkan pengukuran penampilan siswa, bila ketangkasan fisik atau keterampilan koordinasi diperlukan dalam pekerjaan, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami dan melatih keterampilan manipulatif mereka dengan menggunakan indra peraba.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok, Tahun Pelajaran 2016/2017. Subyek penelitian adalah siswa Kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok yang berjumlah 19 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri atas 4 tahapan, yaitu: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah: observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan disusun rencana pembelajaran dengan berbantuan media realia. Pada perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah: (1) hasil observasi dan refleksi terhadap proses pembelajaran sebelumnya menjadi tolak ukur perencanaan tindakan yang akan dilakukan, (2) mempersiapkan bahan pembelajaran dengan baik. Bahan pembelajaran tersebut dapat disediakan oleh peserta didik, (3) sebelum melaksanakan pembelajaran, peserta didik perlu mengetahui terlebih dahulu tujuan pembelajaran, (4) pembelajaran tersebut dapat dikuasai dengan penggunaan media realia yang baik, (5) latihan-latihan dilakukan untuk melengkapi belajar, dan (6) pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi untuk mengetahui kemajuan yang dicapai oleh peserta didik.

b. Pelaksanaan

Langkah berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Semua bahan yang telah disiapkan diaplikasikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Pada pelaksanaan pembelajaran, penulis

didampingi teman sejawat sebagai observer untuk mengobservasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Siklus pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 11 Januari 2017 dimulai pada pukul 07.30 s.d. 08.40 wib. Materi pembelajaran adalah perkalian sebagai penjumlahan berulang. Kegiatan ini diawali dengan berdoa bersama dan absensi siswa. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan berbantuan media nyata (realia) berupa benda nyata yang dipersiapkan oleh peserta didik. Contoh benda realia, yaitu: buah-buahan, daun-daunan, batu, kelereng, kapur, dan lidi atau tangkai es. Benda yang digunakan oleh peserta didik adalah tangkai/stik es. Benda tersebut dikelompokkan dan dijumlahkan secara berulang. Kegiatan semacam itu diulang-ulang sampai siswa mengetahui betul tentang materi yang diberikan. Untuk mengetahui keberhasilan materi, guru memberi tugas beberapa siswa untuk mengerjakan soal-soal di papan tulis. Kemudian, guru membagikan lembar kerja untuk dikerjakan secara kelompok dengan media benda realia yang telah tersedia. Setelah selesai dikerjakan, lembar kerja dikumpulkan untuk dibahas bersama.

Pada kegiatan akhir, siswa mengerjakan soal sebagai evaluasi. Sebagai tindak lanjut, guru memberi pekerjaan rumah sesuai materi yang dipelajari. Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan-pesan kepada peserta didik agar selalu rajin belajar. Pada siklus kedua yang dilaksanakan pada hari kamis tanggal 26 Januari 2017 mulai pukul 07.30 s.d. 08.40 wib. Materi yang diajarkan adalah pembagian sebagai pengurangan berulang. Kegiatan ini diawali dengan berdoa bersama, absensi peserta didik, dan apersepsi. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang pembagian sebagai pengurangan berulang dengan peserta didik. Kemudian,

peserta didik menunjukkan media nyata (realia) yang dibawa siswa dan mengelompokkan benda tersebut dengan jumlah yang sama. Kegiatan selanjutnya guru menugaskan siswa mengurangi benda yang telah dikelompokkan sesuai jumlah yang disebutkan guru sampai kelompok benda habis, kegiatan ini dilakukan secara berulang dengan kelompok benda yang berbeda.

Untuk mengetahui keberhasilan materi, guru memberi tugas beberapa siswa untuk mengerjakan soal-soal di papan tulis. Untuk pemantapan materi guru menyebutkan perkalian bilangan satu angka dengan bilangan satu angka dan menunjukkan siswa untuk menyebutkan hasil perkaliannya secara bergiliran kepada siswa secara acak. Kemudian, guru membagikan lembar kerja untuk dikerjakan secara kelompok. Setelah selesai dikerjakan, lembar kerja dikumpulkan untuk dibahas bersama. Pada kegiatan akhir, siswa mengerjakan soal sebagai evaluasi. Sebagai tindak lanjut, guru memberi pekerjaan rumah sesuai materi yang dipelajari. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Semua proses kegiatan pembelajaran diamati oleh observer dengan seksama, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut. Hasil pengamatan/observasi selama PBM siklus I dengan menggunakan media relia dalam pembelajaran Matematika di kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Observasi Siklus I

No	Uraian	Hasil	Ket
1.	Observasi Pelaksanaan PBM	85%	
2.	Observasi Aktivitas Peserta Didik	80%	
3.	Nilai Rata-Rata Kelas	76,84	
4.	Ketuntasan	74%	

Dari hasil observasi pelaksanaan PBM di atas diketahui, bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media realia pada mata pelajaran matematika telah mencapai 85%, berarti masuk dalam kriteria baik. Dari hasil observasi, kegiatan peserta didik di atas diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah mencapai 80%, berarti masuk dalam kriteria baik. Dengan demikian, sudah memenuhi kriteria keberhasilan pembelajaran dengan berbantuan media nyata (realia) minimal 75%. Rata-rata nilai test hasil belajar peserta didik adalah 76,84, berarti belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80,00. Ketuntasan belajar peserta didik yaitu 14 dari 19 peserta didik dengan persentase 74%, berarti belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan pada penelitian yaitu minimal 85%. Selanjutnya, hasil pengamatan/observasi selama PBM siklus II dengan menggunakan media relia dalam pembelajaran Matematika di kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Observasi Siklus II

No	Uraian	Hasil	Ket
1.	Observasi Pelaksanaan PBM	100	
2.	Observasi Aktivitas Peserta Didik	90	
3.	Hasil Belajar	83,68	
4.	Ketuntasan	89%	

Dari hasil observasi pelaksanaan PBM di atas diketahui, bahwa pelaksanaannya telah mencapai 100%, berarti masuk dalam kriteria baik. Dari hasil observasi kegiatan, peserta didik di atas diketahui bahwa pelaksanaannya baru mencapai 90%, berarti masuk dalam kriteria baik. Dengan demikian, sudah memenuhi harapan kriteria keberhasilan pembelajaran dengan berbantuan media nyata (realia). Rata-rata nilai hasil test adalah 83,68, berarti sudah memenuhi KKM pembelajaran yang diharapkan yaitu minimal 80,00. Ketuntasan belajar peserta didik yaitu 17 dari 19 peserta didik dengan persentase 89%,

berarti sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan pada penelitian yaitu minimal 85%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil diskusi refleksi dengan observer setelah melakukan pembelajaran, maka diketahui hasilnya, yaitu: (1) posisi duduk peserta didik pada waktu belajar masih konvensional kurang mendukung pada aktivitas belajar yang dinamis, (2) guru belum menguasai kelas dengan baik karena masih ada peserta didik yang tidak mengikuti latihan pengucapan ungkapan sederhana dengan baik, (3) guru belum mengkondisikan peserta didik pada tingkat kesiapan belajar yang tinggi, (4) guru belum mempersiapkan materi dengan baik karena belum dilengkapi dengan alat peraga yang mendukung, (5) guru belum seluruhnya melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan media realia dengan baik, (6) guru belum membawa peserta didik pada suasana belajar yang menyenangkan, (7) guru belum bisa mengajak peserta didik terlibat di dalamnya, (8) peserta didik belum merespon setiap reaksi guru, (9) belum semuanya peserta didik siap menghadapi evaluasi dengan baik, dan (10) materi evaluasi sudah sesuai dengan materi yang diberikan.

2. Pembahasan

Berdasarkan dari data sebelum pelaksanaan penelitian, bahwa kemampuan peserta didik kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok pada materi perkalian hanya 58%. Maka dilakukan upaya perbaikan pembelajaran dengan berbantuan media realia pada pembelajaran matematika. Pada siklus I, upaya peningkatan kemampuan peserta didik dalam melakukan perkalian belum mencapai hasil yang diharapkan. Walaupun hasil observasi pelaksanaan PBM telah memenuhi kriteria baik yaitu 85%, diikuti dengan hasil lainnya yaitu hasil observasi kegiatan peserta didik mencapai 80% dan juga sudah memenuhi harapan dengan kriteria baik.

Pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah di tetapkan sebelumnya, hasil belajar peserta didik pada nilai rata-rata

kelas 76,84 dan ketuntasan belajar secara klasikal 74%. Pembelajaran matematika dengan berbantuan media nyata (realia) belum maksimal, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan belum tercapai, hal ini sesuai dengan pendapat Suyitno (2004:1) bahwa pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa.

Pada siklus II, upaya peningkatan kemampuan perkalian peserta didik telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Hasil observasi pelaksanaan PBM telah memenuhi kriteria baik, 100%. Hasil observasi kegiatan peserta didik telah mencapai 90% dan telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Hasil belajar peserta didik telah mencapai 83,68 dan telah memenuhi KKM dengan ketuntasan belajar secara klasikal 89%. Berdasarkan data hasil penelitian disajikan data dalam bentuk tabel yang menunjukkan peningkatan hasil penelitian persiklus sebagai berikut:

Tabel Peningkatan Hasil Pencapaian Persiklus

No	Uraian	Siklus	
		I	II
1.	Observasi Pelaksanaan PBM	85%	100%
2.	Observasi Aktivitas Peserta Didik	80%	90%
3.	Hasil Belajar	76,84	83,68
4.	Ketuntasan	74%	89%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pelaksanaan PBM, aktivitas peserta didik, hasil belajar, dan ketuntasan belajar pada masing-masing siklus. Dengan demikian, telah terbukti bahwa pembelajaran matematika dengan berbantuan media nyata (realia) berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan tiga hal. Pertama, media nyata (realia) dapat meningkatkan pelaksanaan PBM matematika di kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. Kedua, media nyata (realia) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika peserta didik di kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. Ketiga, media nyata (realia) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok.

Selanjutnya, berdasarkan simpulan di atas, dapat disarankan tiga hal. Pertama, media nyata (realia) dapat menjadi alternatif yang tepat bagi guru kelas II SDN 07 Koto Sani Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok untuk meningkatkan PBM matematika. Kedua, permasalahan aktivitas belajar peserta didik sebaiknya diatasi dengan penggunaan media yang inovatif dan langsung, seperti: media nyata (realia). Ketiga, bagi guru selingkung diharapkan dapat mengatasi persoalan rendahnya hasil belajar peserta didik dengan bantuan media nyata (realia).

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, Sri W, dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Conny, Semiawan, dkk. (2008). *Pengenalan dan Pengembangan Bakat Sejak Dini*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rusman. (2014). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Simanjuntak, Pasaribu. (1983). *Psikologi Perkembangan (Dasar Psikologi Kriminil)*. Bandung: Tarsito.

- Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun KTSP JSIT SD/MI. (2008). *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) JSIT SD/MI*. Jakarta : JSIT Press.
- Tim Penyusun KTSP SD/MI. 2006. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI*. Jakarta: BP. Dharma Bhakti.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Winkel, W.S. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.