

Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar dengan Menggunakan Media Realia pada Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Nur Arifin¹⁾, Chumdari²⁾, Hadiyah³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

*¹⁾mnarifin13@gmail.com

²⁾chum_dari@yahoo.co.id

³⁾hadiyah.maryanto@gmail.com

Abstract. The purpose of this research is to improve the concept understanding of two-dimensional figure by using Media Realia of the student in Grade IIIB of state Primary School of Bratan 1 in Academic Year 2016/2017. This research used the classroom action research with two cycles. Each cycle consisted of four phases, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were the students as many 34 students in Grade IIIB of the school. Data analysis techniques that use data collection, data reduction, data presentation, and withdrawal of conclusions. Data validity using technique triangulation and source triangulation. The results showed that by using Media Realia can improve the understanding of two-dimensional figure on IIIB students SD Negeri Bratan 1 academic year 2016/2017. Before using Media Realia is seen, the students who reach the KKM consist of only 11 students or 32,35% in pre-action data. In the first cycle by using Media Realia students mastery increased to 67,65%. In the second cycle by using Media Realia students mastery rose to 85,3%. From the results of my research can be concluded that by using Media Realia can improve understanding of two-dimensional figure state in the students of grade IIIB SD Negeri Bratan 1 academic year 2016/2017.

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun datar dengan menggunakan Media Realia pada siswa kelas IIIB SD Negeri Bratan 1 tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan pada dua siklus di mana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IIIB SD Negeri Bratan 1 dengan jumlah siswa yaitu 34 siswa. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Realia dapat meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas IIIB SD Negeri Bratan 1 tahun ajaran 2016/2017. Sebelum menggunakan Media Realia terlihat siswa yang mencapai KKM hanya terdiri dari 11 siswa atau 32,35% pada data pratindakan. Pada siklus pertama dengan menggunakan Media Realia ketuntasan siswa meningkat menjadi 67,65%. Pada siklus kedua dengan menggunakan Media Realia ketuntasan siswa naik menjadi 85,3%. Dari hasil penelitian yang saya lakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Media Realia dapat meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas IIIB SD Negeri Bratan 1 tahun ajaran 2016/2017.

Kata Kunci: pemahaman konsep, bangun datar, Media Realia.

1. Introduction

Di zaman yang serba modern ini matematika menjadi salah satu disiplin ilmu yang berperan penting dalam perkembangan teknologi. Salah satu contohnya banyak teknologi yang memanfaatkan ilmu matematika. Shadiq (2014: 20) menyatakan bahwa definisi dan tujuan pembelajaran matematika akan selalu menyesuaikan dengan tuntutan perubahan zaman. Oleh karena itu matematika sangat penting untuk dipelajari karena matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang makin dibutuhkan pada masa kini dan masa yang akan datang.

Salah satu kompetensi dasar pada pelajaran matematika tentang bangun datar kelas III SD berdasarkan Permendikbud RI no. 24 tahun 2016 dinyatakan 4.1 menganalisis bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki. Salah satu SKL SD pada mata pelajaran matematika adalah memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya.

Siswa SD pada umumnya berumur 6-12 tahun. Asyhar (2012: 54) berpendapat bahwa benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami langsung oleh siswa sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Jadi untuk mempelajari sesuatu siswa membutuhkan benda-benda nyata atau disebut juga realia. Maka dari itu Guru dalam menyampaikan materi bangun datar perlu di bantu dengan media realia untuk dapat mengkonkritkan bangun datar.

Rendahnya kemampuan memahami sifat-sifat bangun datar juga dialami siswa kelas III SD Negeri Surakarta. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri tersebut diperoleh informasi bahwa siswa kurang dapat memahami konsep bangun datar sehingga hasil belajar siswa tentang bangun datar 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 dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika adalah 70. Berdasarkan hasil uji pratindakan hanya 11 siswa dari 34 siswa yang nilainya di atas KKM (70), dengan kata lain 67,65% siswa nilainya masih di bawah KKM. Hasil uji pratindakan di atas membuktikan bahwa sebagian besar kemampuan pemahaman konsep bangun datar siswa masih rendah.

Berdasarkan permasalahan rendahnya kemampuan memahami bangun datar siswa di atas, maka diperlukan solusi dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang dapat menjadi pilihan solusi bagi masalah rendahnya kemampuan memahami konsep bangun datar adalah media realia.

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 tumbu-han, batuan, bunga, meja, kursi, lemari, dan makanan.

Pemilihan media realia didasari alasan bahwa media realia dapat membantu siswa belajar dengan bermakna karena siswa dapat secara langsung melihat benda-benda nyata yang berkaitan dengan bangun datar. Dengan media realia siswa berfikir secara konkret atau nyata. Selain itu siswa

terlibat secara langsung dalam pembelajaran karena media yang digunakan benda-benda yang ada di sekitar siswa.

2. Experimental Method

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Surakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III berjumlah 34 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan selama empat belas bulan yakni dari bulan April 2017 sampai bulan Juni 2018, pada tahun ajaran 2016/2017.

Sumber data pada penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari narasumber yang terdiri dari siswa dan guru kelas III SD Negeri Bratan 1 Laweyan, Surakarta tahun ajaran 2016/2017 serta peristiwa pembelajaran di kelas. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari silabus kelas III semester 2.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dokumentasi. Teknik validitas data yang digunakan adalah teknik validitas isi dan teknik triangulasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah analisis data interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu, mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan prosedur penelitian yang dilakukan melalui 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi tindakan.

3. Result and Discussion

a. Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan wawancara, observasi, dan memberikan tes pratindakan sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan pemahaman konsep bangun datar siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dari persentase ketuntasan siswa sebesar 32,35%, atau dengan kata lain 67,65% siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai terendah pada pratindakan 35 sedangkan nilai tertinggi 95. Nilai rata-rata kelas yaitu 60,38. Hasil selengkapnya nilai pratindakan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Frekuensi Data Nilai Pratindakan

Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
35-44	7	20,58%
45-54	8	23,53%
55-64	6	17,64%
65-74	4	11,76%
75-84	6	17,64%
85-95	3	8,82%
Jumlah	34	100
Nilai Rata-rata Kelas = 60,38		
Ketuntasan Klasikal = 32,35%		

Berdasarkan data di atas, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan (≥ 70). Analisis hasil pratindakan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep bangun datar. Untuk mengatasi masalah tentang kesulitan siswa memahami konsep bangun datar pada matematika kelas III SD Negeri Bratan 1, Laweyan, Surakarta tersebut, maka peneliti menggunakan media realia.

Setelah menggunakan media realia pada siklus I, nilai kemampuan pemahaman konsep bangun datar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari persentase ketuntasan siswa sebesar 67,65%, dengan kata lain 32,35% siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai terendah pada siklus I sebesar 50 sedangkan nilai tertinggi 95. Nilai rata-rata

kelas yaitu 72,55. Hasil selengkapnya nilai kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Frekuensi Data Nilai Siklus I

Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
50-57	5	14,71%
58-65	6	17,65%
66-73	6	17,65%
74-81	9	26,47%
82-89	4	11,76%
90-97	4	11,76%
Jumlah	34	100
Nilai Rata-rata Kelas = 72,55		
Ketuntasan Klasikal = 67,65%		

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada saat pra-tindakan dan sudah mencapai KKM yang ditetapkan (≥ 70). Pada nilai ketuntasan klasikal siswa sudah mengalami peningkatan, akan tetapi belum mencapai target yang ditetapkan, yaitu (80%). Pada siklus I sebagian besar siswa sudah bisa memahami konsep bangun datar. Akan tetapi masih ada siswa tertentu yang mengalami kesulitan memahami konsep bangun datar. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan tindakan ke siklus berikutnya.

Setelah menggunakan media realia pada siklus II, nilai kemampuan pemahaman konsep bangun datar kembali mengalami peningkatan. Hasil dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Frekuensi Data Nilai Siklus II

Interval Nilai	Frekuensi _i (fi)	Persentase (%)
60-65	5	14,7%
66-71	2	5,8%
72-77	5	14,7%
78-83	7	20,5%
84-89	7	20,5%
90-95	8	23,5%
Jumlah	34	100
Nilai Rata-rata Kelas = 80,31		
Ketuntasan Klasikal = 85,3%		

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa nilai sebagian besar siswa sudah berada di atas KKM. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa sebesar 85,3%, dengan kata lain hanya 14,7% siswa yang nilainya belum mencapai ketuntasan. Nilai terendah pada siklus II 60 sedangkan nilai tertinggi 95. Nilai rata-rata kelas yaitu 80,31. Ketuntasan klasikalnya juga sudah melampaui indikator kinerja yang ditetapkan sebesar 80%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu memahami konsep bangun datar. Oleh karena itu, peneliti mengakhiri tindakan pembelajaran pemahaman konsep bangun datar matematika.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan uji pratindakan dapat diketahui kemampuan pemahaman konsep bangun datar matematika siswa kelas III SD Negeri Surakarta masih rendah. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep bangun datar tersebut disebabkan karena siswa masih merasakan kesulitan dalam memahami konsep bangun datar.

Setelah menggunakan media realia dalam pembelajaran, nilai kemampuan memahami konsep bangun datar serta kualitas proses pembelajaran siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan ini disebabkan oleh kinerja guru yang meningkat dapat meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan nilai kemampuan memahami konsep bangun datar. Selain itu, juga disebabkan adanya perbaikan dari setiap siklus, kekurangan yang masih ditemukan pada siklus satu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Kemampuan memahami konsep bangun datar siswa kelas III dapat meningkat dengan menggunakan Media Realia, karena siswa kelas III masih dalam tahap berpikir kongkrit sehingga membutuhkan benda nyata secara langsung dalam pembelajaran. Realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar (Uno & Lamatenggo, 2011: 125). Benda nyata atau realita yang ada di lingkungan sehari-hari disebut dengan realia. Asyhar (2012: 55) kelebihan media realia adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa sehingga pembelajaran bersifat lebih konkret dan waktu retensi lebih panjang. Materi pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa kelas III apabila dibantu dengan benda-benda nyata atau disebut juga dengan realia. Sehingga Media Realia dapat membantu siswa kelas III dalam belajar memahami konsep bangun datar. Peningkatan tersebut secara rinci dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	35	50	60
Nilai Tertinggi	95	95	95
Nilai Rata-rata	60,38	72,55	80,31
Ketuntasan (%)	32,35	67,65	85,3

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada saat pra siklus ke siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 35,3% dan pada saat siklus I ke siklus II mengalami peningkatan persentase sebesar 17,65%. Selain itu, pada kategori nilai terendah dan nilai rata-rata juga mengalami peningkatan.

Peningkatan kemampuan dapat terjadi dari setiap siklusnya disebabkan karena adanya perbaikan kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada saat tindakan dilaksanakan. Dengan adanya perbaikan tersebut sehingga hasil dari setiap siklusnya juga dapat mengalami peningkatan.

Hal ini menunjukkan secara umum siswa sudah menguasai kemampuan memahami konsep bangun datar.

4. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menggunakan media realia pada pembelajaran konsep bangun datar, dapat disimpulkan bahwa media realia dapat

meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bangun datar siswa kelas III SD Negeri Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85,3%.

5. References

- [1] Arsyad,A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- [3] Uno, Hamzah B., & Lamatenggo, Nina. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Permendikbud RI Nomor 24 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah. Sekretariat Negara, Jakarta.
- [5] Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran Matematika Cara Meningkatkan Kemampuan berpikir Siswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [6] Widodo, Sri Adi. (2018). *Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students*. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 17, No. 1.