



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika SD

Inge Dwi Kusumawati¹, Cahyo Hasanudin²

¹Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

ingedwikusumawati@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

Abstrak—Penggunaan media dalam pembelajaran matematika diartikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran matematika. Media realia didefinisikan sebagai benda nyata baik benda mati maupun benda hidup sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Tujuan yang dapat dicapai dari penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika SD adalah memberikan pengalaman secara langsung dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru karena siswa dihadapkan langsung dengan benda nyata. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research). Data penelitian ini berupa data sekunder. Data bersumber dari hasil penelitian pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak bebas libat cakap, dan catat. Sedangkan teknik analisis data peneliti menggunakan metode distribusional. Hasil dari penelitian ini adalah media realia sangat berguna untuk siswa sekolah dasar dalam memudahkan mereka memahami materi pelajaran selama proses pembelajaran. Penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan media realia sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar. Adapun kegunaan media pembelajaran untuk siswa adalah Media realia memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran selain itu kegunaan Media realia yaitu 1) membantu siswa memahami materi dengan mudah karena siswa dihadapkan langsung dengan benda nyata, 2) meningkatkan kualitas belajar selama proses pembelajaran, dan 3) memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, 4) membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

Kata kunci—SD, Pembelajaran Matematika, Penggunaan Media Realia

Abstract— The use of media in learning mathematics is part of a strategy for learning mathematics. Realia media is defined as real objects, both inanimate and animate objects, as tools to support the learning process. The goal that can be achieved from using realia media in elementary mathematics learning is to provide direct experience and make it easier for students to understand what the teacher conveys because students are dealing directly with object methods real. This research uses literature study. The research data is in the form of secondary data. The data comes from research results of data collection using data collection techniques using the technique of free-viewing, speaking engagement, and taking notes. Meanwhile, the data analysis technique used by

researchers uses distributional methods. The results of this study are that media realia is very useful for elementary school students in making it easier for them to understand the subject matter during the learning process. This research explains the use of realia media as a medium for learning mathematics for elementary school students, 1) as for the use of learning media for students, 2) media realia allow students to be directly involved in learning activities, 3) provide direct experience to students, 4) make the learning atmosphere more interesting and not monotone.

Keywords – Elementary School, Math Learning, Use of Realia Media

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar didefinisikan sebagai pendidikan anak yang dimulai dari usia 7 sampai dengan 13 tahun yang dididik sesuai dengan satuan pendidikan. Siswa sekolah dasar cenderung memiliki sifat universal seperti emosi yang tidak stabil, serta perubahan perilaku dan sikap yang dimiliki (Hadi, 2021). Salah satu karakteristik yang dimiliki anak SD yaitu senang melakukan sesuatu secara langsung (Mutia, 2021). Menurut (Kristin, 2016) siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik apabila fasilitas lengkap dan terpenuhi, model pembelajaran yang menarik, agar siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti semua proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai proses pengalaman siswa melalui rangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi dalam materi matematika yang dipelajari (Yayuk, 2019). Ada beberapa komponen yang saling terkait dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu tujuan pengajaran, guru dan siswa, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media, sumber belajar dan penilaian (Amir, 2016). Tujuan utama dalam pembelajaran matematika sekolah dasar yaitu sesuai dengan Permendiknas 2006 No. 22 bahwa siswa dapat menguasai konsep matematika, menerapkan aturan dalam matematika untuk menyelesaikan suatu masalah, dan merasakan manfaat matematika dalam kehidupan (Hidayat, 2019). Tujuan ini dapat di kembangkan menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan media sekitar.

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika merupakan bagian dari strategi pembelajaran matematika, sehingga media pembelajaran matematika yang tepat yaitu media yang relevan dengan tujuan pembelajaran matematika (Anwar, 2012). Media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas informasi dan meningkatkan hasil belajar (Samura, 2015). Guru harus menyesuaikan penggunaan media dengan memperhatikan materi dan kemampuan siswa (Amir, 2016). Jadi, guru harus mampu memilih media yang tepat dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut pendapat (Ibad, 2012) media realia didefinisikan sebagai benda nyata baik benda mati maupun benda hidup sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Keuntungan menggunakan media Realia selain bisa membantu anak untuk mencerna materi yang disampaikan guru yang masih bersifat abstrak, yaitu dapat memudahkan anak untuk memahami materi sendiri karena anak dihadapkan langsung dengan benda nyata (Apriyansyah, 2018). Menurut (Febriyanti, 2014)

penggunaan media realia memakan waktu yang lebih lama dari jam pelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian media realia cukup ideal untuk diperkenalkan kepada siswa untuk memperjelas makna yang masih bersifat verbal.

Penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, serta untuk melatih menyelesaikan permasalahan soal matematika menggunakan media realia agar lebih mudah dipahami dan efektif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*). Penelitian studi Pustaka dilakukan dengan menerapkan kaidah pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mencerna teori (Adlini, dkk., 2022) dari sumber internet maupun buku (Dalimunthe dalam Frananda, dkk., 2016) untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Tahmidaten & Krismanto dalam Frananda, dkk.).

Data penelitian ini berupa data sekunder yang berkaitan dengan topik pembahasan seperti penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Data bersumber dari hasil penelitian yang berkaitan dengan judul yang telah ditentukan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak bebas libat cakap, dan catat. Teknik simak bebas libat cakap adalah teknik yang dilakukan dengan menyimak artikel maupun buku secara bebas yang berkaitan dengan topik penelitian. Setelah menemukan kata kunci pada teknik ini, selanjutnya melakukan teknik catat, pada teknik catat peneliti mencatat hal-hal yang di anggap penting kemudian digabungkan dengan pendapat peneliti untuk menemukan sebuah konsep atau ide.

Pada teknik analisis data, peneliti menggunakan metode agih atau metode distribusional dengan Langkah, 1) mengklasifikasi, 2) memandankan makna, 3) menganalisis kalimat, dan 4) membuat simpulan.

Teknik validasi data dengan menggunakan triangulasi sumber. Peneliti mencocokkan ide-ide yang dikembangkan dengan sumber referensi dari buku dan jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran matematika penggunaan media realia telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan matematika siswa. Media realia adalah objek nyata atau benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan untuk mengilustrasikan konsep-konsep matematika secara konkret.

Berikut ini adalah beberapa keberhasilan penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika sekolah dasar:

1. Media realia dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan nyata. Misalnya, menggunakan alat ukur seperti penggaris, timbangan, atau jam untuk mengajarkan konsep pengukuran waktu, panjang, atau berat, siswa dapat secara langsung melihat dan mengalami konsep-konsep tersebut.

2. Penggunaan media realia dapat membantu pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Ketika siswa dapat melihat dan menyentuh objek-objek nyata yang terkait dengan matematika, mereka cenderung lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran. Ini dapat membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.

3. Media realia membantu siswa untuk menghubungkan matematika dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, menggunakan koin, lembaran uang, atau kotak berisi barang-barang untuk mengajarkan konsep perhitungan uang atau prinsip dasar statistik. Ini membantu siswa melihat relevansi matematika dalam kehidupan mereka dan mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam konteks yang nyata.

4. Media realia memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Misalnya, dalam mengajar konsep geometri, menggunakan benda-benda seperti kubus, bola, atau prisma untuk membangun bentuk-bentuk geometri. Siswa dapat bekerja secara langsung dengan objek-objek ini, menggabungkannya, atau memecahkannya untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Hal ini juga dapat mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif, berdiskusi, dan berbagi ide dengan teman sekelas.

Namun, perlu untuk diingat bahwa penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika harus didukung dengan pengajaran yang terarah, komunikasi yang baik antara guru dan siswa, dan refleksi terhadap pengalaman belajar.

SIMPULAN

Penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan media realia sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar. Adapun kegunaan media pembelajaran untuk siswa adalah, 1) membantu siswa memahami materi dengan mudah karena siswa dihadapkan langsung dengan benda nyata, 2) meningkatkan kualitas belajar selama proses pembelajaran, dan 3) memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, 4) membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

REFERENSI

Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40. <https://core.ac.uk/download/pdf/235121792.pdf>

- Anwar, Z. (2012). Pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal penelitian ilmu pendidikan*, 5(2), 24-32. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v5i2.4747>
- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan kecerdasan naturalis melalui penggunaan media realia. *Jurnal audi*, 3(1), 1-69. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2069>
- Febriyanti, W., dkk. (2014). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 3(3), 1-11. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i3.5099>
- Hadi, S., dkk. (2021). Analisis problematika pembelajaran tematik terhadap karakter rasa ingin tahu peserta didik di sekolah dasar. *Intergrated science education journal*, 2(3), 76-79. <https://doi.org/10.37251/isej.v2i3.178>
- Hidayat, A. (2019). Implementasi model pembelajaran pendidikan Matematika realistik sebagai manifestasi tujuan pembelajaran Matematika SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 698-705. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/100>
- Ibad, T. N., & Sarifah, M. (2021). Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 232-240. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1303>
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Journal pendidikan dasar perkhasa*, 2(1), 90-98. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v2i1.25>
- Mutia. (2021). Characteristics of children age of basic education. *Journal ar-raniry*, 3(1), 1-18. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/article/view/1330/658>
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan media dalam pembelajaran Matematika dan manfaatnya. *Jurnal Matematika dan pendidikan Matematika*, 4(1), 69-79. <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.