



## **Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Penjumlahan Menggunakan Alat Peraga Realia pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 3 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran TP 2019/2020**

**Siti Maryana**

SD Negeri 3 Gedong Tataan

sitimaryana@gmail.com

**Abstract:** *Based on pre-study activities and student achievement of SD Negeri 3 Gedong Tataan, Pesawaran Regency in learning Mathematics is low. The purpose of this research is to increase the activity and learning achievement of Addition Using Realia teaching aids in grade 2 students of SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran for the 2019/2020 academic year. The research method uses CAR through the research cycle, data is obtained from tests to obtain achievement data and observation sheets to observe student learning activities and is also supported by observations by observers. The results of the research on learning activities in the first cycle an average of 68.5%, the second cycle an average of 86.5%, the third cycle an average of 99.5% (cycle I to cycle II increased 18%, cycle II to cycle III increased 13 %, student activity increased by an average of 15.5%. The average learning achievement (complete) Cycle I was 22 (completed 73%), Cycle II averaged 25 (completed 83%), Cycle III averaged 30 ( completed 100%). That is, from cycle I to Cycle II increased 10%, Cycle II to cycle III increased 13%, or student learning outcomes increased by an average of 11.5%. Thus, the use of realia teaching aids can increase activity and Learning achievement Summing for Grade 2 students of SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran Regency for the 2019/2020 academic year.*

**Keywords:** *achievement, activity, realia props*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan salah satu tindakan edukatif yang dilakukan oleh guru di kelas. Tindakan kelas dikatakan bersifat edukatif bila berorientasi pada pengembangan diri atau pribadi siswa secara utuh, artinya pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Oleh karena itu guru harus kompeten dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan ketiga aspek tersebut. Selain itu faktor yang ikut berperan dalam pembelajaran adalah kesiapan mental pembelajaran sebelumnya yang bersifat sederhana. Selama ini ada anggapan bahwa belajar Penjaskes itu

sulit, karena tidak tuntasnya dalam belajar Matematika pada tahap sebelumnya, dan dengan demikian sebaliknya untuk senang belajar karena merasa paham pada konsep yang mereka pelajari sebelumnya. Oleh karena itu setiap konsep perlu difahami dengan baik oleh peserta didik.

Keberhasilan suatu pembelajaran tergantung bagaimana interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi guru dengan siswa dapat berjalan dengan baik apabila guru dalam mengelola kelas menggunakan strategi pembelajaran yang relevan. Dalam mengelola kelas langkah awal yang perlu diketahui oleh guru adalah, dengan siapa atau siswa yang bagaimana yang akan dihadapi. Tanpa paham tentang kondisi peserta didik mustahil guru dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat dan materi pembelajaran yang sesuai. Untuk pembelajaran Matematika yang menjadi fokus dalam pembelajaran adalah adanya interaksi antara siswa dengan objek atau alam secara langsung, sehingga siswa dapat menemukan konsep dan membangun dalam struktur kognitifnya.

Dalam pembelajaran Matematika materi yang satu sering mendasai materi yang lain, sehingga guru sangat perlu memperhatikan materi prasyarat untuk mempelajari topik tertentu. Selain itu tahap berfikir siswa SD masih dalam tahap berfikir konkrit, sehingga dalam menyampaikan materi guru perlu memperhatikan latar belakang siswa yang akan diajarkannya dan sarana atau peraga yang akan dipakai sebagai alat bantu mengajar agar siswa lebih cepat menyerap materi yang diberikan. Media yang dipakai guru dapat berupa benda-benda nyata yang ada di sekitarnya, atau benda konkrit yang dapat lebih meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar Matematika penjumlahan pada siswa kelas 2 SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran TP 2019/2020 .

Hasil pengamatan pra penelitian prestasi belajar Matematika Kelas 2 diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 1. Nilai Matematika Kelas 2 Pra Penelitian TP 2019/2020**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	80 - 100	-	-	Sangat Baik
2	60 - 79	5	17	Baik
3	40 - 59	9	30	Cukup
4	20 - 39	16	53	Kurang
Total		30		

Berdasarkan tabel di atas, keadaan siswa untuk nilai mata pelajaran Matematika rendah, siswa yang memperoleh nilai sangat Baik 0%, Baik 17%, nilai Cukup 30% dan kurang 53%. Memperhatikan kenyataan di atas peneliti berupaya untuk meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas 2 SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran . Untuk pemecahan masalah ini diperlukan tindakan-tindakan

dengan memanfaatkan alat peraga realia. Melalui pemanfaatan alat peraga realia dalam pembelajaran diharapkan pembelajaran lebih bermakna sehingga aktivitas dan prestasi belajarnya dapat meningkat.

Pembelajaran menggunakan alat peraga realia, merupakan pembelajaran yang memaksimalkan penggunaan alat peraga konkrit yang ada di lingkungan siswa, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar menemukan dan mengelola informasi dan memecahkan masalah yang mereka peroleh dari lingkungan mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa harus belajar mencari informasi maupun masalah yang ada di lingkungan mereka sehingga siswa akan lebih aktif karena harus mencari dan memecahkan masalah yang ditemukan. Pembelajaran menggunakan alat peraga realia diprediksi mampu meningkatkan aktivitas belajar. Jika aktivitas belajar siswa telah meningkat, diharapkan dapat meningkatkan kerjasama positif antar siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Mengingat pendidikan di sekolah dasar merupakan awal kegiatan belajar yang berdurasi panjang atau paling lama maka pencapaian hasil belajar dapat optimal. Guru dalam pembelajaran perlu memperhatikan tentang karakteristik anak usia sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar Matematika Menggunakan Alat peraga Realia pada siswa kelas 2 SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran TP 2019/2020 .
2. Meningkatkan prestasi belajar Matematika Menggunakan Alat peraga Realia pada siswa kelas 2 SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran TP 2019/2020 .

## **KAJIAN TEORI**

### **Hakikat Alat Peraga Realia**

Peraga adalah alat bantu yang digunakan untuk mendidik atau mengajar supaya apa yang diajarkan mudah dimengerti anak didik (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Bentuk alat peraga yang akan digunakan ialah berupa benda-benda realia atau nyata yang ada di lingkungan siswa sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan misalnya: Alat tulis, benda hias, buah-buahan dan sebagainya. Alat Peraga yang akan digunakan ditunjukkan terlebih dahulu kepada siswa agar siswa merasa lebih jelas dan termotivasi untuk belajar. Selanjutnya guru memberikan contoh penggunaan alat peraga misalnya pensil, buku, buah-buahan, kelereng, gambar hewan, kendaraan, baju, bunga, dan benda-benda kecil yang terdapat di sekitar siswa di sekolah ataupun di rumah.

Menurut Sadiman (dalam Siddiq M., dkk., 2008: 2-16) kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium yang artinya

perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya. Oemar Hamalik (dalam Hidayat, dkk., 2008:7-14) menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sedangkan media pengajaran adalah alat bantu yang dapat memperlancar keberhasilan mengajar. Alat bantu mengajar ini berfungsi membantu efisiensi pencapaian tujuan. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar guru harus selalu menghubungkan alat bantu mengajar dengan kegiatan mengajarnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas disimpulkan bahwa pada penelitian ini akan menggunakan alat peraga realia dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar Matematika siswa kelas 2 SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran TP 2019/2020 .

Alat peraga realia adalah alat peraga yang berupa benda-benda aslinya seperti apa adanya atau aslinya tanpa ada perubahan. Penggunaan alat peraga realia dalam pembelajaran sangat baik dilakukan karena dapat menampilkan ukuran, suara, dan gerakan sesungguhnya. Menurut Rowntree (dalam Hanafiah dan Suhana (2009) menyatakan: realia merupakan perangsang nyata, seperti orang, binatang, benda, peristiwa yang diamati peserta didik dan dalam realia orang hanya menjadi objek pengamatan atau studi. Realia adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya tanpa perubahan. Pemanfaatan realia dalam proses pembelajaran akan membantu siswa lebih aktif dalam mengamati, menangani, memanipulasi, mendiskusikan, dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa. Dalam mata pelajaran Matematika, misalnya kegiatan terhadap jenis pekerjaan diharapkan dapat menyebabkan timbulnya minat siswa terhadap jenis pekerjaan di lingkungannya. Contoh lain pemanfaatan realia, misalnya guru membawa gambar alat transportasi ke dalam kelas.

Penggunaan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran menurut Basyarudin Usman dan H. Asnawir (dalam Hidayat. Dkk., 2008:7-14) menyatakan fungsi media antara lain: a) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa; b) Media dapat mengatasi Kegiatan Ekonomis kelas; c) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan; d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan; e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.

### **Aktivitas Belajar**

Menurut Slameto (dalam Ingridwati Kurnia, dkk., 2007) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertambah dalam kemampuan ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

Dalam kehidupan sehari-hari semua orang melakukan aktivitas. Lebih lanjut, M Djauhar Siddiq, dkk (2008) menyatakan aktivitas yang disebut belajar adalah aktivitas mental dan emosional dalam upaya terbentuknya perubahan perilaku yang lebih maju. Dessy Anwar (2005) berpendapat aktivitas merupakan kegiatan kesibukan, keaktifan, kerja atau salahsatu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. Sedangkan Pintrich Schunk (dalam Nurmalawati, 2009) berpendapat aktivitas merupakan aspek penting yang mempengaruhi perhatian, belajar, berfikir dan berprestasi.

Dari beberapa pengertian, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang melibatkan kerja pikiran dan badan terutama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

### **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar berasal dari kata “prestasi” , artinya hasil yang telah dicapai (Wijayakusumah dan Dwitagama, 2009). Sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Jadi, prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi dalam penelitian yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Matematika dalam bentuk nilai berupa angka yang diberikan oleh guru kelas setelah melaksanakan tugas yang diberikan kepadanya.

Menurut Ahmadi (1987:72), prestasi belajar yang dicapai dalam suatu usaha belajar dalam hal ini usaha belajar dalam mewujudkan nilai atau prestasi belajar siswa dapat dilihat pada hasil atau nilai yang diperoleh dalam mengikuti tes. Jadi untuk mengetahui tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dilihat pada hasil tes atau evaluasi yang diberikan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu prestasi belajar yang dicapai oleh individu merupakan interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam (internal) maupun faktor dari luar

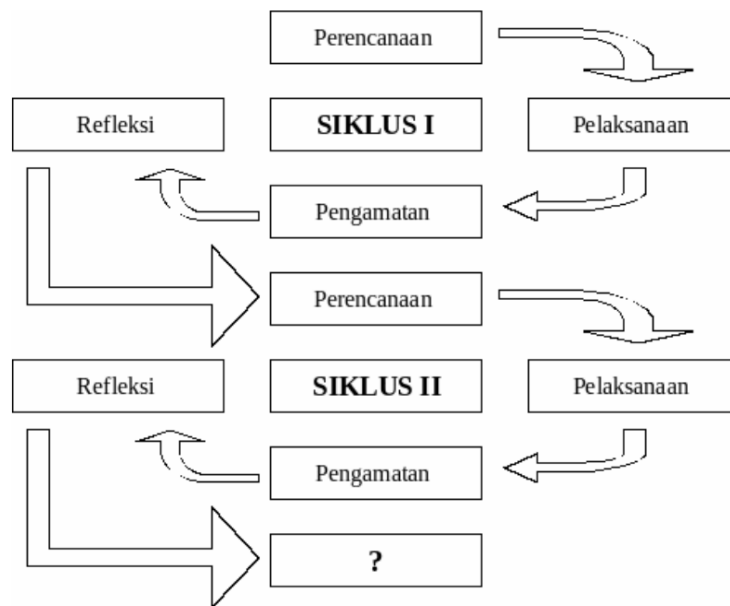
(eksternal) individu. Hal yang sama juga dijelaskan oleh Slameto (2003:54) yaitu kegiatan belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern.

Berdasarkan pendapat di atas, di simpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu usaha belajar, yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada hasil atau nilai yang diperoleh dalam mengikuti tes, faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan ekstern.

## **METODE**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini objek penelitiannya adalah mata pelajaran Matematika Kelas 2 Tahun Pelajaran 2019/2020 . Penelitian akan dilaksanakan mulai bulan September sampai dengan Nopember 2019 . Karakteristik pembelajaran khusus pada penelitian ini adalah aktivitas dan prestasi belajar siswa masih rendah.

Prosedur penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena penelitian ini berusaha merefleksikan secara kritis dan kolaboratif melalui tahapan sebagai berikut.



**Gambar 1.**  
**Alur Penelitian Tindakan (Arikunto, 2008)**

Instrumen yang digunakan pada pelaksanaan penelitian ini adalah:

- 1) Lembar observasi aktivitas belajar siswa/ unjuk kerja selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Lembar Tes yang berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, berupa soal tes tertulis berbentuk esay.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis dengan teknik kualitatif deskriptif, yaitu suatu cara yang menggambarkan kenyataan atau fakta yang sesuai dengan data. Hasil analisis tersebut dicatat dalam lembar observasi terhadap aktivitas belajar siswa setiap komponen kegiatan pembelajaran. Analisis tingkat keberhasilan siswa dilakukan pada kegiatan akhir pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan dengan memberikan tes secara tertulis.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Matematika Kelas 2 SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran TP 2019/2020 adalah 70. Persentase ketuntasan setiap pembelajaran dianalisis dengan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

Kriteria persentase ketuntasan siswa ditetapkan dengan rentang nilai sebagai berikut.

**Tabel 2. Kriteria Tingkat keberhasilan Pembelajaran Matematika**

No	Nilai	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	80 – 100	80	Sangat Baik
2	60 – 79	70	Baik
3	40 – 59	50	Cukup
4	20 - 39	30	Kurang

(Sumber: IGK Wardani, 2006: 516)

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah: Siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70\%$  mencapai 80%. Aktivitas belajar rata-rata baik, hasil pengamatan observer tentang penerapan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga realia rata-rata baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Penelitian Siklus I

##### a. Perencanaan (*planing*)

Kegiatan dalam perencanaan meliputi:

- Menetapkan dan mendiskusikan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas.
- Membuat skenario pembelajaran yang menggunakan alat peraga realia yang dipilih.
- Menyusun lembar kegiatan siswa.
- Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa.
- Menyiapkan perangkat tes untuk mengetahui hasil prestasi belajar.

### **b. Pelaksanaan (*Acting*)**

Pembelajaran Matematika di SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran dilaksanakan pada tanggal, 20 September sampai dengan 4 Oktober 2019, dilaksanakan dua kali pertemuan dalam 3 x pertemuan (3 x 2 x 35 Menit). Materi pelajaran diambil dari SK dan KD sesuai dengan perencanaan RPP.

### **c. Pengamatan**

Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran Siklus I, aktivitas siswa terdapat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Data Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Siklus I**

Kegiatan	Jumlah Siswa yang Beraktivitas		Ket Aktif (%)
	Ya	Tidak	
Pembelajaran 1			
A	20	10	67
B	23	7	77
C	18	12	60
Rata-rata Pembelajaran 1			68
Pembelajaran 2			
A	22	8	73
B	19	11	63
C	21	9	70
Rata-rata Pembelajaran 2			69

Keterangan:

A = Siswa aktif memperhatikan saat pembelajaran

B = Siswa aktif mengerjakan tugas

C = Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran

Y = Ya (melakukan aktifitas yang relevan dengan pembelajaran)

T = Tidak (melakukan kegiatan yang tidak relevan dengan dengan kegiatan)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh gambaran umum bahwa aktivitas siswa pada Siklus I dalam pembelajaran I menggunakan alat peraga realia siswa aktif memperhatikan saat pembelajaran jumlah 20 siswa (67%), Aktif mengerjakan tugas 23 Siswa (77%), Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran 18 siswa (60%), rata-rata 68% kriteria aktif. Sedangkan aktivitas siswa pada pembelajaran 2 menggunakan alat peraga realia siswa aktif memperhatikan saat pembelajaran jumlah 22 siswa (73%), Aktif mengerjakan tugas 19 Siswa (63%), Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran 21 siswa (70%), rata-rata 69% kriteria aktif.

Prestasi belajar siswa terdapat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Data Ketuntasan Siswa Siklus I**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kria Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas



1	80 - 100	2	7	T	-
2	60 - 79	17	57	T	-
3	40 - 59	11	36		BT
4	20 - 39	-	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas yang mencapai ketuntasan berjumlah 19 Siswa (63%), sedangkan yang belum tuntas berjumlah 11 Siswa (37%).

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I pada pembelajaran , didukung pula oleh hasil diskusi guru teman sejawat sebagai observer diperoleh gambaran bahwa secara umum guru peneliti cukup mampu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga realia, hanya saja belum sempurna, sehingga masih ada kelemahan yang harus di perbaiki agar kelemahan tersebut tidak terdapat lagi pada siklus berikutnya. Alat peraga yang dipergunakan guru juga perlu ditambah agar pembelajaran berlangsung dengan lebih baik.

### **2. Hasil Penelitian Siklus II**

#### **a. Perencanaan (*planing*)**

Kegiatan dalam perencanaan meliputi:

- Menetapkan dan mendiskusikan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas.
- Membuat skenario pembelajaran yang menggunakan alat peraga realia yang dipilih.
- Menyusun lembar kegiatan siswa.
- Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa.
- Menyiapkan perangkat tes untuk mengetahui hasil prestasi belajar.

#### **b. Pelaksanaan (*acting*)**

Pembelajaran Penjaskes di SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober sampai 25 Oktober 2019 , dilaksanakan dua kali pertemuan dalam 3 x pertemuan (3 x 2 x 35 Menit). Materi pelajaran diambil dari SK dan KD sesuai dengan perencanaan RPP.

#### **c. Pengamatan (*observasi*)**

Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran Siklus II, dicatat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Data Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Siklus II**

<b>Kegiatan</b>	<b>Jumlah Siswa yang Beraktivitas</b>	<b>Ket Aktif (%)</b>
-----------------	---------------------------------------	----------------------

	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>	
<b>Pembelajaran 1</b>			
A	24	7	77
B	27	4	87
C	28	3	90
Rata-rata Pembelajaran 1			85
<b>Pembelajaran 2</b>			
A	25	5	83
B	27	3	90
C	27	3	90
Rata-rata Pembelajaran 2			88

**Keterangan:**

A = Siswa aktif memperhatikan saat pembelajaran

B = Siswa aktif mengerjakan tugas

C = Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran

Y = Ya (melakukan aktifitas yang relevan dengan pembelajaran)

T = Tidak (melakukan kegiatan yang tidak relevan dengan dengan kegiatan)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh gambaran umum bahwa aktivitas siswa pada Siklus II dalam pembelajaran 1 menggunakan alat peraga realia siswa aktif memperhatikan saat pembelajaran jumlah 24 siswa (77%), Aktif mengerjakan tugas 27 Siswa (87%), Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran 28 siswa (90%), rata-rata 85% kriteria aktif. Sedangkan aktivitas siswa pada pembelajaran 2 menggunakan alat peraga realia siswa aktif memperhatikan saat pembelajaran jumlah 25 siswa (83%), Aktif mengerjakan tugas 27 Siswa (90%), Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran 27 siswa (90%), rata-rata 88% kriteria aktif.

Prestasi belajar siswa terdapat pada tabel berikut ini.

**Tabel 6. Data Ketuntasan Siswa Siklus II**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kria Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	80 - 100	5	17	T	-
2	60 - 79	20	67	T	-
3	40 - 59	5	16		BT
4	20 - 39	-	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas, prestasi hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 25 Siswa (83%), sedangkan yang belum tuntas berjumlah 5 Siswa (17%).

**d. Refleksi**

Berdasarkan data hasil pelaksanaan siklus II pada pembelajaran 1 dan 2, yang didukung oleh hasil diskusi guru teman sejawat sebagai observer diperoleh gambaran bahwa secara umum guru peneliti sudah mampu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga realia, hasilnya sempurna, kelamahan pada siklus sebelumnya sudah tidak muncul lagi. Pada siklus ini menunjukkan peningkatan aktivitas belajar rata-rata pada pembelajaran 1 dari 68% menjadi 85%, atau meningkat 18%, pada pembelajaran 2 dari 69% menjadi 88%, atau meningkat 19%, dan perolehan nilai tes prestasi belajar dari 63% menjadi 84%, meningkat 21%. Meskipun demikian pembelajaran menggunakan alat peraga realia harus tetap dilaksanakan sehingga tercipta pembelajaran yang bermutu yaitu pembelajaran yang aktif dan prestasi hasil belajar meningkat mencapai ketuntasan klasikal. Dari data inilah peneliti harus merencanakan pembelajaran pada siklus berikutnya.

### 3. Hasil Penelitian Siklus III

#### a. Perencanaan (*planing*)

Kegiatan dalam perencanaan meliputi:

- a. Menetapkan dan mendiskusikan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas.
- b. Membuat skenario pembelajaran yang menggunakan alat peraga realia yang dipilih.
- c. Menyusun lembar kegiatan siswa.
- d. Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa.
- e. Menyiapkan perangkat tes untuk mengetahui hasil prestasi belajar.

#### b. Pelaksanaan (*acting*)

Pembelajaran Matematika di SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran dilaksanakan pada tanggal 1 Nopember sampai dengan 15 Nopember 2019 , dilaksanakan tiga kali pertemuan dalam waktu 3 x 40 Menit. Materi pelajaran diambil dari SK dan KD sesuai dengan perencanaan RPP.

#### c. Pengamatan (*observasi*)

Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran Siklus II, menghasilkan data aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan alat peraga realia, data yang diperoleh dijelaskan pada berikut ini.

**Tabel 7. Data Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Matematika Siklus III**

Kegiatan	Jumlah Siswa yang Beraktivitas		Ket Aktif (%)
	Ya	Tidak	
Pembelajaran 1			
A	30	-	100
B	29	1	97

C	30	-	100
Rata-rata Pembelajaran 1			99
Pembelajaran 2			
A	30	-	100
B	30	-	100
C	30	-	100
Rata-rata Pembelajaran 2			100

**Keterangan:**

A = Siswa aktif memperhatikan saat pembelajaran

B = Siswa aktif mengerjakan tugas

C = Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran

Y = Ya (melakukan aktifitas yang relevan dengan pembelajaran)

T = Tidak (melakukan kegiatan yang tidak relevan dengan dengan kegiatan)

Berdasarkan tabel 4.10 di atas diperoleh gambaran umum bahwa aktivitas siswa pada Siklus III dalam pembelajaran 1 menggunakan alat peraga realia siswa aktif memperhatikan saat pembelajaran jumlah 30 siswa (100%), Aktif mengerjakan tugas 29 Siswa (97%), Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran 30 siswa (100%), rata-rata 99% kriteria aktif. Sedangkan aktivitas siswa pada pembelajaran 2 menggunakan alat peraga realia siswa aktif memperhatikan saat pembelajaran jumlah 30 siswa (100%), Aktif mengerjakan tugas 30 Siswa (100%), Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran 30 siswa (100%), rata-rata 100% kriteria aktif.

Perolehan nilai tes siswa dijelaskan pada tabel berikut.

**Tabel 8. Data Ketuntasan Siswa Siklus III**

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	80 - 100	11	37	T	-
2	60 - 79	18	60	T	-
3	40 - 59	1	3	-	BT
4	20 - 39	-	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas, nilai prestasi hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 29 Siswa (97%), sedangkan yang belum tuntas berjumlah 1 Siswa (3%).

**d. Refleksi**

Berdasarkan data hasil pelaksanaan siklus III pada pembelajaran , yang didukung oleh hasil diskusi guru teman sejawat sebagai observer diperoleh gambaran bahwa secara umum guru peneliti sudah mampu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga realia, hasilnya sangat sempurna. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung aktif, hal ini terlihat dari aktivitas siswa pada saat pembelajaran mengalami peningkatan, pada pembelajaran 1 rata-rata aktivitas belajar dari 85% menjadi 100% atau

meningkat 15%, pada pembelajaran 2 dari 90% menjadi 100% atau meningkat 10%, dan perolehan nilai tes prestasi hasil belajar dari 84% menjadi 97% atau meningkat 13%. Penelitian telah mencapai titik kejenuhan, oleh karena itu di hentikan.

### **Pembahasan**

Berdasarkan data-data yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan alat peraga realia pada siswa SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran TP 2019/2020, yang dilaksanakan dalam tiga siklus penelitian adalah sebagai berikut: aktivitas siswa dari siklus ke siklus mengalami peningkatan yang baik yaitu: Siklus I jumlah siswa yang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung pertemuan 1 dan 2 rata-rata 70%, siswa yang aktif melaksanakan tugas pertemuan 1 dan 2 rata-rata 70%, siswa yang merasa senang mengikuti pelajaran pertemuan 1 dan 2 rata-rata 65%. Pada siklus II jumlah siswa yang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung pertemuan 1 dan 2 rata-rata 80%, siswa yang aktif melaksanakan tugas pertemuan 1 dan 2 rata-rata 88,5%, siswa yang merasa senang mengikuti pelajaran pertemuan 1 dan 2 rata-rata 90%. Pada Siklus III jumlah siswa yang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung pertemuan 1 dan 2 rata-rata 100%, siswa yang aktif melaksanakan tugas pertemuan 1 dan 2 rata-rata 97%, siswa yang merasa senang mengikuti pelajaran pertemuan 1 dan 2 rata-rata 100%. Berdasarkan hasil dari penelitian pembelajaran dari siklus I sampai dengan siklus III, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat.

Setelah melaksanakan proses pembelajaran Matematika menggunakan alat peraga realia prestasi hasil belajar siswa menunjukkan Siklus I adalah 63%, Siklus II adalah 84%, Siklus III adalah 97%. Berdasarkan data tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa meningkat.

Secara keseluruhan aktivitas belajar siklus I rata-rata 68,5%, Siklus II rata-rata 86,5%, siklus III rata-rata 99,5% (siklus I ke siklus II meningkat 18%, siklus II ke siklus III meningkat 13%, aktivitas siswa meningkat rata-rata 15,5%. Prestasi hasil belajar (ketuntasan): Siklus I rata-rata 22 (tuntas 73%), Siklus II rata-rata 25 (tuntas 83%), Siklus III rata-rata 30 (tuntas 100%). Artinya, dari siklus I ke Siklus II meningkat 10%, Siklus II ke siklus III meningkat 13%, atau hasil belajar siswa meningkat rata-rata 11,5%

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Penggunaan alat peraga realia dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 2 SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran TP

2019/2020; dan 2) Penggunaan alat peraga realia dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa Kelas 2 SD Negeri 3 Gedong Tataan Pesawaran TP 2019/2020.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, Abu. (1987). *Deduktif Metodik*. Semarang: CV Thoha Putra.
- Anwar, Dessy. (2005). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amelia.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hanafiah dan Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Refika Aditama.
- Hidayat, dkk. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPA SD*. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Kurnia, Ingridwati, dkk. (2007). *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Nurmalawati. (2009). *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan metode Kerja Kelompok*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siddiq, Djauhar, dkk. (2008). *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijayakusuma dan Dwitagama. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.