



# JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2090 - 2096

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Siswa Sekolah Dasar

Anna Yulia Susilowati<sup>1✉</sup>, Ika Candra Sayekti<sup>2</sup>, Rita Eryani<sup>3</sup>

Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [afizaw01@gmail.com](mailto:afizaw01@gmail.com)<sup>1</sup>, [ics142@ums.ac.id](mailto:ics142@ums.ac.id)<sup>2</sup>, [rita130673@gmail.com](mailto:rita130673@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Pungsari 1 tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD Negeri Pungsari 1 kecamatan Plupuh, kabupaten Sragen dengan subjek siswa kelas III. Pengumpulan data menggunakan angket. Teknik validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data yaitu analisis interaktif yang memiliki beberapa komponen yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, untuk data kuantitatif dianalisis secara deskriptif. Dari hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut motivasi siklus I dengan kategori rendah mencapai 11% atau 2 siswa, motivasi kategori sedang 53% atau 10 siswa, motivasi kategori tinggi mencapai 37% atau 7 siswa, kemudian pada siklus II meningkat yaitu motivasi dengan kategori sedang mencapai 11% atau 2 siswa sedangkan motivasi dengan kategori tinggi menjadi 89% atau 17 siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media realia dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Pungsari 1.

**Kata Kunci:** Media Realia, Motivasi Belajar, Matematika.

### Abstract

*The purpose of this study was to increase the learning motivation of third grade students at Pungsari State Elementary School 1 for the 2020/2021 academic year. This research is a classroom action research conducted in SD Negeri Pungsari 1, Plupuh sub-district, Sragen district with third grade students as the subject. Data collection using a questionnaire. The data validity technique uses source triangulation and method triangulation techniques. The data analysis technique is interactive analysis which has several components, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing, for quantitative data analyzed descriptively. The results of the study show that the motivation of the first cycle with the low category reaches 11% or 2 students, the medium category motivation 53% or 10 students, the high category motivation reaches 37% or 7 students, then in the second cycle it increases, namely the medium category motivation reaches 11% or 2 students, while the motivation in the high category is 89% or 17 students. This study concludes that the application of realia media can increase the learning motivation of third grade students of SD Negeri Pungsari 1.*

**Keywords:** Realia Media, Motivation to learn, Mathematics.

Copyright (c) 2021 Anna Yulia Susilowati, Ika Candra Sayekti, Rita Eryani

✉ Corresponding author :

Email : [afizaw01@gmail.com](mailto:afizaw01@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1160>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat diperlukan oleh setiap manusia, karena melalui pendidikan ini seseorang akan belajar mengembangkan potensi dirinya. pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat et al., n.d.).

Pada jenjang sekolah dasar terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah pembelajaran matematika, dimana dalam pembelajaran matematika siswa dapat memahami tentang cara berpikir kritis dan terampil dalam berhitung serta memiliki kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep pada kurikulum matematika sekolah dasar dapat dibagi menjadi tiga komponen besar, yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan.

Dengan kata lain matematika ilmu tentang loika mengenai bentuk susunan besaran dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam bidang yaitu aljabar analisis dan geometri (Muhlisrarini, 2014). Dalam hal ini salah satunya guru memfasilitasi siswa menemukan dan memecahkan masalah dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran matematika yang cocok.

Menurut (Yusufhadi, 2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sibelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Berdasarkan observasi pra penelitian pada kelas III (tiga) SD Negeri Pungsari 1 ditemukan masalah yaitu banyak siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit, kurangnya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa, sehingga lebih banyak didominasi dengan menggunakan media buku dan papan tulis membuat siswa menjadi jenuh dan tidak aktif. Dalam belajar matematika sangat membutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga yang kongkret atau nyata, namun dalam hal ini belum maksimal.

Ada beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, pada penelitian ini penulis mencoba menerapkan media realia dalam pembelajaran kelas III tema 5 muatan mata pelajaran matematika. Ada beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, pada penelitian ini penulis mencoba menerapkan media realia dalam pembelajaran kelas III tema 5 muatan mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika di kelas III pada tema 5 ini memuat materi pecahan dengan menggunakan objek nyata berupa roti, kue, dan benda sekitar yang bisa digunakan untuk mempraktikkan pengenalan pecahan. Dengan kondisi belajar yang asyik dan menyenangkan, pastilah mampu meningkatkan motivasi belajar.

Media realia menurut (Dinalis, S., 2017) merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran dengan memberikan contoh media yang sebenarnya. Media realia banyak digunakan untuk pembelajaran sebagai alat bantu untuk memperkenalkan subjek baru dengan memberikan arti nyata kepada hal-hal sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak melalui kata-kata atau hanya visual. Media realia yang dipilih sesuai dengan materi yang akan diajarkan untuk membantu guru dalam mengajar dan membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Media realia menurut (Gusmara, 2017) merupakan semua media nyata yang ada di lingkungan alam digunakan sebagai bahan untuk mempermudah pembelajaran. Pemanfaatan media realia tidak hanya dilakukan di ruang kelas tapi bias juga dengan cara mengajak siswa untuk mengamati (observasi) benda nyata tersebut secara langsung di alam sekitar. Oleh karena itu, media realia merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan secara nyata bertujuan untuk memotivasi siswa menerima pembelajaran secara langsung dari benda asli yang dipelajarinya. Menurut (Lastari, 2018) media realia merupakan media pembelajaran yang menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran secara langsung. Media pembelajaran yang digunakan membuat siswa belajar secara

langsung dari objek yang sedang dipelajari dengan proses belajar berbasis pengalaman. Media realia dapat dilihat, didengar, dan dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, dengan adanya media realia siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

Penggunaan media realia memiliki manfaat bagi anak dan guru. (Nika, 2018) Mengemukakan bahwa media realia membantu memberikan pengalaman langsung kepada anak. Media realia sangat ideal untuk memperkenalkan anak terhadap subjek baru dan membantu anak memperjelas makna yang sebenarnya untuk itu media realia dapat membantu mempermudah pemahaman secara verbal. Sadiman mengungkapkan secara umum media realia memiliki kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Penyampaian pesan kepada anak akan lebih mudah dipahami dengan menggunakan benda nyata. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini bahwa anak akan mampu menyerap informasi dengan adanya benda konkret. Menurut (Novita, 2018) media realia itu sangat berguna yaitu memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas atau situasi yang nyata dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra. Keuntungan lainnya yaitu mudah didapat maksudnya mudah didapat karena media realia itu pada umumnya diambil dari lingkungan sekitar, dapat memberi informasi yang jelas dan akurat, mengingat bahwa media realia adalah benda nyata maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan akurat. Berdasarkan dari penjelasan di atas maka dapat di deskripsikan bahwa manfaat media realia dapat membantu anak dalam memahami suatu penjelasan guru bersifat verbal atau abstrak, serta dapat memudahkan anak untuk memahami suatu pembelajaran karena anak dihadapkan langsung dengan benda yang sesungguhnya.

Menurut (Sugiharti, 2018) Penggunaan media realia dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan ketika seorang guru memutuskan untuk menggunakan media realia dalam proses pembelajaran mengidentifikasi bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan obyek nyata ini: 1. Kelebihan a. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata. b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra. 2. Kelemahan a. Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung risiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya. b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari obyek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tema 5 muatan mata pelajaran matematika melalui penerapan media realia siswa kelas III SD Negeri Pungsari 1. Setelah motivasi belajar meningkatkan tentunya siswa makin bersemangat dan mudah dalam mempelajari matematika. Pengertian dari motivasi belajar menurut Mc Donald dalam Kompri adalah suatu perubahan didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan (Kompri, 2016). Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Mu'alimin, 2014). Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri

Pungsari 1 yang beralamatkan Pungsari, Plupuh, Sragen. Penelitian ini dilaksanakan saat semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

Sasaran penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Pungsari I. Objek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Pungsari 1, atau dapat dikatakan sebagai penerima tindakan. Dan guru sebagai peneliti sekaligus *observer*.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Dari setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut (Sugiyono, 2019) ada beberapa tehnik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan ketiganya. Tehnik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dokumentasi, wawancara, dan angket. Menurut (Puspaardini, P., 2019) dokumentasi merupakan catatan data yang sudah lalu dapat berupa foto kegiatan, pengumpulan dokumen pembelajaran, daftar nilai, dan dokumen penting lainnya. Pengumpulan dokumen dan data setiap pelaksanaan kegiatan dapat dijadikan sebagai bukti yang sesuai dengan hasil wawancara. Dokumentasi yang dikumpulkan selama proses penelitian dapat memberikan informasi dan bukti bagi peneliti.

Menurut Tatang M. Amirin dalam (Rahmadi, 2011), subjek penelitian adalah sumber tempat memperoleh keterangan penelitian atau lebih tetap dimaknai sebagai seseorang atau sesuatu yang mengenai ingin diperoleh keterangan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Pungsari 1.

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2019). Menurut (Sugiyono, 2012) sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan menurut (Arikunto, 2013) sumber data primer adalah data yang dikumpulkan melalui pihak pertama biasanya dapat melalui wawancara, jejak, angket dan lain-lain. (Sugiyono, 2016) menyatakan wawancara dalam penelitian survei dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan ke responden. Sedangkan (Widoyoko, 2016) mengemukakan bahwa angket atau kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan penggunaan. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru kelas III, Siswa kelas III, dan peneliti itu sendiri yang melakukan praktek langsung dalam pembelajaran serta mengevaluasi motivasi belajar pada siklus I dan II di SD Negeri Pungsari 1. Adapun teknik pengambilan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode wawancara dan angket.

Sumber data sekunder menurut (Muammad, 2012) merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder dalam penelitian ini berupa bukti, catatan/ laporan yang tela tersusun dalam arsip (data dokumen) yang dipublikasikan. Data sekunder yang dimaksud dalam penelitian ini berupa data-data peserta didik di SD Negeri Pungsari 1.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data motivasi belajar siswa dari pelaksanaan tindakan kelas siklus I diperoleh melalui penyebaran angket yang diberikan pada akhir pertemuan. Berikut merupakan tabel interval penyebaran angket motivasi belajar siswa pada siklus I.

**Tabel 1 Tabel Interval Penyebaran Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I**

Interval	Kriteria	Frekuensi	Prosentase
0-25	Rendah	2	11
26-51	Sedang	10	53
52-80	Tinggi	7	37

Jumlah	19	100
--------	----	-----

Berdasarkan tabel diatas dari 19 siswa, ada 2 siswa dengan motivasi belajar kriteria rendah sebesar 11%, 10 siswa motivasi belajar kriteria sedang sebesar 53%, dan 7 siswa motivasi belajar kriteria tinggi sebesar 37%.

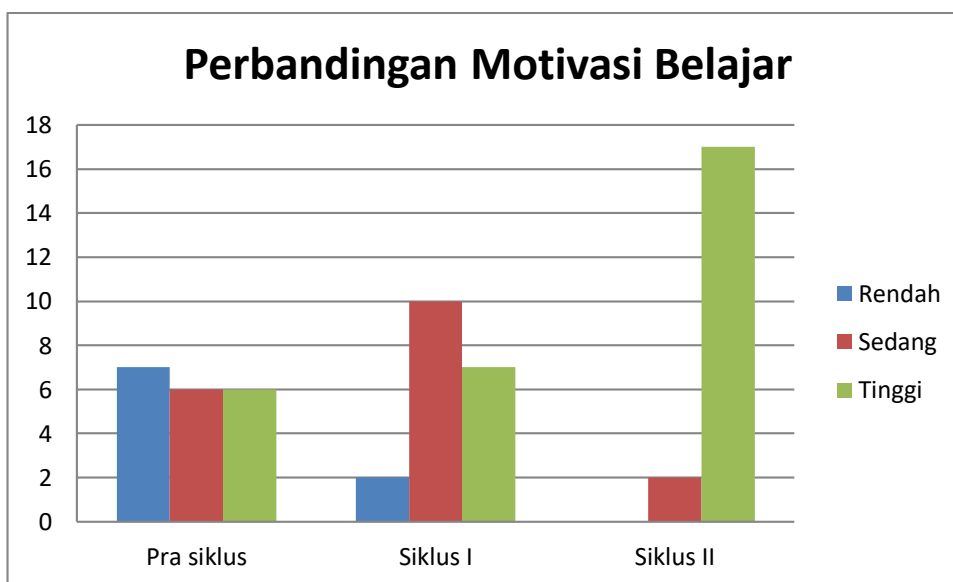
Kemudian data motivasi belajar pada siklus II melalui penyebaran angket setiap akhir pertemuan mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Berikut merupakan tabel interval penyebaran angket motivasi belajar siswa pada siklus II.

**Tabel 2 Tabel Interval Penyebaran Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II**

Interval	Kriteria	Frekuensi	Prosentase
0-25	Rendah	0	0
26-51	Sedang	2	11
52-80	Tinggi	17	89
Jumlah		19	100

Berdasarkan tabel diatas dari 19 siswa, ada 2 siswa motivasi belajar kriteria sedang sebesar 11%, dan 17 siswa motivasi belajar kriteria tinggi sebesar 89%.

Hasil rekapitulasi data motivasi belajar dari siklus I dan siklus II dapat dibandingkan dalam gambar berikut ini:



**Gambar 1: Diagram Perbandingan Motivasi Belajar Siswa**

Berdasarkan gambar tersebut dapat diketahui bahwa ada peningkatan dalam pencapaian motivasi belajar, yang awalnya tidak begitu tinggi hingga memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dapat dilihat jelas dalam kriteria tinggi dalam motivasi belajar yang mengalami perubahan yang cukup signifikan, yaitu mencapai 17 siswa dari 29 siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eka Selvi Handayani, yang menyatakan bahwa media realia dimanfaatkan sebagai media yang dapat mendukung dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Handayani & Subakti, 2021).

## KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian kegiatan pelaksanaan tindakan kelas pada pembelajaran matematika materi pengenalan pecahan dengan metode realia ini dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas III SD Negeri Pungsari 1. Media realia digunakan sebagai salah satu media yang memberikan kesan nyata kepada

peserta didik mengenai contoh dalam materi pembelajaran. Media realia juga tidak susah ditemukan dan digunakan, karena medianya terdapat di alam sekitar akan tetapi media realia dalam penggunaannya membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Siswa mendapatkan pengalaman baru dengan subjek belajar yang nyata bukan hanya kata-kata atau hanya gambar saja. Media realia dimanfaatkan sebagai media yang dapat mendukung dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tulisan ini bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap motivasi belajar siswa agar dapat terpecahkan dan terselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen Pembimbing Ika Candra Sayekti, M.Pd, kepala sekolah, guru, dan peserta didik yang berperan dan membantu dalam proses penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dinalis, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Lampung, U., & Lampung, B. (2017). *Pengaruh Media Realia Pada Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 2 Gedong Air Bandar Lampung* (U. B. Lampung (Ed.)).
- Gusmara, E. (N.D.). *Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 01 Ciptamulya Kebun Tebu Lampung Barat*. Universitas Lampung.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). *Jurnal Basicedu*. 5(2), 772–783.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (N.D.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Pt Remaja.
- Lastari, K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Di Mi Al- ‘ Adli Palembang* (U. I. N. (Uin) R. F. Palembang (Ed.)).
- Mu’alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Ganding Pustaka.
- Muammad, A. (2012). *Penelitian Kependidikan Prosedur Dan Strategi*. Angkasa.
- Muhlisrarini, A. H. Dan. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Raja Grafindo Persada.
- Nika, M. (2018). *Pengaruh Media Realia Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran Pada Anak Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Desa Kapas Kecamatan Kinjang Kabupaten Kediri*. *Jurnal*.
- Novita. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keefektifan. Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sdn Setia Darma 03. Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keefektifan. Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sdn Setia Darma 03*. *Jurnal*.
- Puspaardini, P., Ibrahim, N., Zubaidi, M., & Syahputra, H. (2019). *Anak Kelompok A Di Tk Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat*. Jpp Paud Fkip Untirta.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Sugiharti. (2018). *Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas 1 Sdn 02*. *Jurnal*.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. Dan R&D*. Alfabeta.

2096 *Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Siswa Sekolah Dasar – Anna Yulia Susilowati, Ika Candra Sayekti, Rita Eryani*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1160>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alabeta.

Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.

Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.