



Penggunaan Media Benda Asli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD

Ida Soelastri

SD Negeri Turangga, Indonesia

Correspondence: idasoelestari68@gmail.com

ABSTRACT

During mathematics learning, the real world is only used as a place to apply concepts. Students have difficulty learning mathematics in class. As a result, students do not appreciate or understand mathematical concepts and have difficulty applying mathematics in everyday life. This study aims to determine how the use of real object media can improve student achievement in learning mathematics in elementary school. The method used is a qualitative method with a Class Action Research (CAR) design. The instruments used include observation sheets, tests, questionnaires and attitude scales. Based on the research and discussion results, it can be concluded that the improvement of student achievement in Mathematics subject on the subject of spatial construction through the use of Original Objects media.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 02 Apr 2022

First Revised 13 May 2022

Accepted 02 Sep 2022

First Available online 12 Oct 2022

Publication Date 1 Nov 2022

Keyword:

*Mathematics,
Learning Media,
Learning Outcomes*

Kata Kunci:

*Matematika
Media Pembelajaran
Prestasi Belajar Siswa*

ABSTRAK

Pembelajaran matematika selama ini, dunia nyata hanya dijadikan tempat mengaplikasikan konsep. Siswa mengalami kesulitan belajar matematika di kelas. Akibatnya, siswa kurang menghayati atau memahami konsep-konsep matematika, dan siswa mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan media benda asli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di SD. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan diantaranya lembar observasi, tes, angket dan skala sikap. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa pada pelajaran Matematika pokok bahasan bangun ruang melalui penggunaan media Benda Asli.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di institusi sekolah merupakan salah satu manifestasi nyata dari proses belajar mengajar. Dalam perjalanan hidupnya, manusia tak dapat menghindar dari proses pendidikan ini. Oleh karena itu, pendidikan telah menjadi bagian integral dari peradaban manusia, berfungsi sebagai cara manusia menjaga keberlanjutan eksistensinya (Sudarsana, I. K., 2015). Di Indonesia, pendidikan umumnya diselenggarakan melalui dua jalur utama, yakni jalur formal di sekolah serta jalur informal di luar lingkungan sekolah, seperti melalui keluarga dan masyarakat (Sudarsana, 2018; Bafadhol, 2017). Keduanya menjadi pilar penting dalam upaya manusia untuk terus belajar dan berkembang sepanjang hidupnya.

Pendidikan matematika merupakan bagian integral dalam proses pendidikan dasar karena memberikan landasan penting bagi perkembangan pemikiran logis, analitis, dan keterampilan pemecahan masalah siswa (Sartika, I., 2019; Muyassaroh, I., & Sunaryati, T., 2021). Matematika adalah suatu bidang studi yang berfokus pada benda yang memiliki sifat abstrak, dan dibentuk melalui metode penalaran deduktif (Zuliatin, 2021); Hidayati, 2012). Dalam metode ini, validitas suatu konsep ditemukan sebagai hasil langsung dari kebenaran konsep yang lebih awal, sehingga koneksi antar konsep dalam matematika menjadi sangat jelas dan kuat. Seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dan sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal. Dalam upaya menjelaskan matematika secara lebih mudah dimengerti oleh siswa, pendekatan penalaran induktif dapat digunakan di awal proses pembelajaran, yang kemudian diikuti oleh pendekatan penalaran deduktif guna memperkuat pemahaman yang telah diinternalisasi oleh siswa.

Permasalahan terkait rendahnya kemampuan matematika siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan bagi dunia pendidikan (Ulfa, E. M. dkk, 2022; Suryana, S., 2020; Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Suwanto, S., 2021). Berbagai penilaian baik pada skala nasional maupun internasional menunjukkan konsistensi yang sama bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih rendah (Subagia, I. W., & Wiratma, I. G., 2016; Badjeber, R., & Purwaningrum, J. P., 2018). Hal ini sejalan dengan hasil observasi lapangan yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 135 Turangga Bandung pada semester I tahun ajaran 2017-2018. Masih banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam penyelesaian masalah matematika terutama pada pokok bahasan bangun ruang. Bangun ruang adalah bangun tiga dimensi, yaitu bangun yang dapat dilihat dari semua sisinya. Pokok bahasan ini menjadi sulit karena proses pengenalannya kepada siswa sering hanya bersifat informatif. Siswa sering hanya diminta menghafalkan pengertian, diberikan contoh dan harus mengadakan soal latihan dengan berpatokan pada contoh. Salah satu yang menjadi kendala adalah bentuk pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru sekarang ini masih lebih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional. pembelajaran masih berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa, sehingga tidak menarik minat siswa untuk belajar yang akhirnya menyebabkan siswa merasa jenuh. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dicapai siswa. Siswa yang merasa jenuh belajar tidak akan mampu menyerap materi pelajaran dengan baik sehingga hasil tes siswa akan sering menunjukkan prestasi belajar yang rendah.

Salah satu solusi untuk meningkatkan prestasi belajar matematika yaitu dengan mengubah paradigma pembelajaran. Konsep mengajar telah mengalami pergeseran menjadi istilah pembelajaran, yang mengacu pada proses pengelolaan lingkungan dengan tujuan mengarahkan perubahan perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih optimal sesuai dengan kemampuan dan perbedaan individual siswa. Syahdan dkk, (2021) serta Parida (2021)

menekankan bahwa dalam konteks pembelajaran, peran guru lebih fokus pada merancang dan menyusun berbagai sumber daya dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Alasan penting yang menuntut perlu terjadinya perubahan paradigma mengajar, yaitu *Pertama*. Siswa bukan orang dewasa mini, akan tetapi mereka adalah organisme yang sedang berkembang. Agar mereka dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, dibutuhkan orang dewasa yang dapat mengarahkan mereka agar tumbuh dan berkembang secara optimal *Kedua*. Ledakan ilmu pengetahuan mengakibatkan kecenderungan setiap orang tidak mungkin dapat menguasai setiap cabang keilmuan. Abad pengetahuan itulah yang seharusnya menjadi dasar perubahan. Bahwa belajar bukan hanya sekedar menghafal informasi, menghafal rumus-rumus akan tetapi bagaimana menggunakan informasi dan pengetahuan itu untuk mengasah prestasi belajar berpikir. *Ketiga*. penemuan-penemuan baru dalam bidang psikologi, mengakibatkan prestasi belajar baru terhadap konsep perubahan tingkah laku (Alwi, 2019).

Salah satu kunci awal bagi siswa untuk dapat meraih hasil belajar matematika adalah pemahaman pelajaran, yaitu pemahaman siswa terhadap suatu materi ajar (Djalal, 2017). Oleh karena itu langkah awal dalam pembelajaran matematika adalah mengkondisikan siswa agar dia mampu memahami pelajaran suatu materi pelajaran. Karena jika pelajaran materi pelajaran belum di kuasai oleh siswa maka siswa tidak akan memahami permasalahan dan selanjutnya siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang dihadapinya. Dalam hal ini Maisyarah, dkk (2019) mengemukakan bahwa mempelajari matematika tidak lepas dari penelaahan bentuk-bentuk atau struktur yang abstrak dan mencari hubungan-hubungan diantara hal itu. Untuk mempelajari struktur-struktur atau hubungan-hubungannya maka kita perlu memahami pelajaran-pelajaran yang ada dalam matematika itu.

Guna mencapai sasaran pembelajaran matematika sesuai dengan uraian di atas, seperti yang diungkapkan dalam karya Nasution (2018) dan juga oleh Tambunan (2021), dirumuskan bahwa terdapat lima tujuan umum pembelajaran matematika, yaitu: mempelajari kemampuan berkomunikasi dalam matematika (*mathematical communication*), mengasah kemampuan penalaran dalam matematika (*mathematical reasoning*), mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah matematika (*mathematical problem solving*), menyatukan ide-ide matematika (*mathematical connection*), dan membentuk sikap positif terhadap matematika (*positive attitudes toward mathematics*). Semua ini secara umum disebut sebagai kecakapan matematika (*mathematical power*).

Salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan prestasi belajar matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai (Ariani, 2018). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam merangsang kreativitas dan minat siswa serta membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih baik (Agusta, 2020). Dalam konteks ini, penggunaan media benda asli (benda-benda nyata dari lingkungan sekitar) sebagai alat bantu pembelajaran telah menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Benda-benda asli merupakan objek yang dapat dirasakan, diamati, dan dimanipulasi oleh siswa. Penggunaan benda asli dalam pembelajaran matematika memberikan keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang konkret, mendalam, dan berkesan. Hal ini terutama penting karena siswa SD masih sangat berkaitan dengan lingkungan nyata mereka. Dengan melibatkan benda-benda asli dalam pembelajaran matematika, diharapkan siswa akan lebih mudah menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata mereka.

Menurut Mahendra (2017) dalam pembelajaran matematika selama ini, dunia nyata hanya dijadikan tempat mengaplikasikan konsep. Siswa mengalami kesulitan belajar

matematika di kelas. Akibatnya, siswa kurang menghayati atau memahami konsep-konsep matematika, dan siswa mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika di kelas ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, perlu menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, dalam pembelajaran matematika penggunaan media benda asli atau benda nyata sebenarnya sangat diharapkan dapat membantu mengatasi kesulitan dalam memahami materi dalam proses belajar mengajar (Destrinelli, dkk, 2020). Jika dalam pembelajaran matematika tidak dapat menyajikan benda nyata, guru dapat menyajikan penggunaan media tiruan benda nyata. Contoh penyajian dengan menggunakan benda nyata dalam materi bangun ruang maka kita bisa mempergunakan kardus kue dan pembungkus pasta gigi untuk membuktikan bangun balok secara langsung (Cumiaty, 2019). Karena metode ini dapat memberikan motivasi siswa dan memperjelas penyampaian materi sehingga siswa dengan mudah memahami materi balok yang disampaikan dalam pembelajaran. Penggunaan topi pesta juga membantu siswa dalam memahami kerucut.

Berdasarkan permasalahan dan potensi yang sudah dipaparkan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SDN 135 Turangga Bandung melalui penggunaan media benda asli. Penggunaan media benda asli memiliki potensi besar dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa SD. Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi berharga bagi upaya meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dengan desain pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi kepada guru, pihak sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media benda asli dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan matematika di tingkat Sekolah Dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bagi siswa Kelas V SDN 135 Turangga Bandung pada semester I tahun ajaran 2017-2018 untuk mata pelajaran Matematika pokok bahasan Bangun Ruang. Jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian adalah sebanyak 29 orang siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus dimana pada akhir setiap siklus diadakan tes. Setiap siklus dilaksanakan dengan menyelesaikan 1 (satu) kompetensi dasar selama 1 kali pertemuan dan satu pertemuan untuk tes akhir (evaluasi), sehingga secara keseluruhan ada tiga kali pertemuan, dua kali pertemuan dijadikan dua siklus dengan dua tindakan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman observasi, angket, pedoman wawancara, dan tes. Teknik analisis data yaitu dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Validitas data menggunakan triangulasi teknik. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif Milles & Hubberman meliputi pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan simpulan. Adapun model PTK yang diadaptasi mengacu pada model PTK Kemmis & McTaggart dengan tahapan-tahapan sebagai berikut.

Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data awal dan identifikasi masalah yang ingin diselesaikan yaitu rendahnya prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar, menentukan tujuan dan target penelitian yang ingin dicapai, desain Penelitian mencakup rancangan rencana tindakan dan siklus yang akan dijalankan, serta menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan media benda asli untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD. Selain itu, juga disusun instrumen-instrumen yang digunakan untuk pengambilan data penelitian.

Tindakan (*Action*)

Tahapan ini yaitu pelaksanaan tindakan dengan mengimplementasikan rencana yang sudah dirumuskan yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media benda asli untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD. Pada tahap ini juga dilaksanakan proses observasi oleh observer penelitian.

Pengamatan (*Observation*)

Observasi dilakukan oleh observer dengan mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan mengimplementasikan penggunaan media benda asli untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi yang berisi penilaian berupa skala angka berdasarkan kriteria-kriteria.

Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini dilakukan proses merefleksi pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, kesesuaian implementasi dengan perencanaan, serta mengidentifikasi berbagai permasalahan dan kendala yang muncul untuk menjadi bahan perbaikan dan pedoman perencanaan pada siklus selanjutnya.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Aktivitas Siswa

Penilaian hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media benda asli untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SD ini mengacu pada beberapa aspek aktivitas siswa selama proses pembelajaran mencakup antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, aktivitas dalam memperhatikan penjelasan guru, mendiskusikan materi, mengerjakan tugas, serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Adapun uraian analisis mengenai hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa tersaji pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas siswa pada siklus I

No	Aspek Pengamatan Aktivitas Siswa	Persentase Aktivitas siswa
1	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	63,3
2	Aktivitas dalam memperhatikan penjelasan yang guru berikan	64,1
3	Aktivitas dalam mendiskusikan materi	54,8
4	Aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas dari guru	50,9
5	Membuat kesimpulan mengenai pengetahuan yang didapat setelah pembelajaran	64,2
	Jumlah	297,3
	Rata-rata	59,46

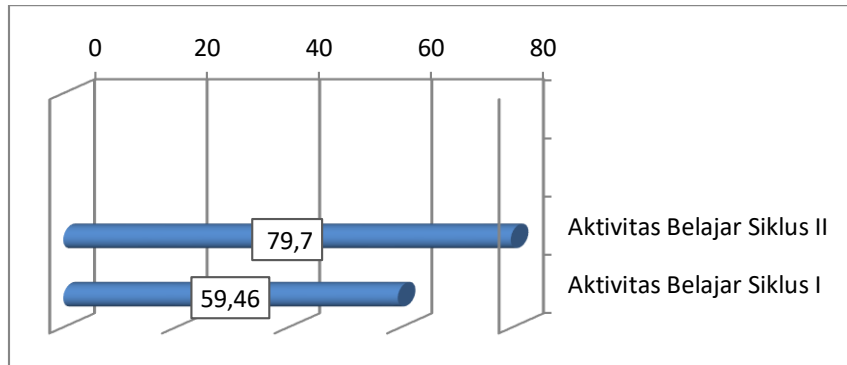
Dari tabel di atas diperoleh informasi bahwa aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan yang guru berikan, berfikir mengerjakan LKS, berdiskusi dalam kelompok, bertanya jawab antara siswa dan guru, dan membuat kesimpulan memiliki kategori kurang. Bila dilihat secara keseluruhan, aktivitas siswa Kelas V SDN 135 Turangga Bandung berada dalam kategori kurang baik yaitu 59,46%. Adapun berdasarkan hasil refleksi dan permasalahan-permasalahan pada siklus I ini kemudian menjadikan acuan untuk perencanaan pada siklus II sehingga terjadi peningkatan aktivitas siswa. Adapun hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas siswa pada siklus II

No	Aspek Pengamatan Aktivitas Siswa	Persentase Aktivitas siswa
1	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	77,5
2	Aktivitas dalam memperhatikan penjelasan yang guru berikan	80,9
3	Aktivitas dalam mendiskusikan materi	79,6
4	Aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas dari guru	82,1
5	Membuat kesimpulan mengenai pengetahuan yang didapat setelah pembelajaran	82,5
	Jumlah	398,5
	Rata-rata	79,70

Dari tabel di atas diperoleh informasi bahwa aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan yang guru berikan, berfikir mengerjakan LKS, berdiskusi dalam kelompok, bertanya jawab antar siswa dan guru, memiliki kategori cukup. Sedangkan aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan yang guru berikan dan membuat kesimpulan memiliki kategori baik. Bila dilihat secara keseluruhan, aktivitas siswa Kelas V SDN 135 Turangga Bandung berada dalam kategori baik yaitu 79,70%.

Adapun secara lebih jelas peningkatan aktivitas siswa Kelas V SDN 135 Turangga Bandung berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan II dapat dilihat seperti pada Gambar 1 berikut.

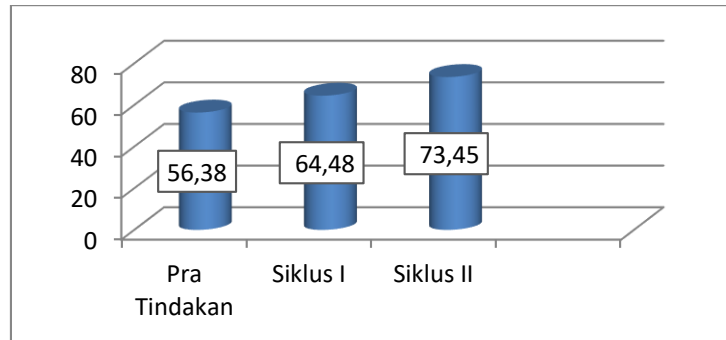


Gambar 1. Grafik Tingkat Aktivitas Siswa

Berdasarkan Gambar 1 tersebut dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media benda asli pada topik bahasan bangun ruang.

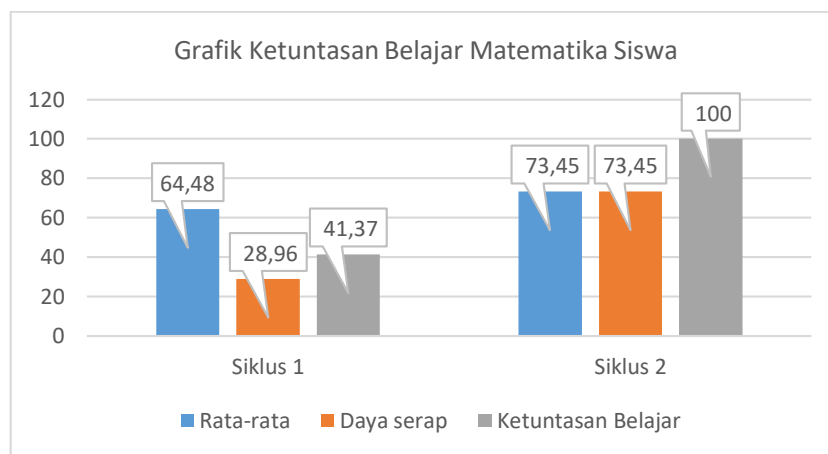
3.2 Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa

Hasil observasi tingkat prestasi belajar siswa siswa diperoleh dari nilai hasil tes sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan. Hasil observasi prestasi belajar siswa dapat di lihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa pada siklus I dan siklus II jika dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sebelum dilaksanakan tindakan. Setelah diadakannya proses bimbingan dan pemberian motivasi kepada siswa yang dianggap masih rendah hasil belajarnya serta diberikan penegasan ulang tentang materi yang diberikan yaitu mengenai Bangun ruang dengan Penggunaan media Benda Asli siswa lebih banyak mempersiapkan diri dalam prestasi belajar materi serta mempelajari lagi tentang konsep pembelajaran, dan ternyata hasilnya dapat terlihat pada pembelajaran tindakan II, dimana peningkatan hasil belajar siswa rata-ratanya jauh lebih baik jika dibandingkan pada pembelajaran tindakan I. Artinya prestasi belajar siswa pada pembelajaran siklus II lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa pada siklus I. Dari perolehan hasil observasi peningkatan hasil belajar siswa di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan Penggunaan media Benda Asli dapat meningkatkan hasil belajar siswa penggunaan media benda asli nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran Matematika sebesar 56,38 menjadi 64,48 pada tindakan siklus 1 dan 73,45 pada tindakan siklus 2. Artinya, pada pembelajaran siklus 2 hasil belajar siswa meningkat dan mencapai standar KKM Mata Pelajaran Matematika yang telah ditentukan (70) dan mencapai tingkat prestasi belajar yang baik terhadap materi yang disampaikan. Secara rinci, kenaikan tingkat prestasi belajar siswa terhadap Matematika pokok bahasan bangun ruang melalui Penggunaan media Benda Asli yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa, digambarkan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa

Adapun analisis mengenai peningkatan ketuntasan belajar matematika siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Belajar Matematika Siswa

Pada Siklus I seorang siswa dapat disebut tuntas belajar apabila skor yang diperoleh > 70, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan oleh Sekolah Dasar untuk mata pelajaran Matematika yaitu 70, sedangkan suatu kelas bisa disebut tuntas belajar apabila di kelas tersebut terdapat 70% siswa yang mencapai skor > 70% (Silaban 2019). Daya serap siswa terhadap materi dianggap ideal jika materi mampu dipahami oleh siswa dengan batas minimal 65% (Nuraeni, 2022). Dari perhitungan di atas, pembelajaran pada siklus I dapat disimpulkan bahwa perolehan rata-rata kelas sebesar 64,48% sehingga termasuk dalam kategori cukup dan belum bisa dikatakan berhasil, sedangkan daya serap siswa sebesar 28,96 dan ketuntasan belajar secara kelompok sebesar 41,37 atau hanya 12 siswa yang dikatakan tuntas dari jumlah keseluruhan 29 orang siswa. Artinya penelitian tindakan kelas pada siklus I dianggap sangat belum berhasil karena rata-rata nilai hanya mencapai angka 64,48% kurang dari nilai KKM yang ditentukan yaitu 70 dan ketuntasan belajar baru mencapai 41,37 dari angka 70% yang distandarkan, sedangkan daya serap siswa terhadap materi baru mencapai 28,96%. Dari data yang telah diuraikan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I perlu dilanjutkan ke siklus II dan diadakan perbaikan mutu pembelajaran oleh guru pada Siklus II.

Pembelajaran pada siklus II dapat disimpulkan bahwa perolehan rata-rata kelas sebesar 73,45 sehingga termasuk dalam kategori baik, sedangkan daya serap siswa sebesar 73,45% dan ketuntasan belajar secara kelompok sebesar 100% atau seluruh siswa dikatakan tuntas dari jumlah keseluruhan 29 orang siswa. Artinya penelitian tindakan kelas pada siklus II dianggap telah berhasil karena rata-rata nilai telah mencapai angka 73,45 yaitu lebih dari nilai

KKM yang ditentukan yaitu 70 dan ketuntasan belajar telah mencapai 100% dari angka 70% yang distandarkan, sedangkan daya serap siswa terhadap materi juga telah mencapai 73,45%.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya respon yang positif dari siswa terhadap Penggunaan media Benda Asli dan pada mata pelajaran Matematika. Siswa senang dan antusias dalam proses pembelajaran. Walaupun strategi pembelajaran yang masih asing dan baru bagi mereka, mereka mau mencoba dan berusaha untuk membiasakan diri untuk aktif di kelas. Setelah melalui beberapa tahap, yakni siklus I dan siklus II penulis menyimpulkan bahwa Penggunaan media Benda Asli dan sangat membantu siswa dalam meningkatkan aktivitasnya di kelas serta meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap pokok bahasan bangun ruang di kelas V SDN 135 Turangga Bandung.

3.3 Tanggapan Siswa terhadap Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Benda Asli

Sikap Siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media benda asli berdasarkan angket siswa dapat dilihat dari tanggapan yang muncul dari siswa-siswa tersebut, dan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media benda asli disajikan seperti pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Distribusi Skor Sikap Siswa terhadap Penggunaan Media Benda Asli

No	Pernyataan	Jawaban	f (%)
1	Kesan anda tentang Penggunaan media Benda Asli	Menyenangkan	91,2
		Kurang	8,8
2	Bagaimana pendapat anda mengenai tugas yang diberikan oleh guru	Menyenangkan	
		Susah	51,1
		Sedang-sedang saja	35,6
3	Bagaimana pendapat anda mengenai Penggunaan media Benda Asli pada pembelajaran Matematika	Mudah	13,3
		Senang	90,8
		Biasa-biasa saja	9,2
4	Menurut anda, apakah Penggunaan media Benda Asli ini sangat membantu dalam meningkatkan prestasi belajar mempelajari materi bangun ruang	Tidak senang	
		Tdk	
		Ya	80,5
5	Menurut anda, dengan Penggunaan media Benda Asli ini pembelajaran menjadi mudah.	Kadang-kadang	19,5
		Tdk	-
		Ya	88,50
6	Apakah melalui Penggunaan media Benda Asli ini pemberian materi menjadi menyenangkan.	Tidak	-
		Tidak tahu	11,50
		Ya	92,60
		Tidak	7,40%

Berdasarkan sikap siswa tersebut di atas yang datanya diambil dari angket, mayoritas siswa menyatakan bahwa pemberian materi dengan Penggunaan media Benda Asli sangat menyenangkan dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran Matematika pokok bahasan bangun ruang. Ini dapat dilihat dari prosentase siswa yang menyatakan menyenangkan sebanyak 91,2% dan hanya 8,8% yang menyatakan kurang menyenangkan.

Penggunaan Media Benda Asli sebagai strategi untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar merupakan pendekatan yang memberikan nuansa nyata dan kontekstual dalam proses pembelajaran (Kurniawati, I., Purwati, P., & Mardiana, T., 2021; Tajuddin, M., 2019). Dalam konteks ini, media benda asli merujuk pada penggunaan objek-objek atau benda-benda yang dapat ditemukan dalam lingkungan sekitar siswa, seperti bahan alam, alat-alat rumah tangga, atau objek-objek sehari-hari lainnya. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik dan berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu dampak utama dari penggunaan media benda asli adalah penghubungan antara konsep matematika dengan konteks realitas siswa (Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W., 2021). Melalui pendekatan ini, konsep-konsep matematika tidak hanya dilihat sebagai entitas abstrak, tetapi memiliki relevansi langsung dengan apa yang ada di sekitar siswa (Muyassaroh, I., 2016). Penggunaan benda asli juga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan lingkungan mereka saat mereka berusaha memecahkan masalah matematika yang melibatkan objek-objek nyata (Parianto, P., 2022). Di samping itu, pendekatan ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media benda asli memberikan variasi dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar (Parmiti, D. P., & Arnawa, I. K. T., 2017). Ketika mereka melihat bahwa konsep matematika dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata, minat mereka terhadap matematika dapat tumbuh dan mereka lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat membantu mengurangi persepsi bahwa matematika sulit atau tidak berguna dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan produktif. Dengan demikian, penggunaan media benda asli menjadi alat yang berpotensi efektif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa SD dengan menghubungkan konsep-konsep matematika dengan dunia nyata dan mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda asli dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 135 Turangga Bandung pada semester I tahun ajaran 2017-2018. Secara umum sikap siswa terhadap pembelajaran dengan Penggunaan media Benda Asli memberikan respon yang positif. Sikap positif ini merupakan salah satu potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga prestasi belajar dan prestasi belajar Matematika siswa lebih memungkinkan untuk ditingkatkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, E. S. (2020). Peningkatan kemampuan matematis siswa melalui pendekatan pendidikan matematika realistik. *Algoritma: Journal of Mathematics Education*, 2(2), 145-165.
- Alwi, M. (2019). Perubahan minset mengajar dalam persaingan pendidikan di era MEA. *Alim*, 1(2), 393-404.
- Ariani, D. N. (2018). Strategi peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 96-107.

- Badjeber, R., & Purwaningrum, J. P. (2018). Pengembangan higher order thinking skills dalam pembelajaran matematika di SMP. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 36-43.
- Bafadhol, I. (2017). Lembaga pendidikan islam di Indonesia. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(11), 14.
- Basri, F., Sahib, H., & Kaharuddin, K. (2023). Peran guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(8), 3043-3052.
- Cumiati, C. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif type jigsaw dan media benda asli. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(1), 21-36.
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1), 31-52.
- Hidayati, K. (2012). Pembelajaran matematika usia SD/MI menurut teori belajar Piaget. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 10(2), 291-308.
- Kurniawati, I., Purwati, P., & Mardiana, T. (2021). Pengaruh metode outdoor learning berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar matematika. *Borobudur Educational Review*, 1(1), 30-41.
- Mahendra, I. W. E. (2017). Project based learning bermuatan etnomatematika dalam pembelajar matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 106-114.
- Mailani, E. (2015). Penerapan pembelajaran matematika yang menyenangkan. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 1(1), 8-11.
- Maisyarah, S., Tampubolon, B., & Sabri, T (2019). Studi komparasi hasil belajar pembelajaran matematika menerapkan model NHT dan jigsaw di kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(10), 1-8.
- Muyassaroh, I. (2016). Penerapan model auditory intellectually repetition dengan media konkret dalam peningkatan pembelajaran matematika tentang bangun datar pada siswa kelas V SD. *Kalam Cendekia*, 4(3.1). 252-257
- Muyassaroh, I., & Sunaryati, T. (2021). Etnomatematika: strategi melahirkan generasi literat matematika melalui budaya lokal Yogyakarta. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(01), 1-12.
- Nasution, M. (2018). Konsep standar proses dalam pembelajaran matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, 6(01), 120-138.
- Nuraeni, N. (2022). Penggunaan metode team quiz untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pelajaran matematika. *Jurnal Pakar guru*, 2(2), 161-172.
- Parianto, P. (2022). Meningkatkan prestasi belajar bangun ruang melalui penggunaan media benda asli siswa kelas VIII SMPN 2 Pulo Bandring. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 115-125.
- Parida, P. (2021). Meningkatkan kemampuan belajar membaca al quran melalui metode preview, question, read, reflect, recite, review sebuah literasi siswa raudhatul atfal. *Jurnal Literasiologi*, 5(1). 50-59.
- Parmiti, D. P., & Arnawa, I. K. T. (2017). Penerapan metode inkuiri berbantuan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 108-121.

- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Pemanfaatan alat peraga benda konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735-1742.
- Sartika, I. (2019). Kemampuan berpikir kritis dalam pendekatan matematika realistik di sekolah dasar. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 101.
- Silaban, P. J. (2019). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VI SD Negeri 066050 Medan tahun pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(1), 107-126.
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. (2016). Profil penilaian hasil belajar siswa berdasarkan kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 39-55.
- Sudarsana, I. K. (2015). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upaya pembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1-14.
- Sudarsana, I. K. (2018). Membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa melalui pendidikan anak usia dini. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 1(1), 41 - 48.
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Suwanto, S. (2021). Desain lembar aktivitas siswa berbasis problem posing pada pembelajaran matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10-18.
- Suryana, S. (2020). Permasalahan mutu pendidikan dalam perspektif pembangunan pendidikan. *Edukasi*, 14(1).
- Syahdan, S., Ridwan, M. M., Ismaya, I., Aminullah, A. M., & Elihami, E. (2021). Peranan perpustakaan dalam mendukung proses pembelajaran siswa Madrasah Aliyah Ma'had Manailil Ulum Pondok Pesantren Guppi Samata. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 1(2), 48-65.
- Tajuddin, M. (2019). Meningkatkan hasil belajar siswa SMP pada materi bangun ruang sisi lengkung melalui penggunaan media benda nyata dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Tambunan, L. O. (2021). Model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 362-373.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi game based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Zuliatin, L. (2021). Penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar mapel matematika pada siswa kelas 2 SDN Alang-alang Caruban 1 Tahun Pembelajaran 2019/2020. *Educational Technology Journal*, 1(1), 31-40.