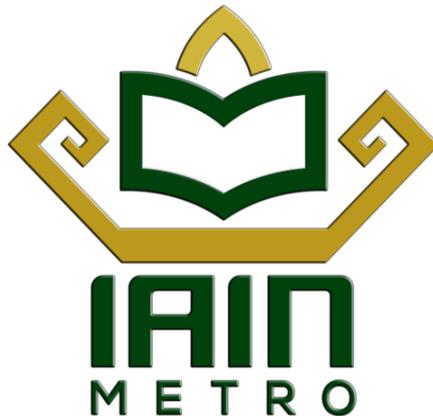


SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV DI SD ROUDLATUL QUR'AN 4
JATI AGUNG**

**Oleh:
ANTIKA MELINDASARI
NPM. 1901030007**



**Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
T.A 2022/2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV DI SD ROUDLATUL QUR'AN 4
JATI AGUNG**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
ANTIKA MELINDASARI
NPM. 1901030007

Pembimbing: **Dr. Siti Annisah, M.Pd**

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
T.A 2022/2023

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro
Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Antika Melindasari
NPM : 1901030007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV DI SD ROUDLATUL QUR'AN 4 JATI
AGUNG

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 12 Juni 2023
Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV DI SD ROUDLATUL QUR'AN 4 JATI AGUNG

Nama : Antika Melindasari

NPM : 1901030007

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 12 Juni 2023
Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-3755/M-201/D/PP-00-9/06/2023

Skripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD ROUDLATUL QUR'AN 4 JATI AGUNG, yang disusun oleh: Antika Melindasari, NPM. 1901030007, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jumat/23 Juni 2023.

TIM PENGUJUI

Ketua/Moderator : Dr. Siti Annisah, M.Pd
Penguji I : Suhendi, M.Pd
Penguji II : Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I. M.Pd
Sekretaris : Rahmad Ari Wibowo, S.Pd.I M.Fil.I



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zuhairi, M.Pd

NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SD ROUDLATUL QUR'AN 4 JATI AGUNG

Oleh:

Antika Melindasari

NPM. 1901030007

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran Matematika. Selama ini di kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung menggunakan media gambar yang ada di buku paket pada saat proses pembelajaran. Namun dengan menggunakan metode tersebut masih banyak siswa yang cenderung pasif dan tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Maka diperlukan suatu inovasi penggunaan media pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran realia. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran realia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran realia terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis Quasy eksperimental Disgn. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung. Sampel dalam penelitian kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran realia, kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon, uji Mann whitney, dan uji N-Gain ternormalisasi.

Berdasarkan pengumpulan data dan analisis data dengan perhitungan menggunakan SPSS versi 25 diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney* diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Realia dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Media Realia, Hasil Belajar, Matematika

ORISINIL PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Antika Melindasari
NPM : 1901030007
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Juni 2023

Yang Menyatakan



Antika Melindasari
NPM. 1901030007

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

“Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri”¹

¹ QS. Al-Ankabut (29):6

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan karunia-Nya dan ucapan *Alhamdulillah* 'alamin, peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibu Siti Mursiah dan Bapak Pujianto yang telah mencurahkan kasih sayang, membimbing, memberikan semangat, dan mendoakan setiap saat.
2. Diriku sendiri karena sudah berada di titik ini dan kuat berjuang sampai terselesaikannya skripsi ini.
3. Adikku M. Fahmi Mubaroq, dan bibikku Sri Rohayati yang selalu memberi motivasi, memberi semangat, memberikan dukungan serta doa.
4. Calon suamiku Mujiono yang selalau menemani dalam mengerjakan skripsi dan memberi motivasi , memberi semangat, memberikan dukungan serta doa.
5. Pembimbing skripsi, Bunda Dr. Siti Annisah, M.Pd.I yang telah memberikan motivasi, arahan dan bimbingan serta mendorong demi tercapainya penyelesaian tugas akhir ini.
6. Sahabat-sahabatku Alifya, Ayunda Selawati, Desta Fitriani, Echa Veronika, Ersya Aprilia, Lailatul Muvidah, Rahayu Ratna Pantiyani, dan Yenika Angraini yang telah berjuang bersama dalam meraih kesuksesan di Jurusan PGMI angkatan 2019.
7. Almamater tercinta yang ku banggakan IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada umat-Nya. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, keluarganya serta sahabatnya. Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA. Rektor IAIN Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Siti Annisah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Siti Annisah, M.Pd., selaku Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan guna terselesaikan skripsi ini.
5. Sri Rohayati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung, Desti Laila Wahyuni, S.Pd., selaku guru Mata Pelajaran Matematika

di Kelas IV A dan Mahmila Rorolisa, S.Pd., selaku guru Mata Pelajaran Matematika IV B yang telah banyak membantu selama ini.

6. Kepada seluruh Dosen, Staff dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, yang selalu mendo'akan dan memberikan kasih sayang, semangat serta dukungan yang tiada henti-hentinya.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini.

Segala usaha penulis lakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini. Dan akhirnya semoga skripsi ini kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan madrasah ibtidaiyah.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb.

Metro, Maret 2023
Penulis



Antika Melindasari
1901030007

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINIL PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
F. Penelitian Relevan	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Hasil Belajar	13
1. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Jenis-jenis Hasil Belajar	14
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
B. Media Pembelajaran Realia.....	18

1. Pengertian Media Pembelajaran	18
2. Pengertian Media Realia.....	19
3. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia	22
C. Pembelajaran Matematika	24
1. Pengertian Pembelajaran Matematika SD/MI	24
2. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD/MI	25
3. Tujuan Pembelajaran Matematika SD/MI.....	27
4. Materi Pembelajaran Matematika SD/MI.....	28
5. KD dan Indikator	29
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Rancangan Penelitian	31
B. Definisi Operasional Variabel	33
1. Variabel Bebas (Media Pembelajaran Realia).....	33
2. Variabel Terikat (Hasil Belajar Matematika)	35
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	36
1. Populasi.....	36
2. Sampel	37
3. Teknik Pengambilan Sampel	37
D. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Tes.....	38
2. Observasi	39
3. Dokumentasi	39
E. Instrumen Penelitian	40
1. Rancangan/ Kisi-kisi Instrumen	40
2. Pengujian Instrumen	44
F. Teknis Analisis Data.....	50
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenitas	51

3. Uji Wilcoxon	51
4. Uji Mann Whitney	52
5. Uji N-Gain Ternormalitas.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. HASIL PENELITIAN	53
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	53
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	56
3. Pengujian Hipotesis.....	58
4. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	64
B. PEMBAHASAN.....	69
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Hasil Belajar Matematika Kelas IV	4
Tabel 1.2	Penelitian Relevan.....	11
Tabel 2.1	Kompetensi Dasar dan Indikator.....	29
Tabel 3.1	Desain Eksperimen Semu	32
Tabel 3.2	Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV.....	37
Tabel 3.3	Kisi-kisi Soal.....	41
Tabel 3.4	Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran	41
Tabel 3.5	Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran	42
Tabel 3.6	Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	45
Tabel 3.7	Kriteria Realibilitas	47
Tabel 3.8	Hasil Reliability Statistic.....	47
Tabel 3.9	Indeks Kesukaran Soal	48
Tabel 3.10	Nilai Indeks Kesukaran Soal.....	48
Tabel 3.11	Klasifikasi Daya Beda.....	49
Tabel 3.12	Nilai Daya Pembeda Soal.....	50
Tabel 3.13	Kriteria gain ternormalisasi	52
Tabel 4.1	Keadaan Guru SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung 2022/2023.....	55
Tabel 4.2	Keadaan siswa SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung 2022/2023	56
Tabel 4.3	Sarana dan Prasarana SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung.....	56
Tabel 4.4	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58
Tabel 4.5	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	59
Tabel 4.6	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	60

Tabel 4.7	Hasil Uji Wilcoxon.....	61
Tabel 4.8	Uji Mann Whitney.....	62
Tabel 4.9	Uji N Gain	63
Tabel 4.10	Hasil Observasi Kegiatan Guru Pembelajaran Dengan Media Pembelajaran Realia.....	64
Tabel 4.11	Hasil Observasi Kegiatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Media realia.....	66

DAFTAR GRAFIK

1. Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 57
2. Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 57

DAFTAR LAMPIRAN

1. Outline.....	83
2. Silabus Matematika Kelas IV	86
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	87
4. Soal dan Kunci Jawaban Pretest dan Postest Hasil Belajar Siswa Kelas IV.....	116
5. Lembar Observasi Aktivitas Guru Dan Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Realia.....	120
6. Modul pembelajaran	128
7. Nilai Pretest dan Postest Serta Hasil Input Data SPSS	131
8. Surat Izin Prasurey dari IAIN Metro.....	140
9. Surat Balasan Prasurey.....	141
10. Surat Bimbingan Skripsi	142
11. Surat Tugas	143
12. Surat Izin Research	144
13. Surat Balasan Research.....	145
14. Konsultasi Bimbingan Skripsi	146
15. Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi.....	149
16. Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	150
17. Dokumentasi Kegiatan.....	151
18. Daftar Riwayat Hidup	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat diperlukan oleh setiap manusia, karena melalui pendidikan seseorang akan belajar mengembangkan potensi dirinya.¹ Pada jenjang SD/MI, peserta didik diberikan bekal matematika dengan tujuan agar mereka dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Dengan demikian, matematika terlihat perannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.² Pada hakekatnya matematika itu adalah sebuah simbol, yang bersifat deduktif (dari umum ke khusus) dan merupakan ilmu yang logis dan sistematis.

Pembelajaran matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang berkenaan dengan penalaran. Matematika dan bernalar kritis merupakan satu kesatuan karena memahami matematika perlu penalaran yang kritis, begitu juga sebaliknya untuk terampil bernalar kritis perlu berlatih dengan menyelesaikan matematika.³ Oleh karena itu, dalam rangka proses pelaksanaan pembelajaran

¹ Bramianto Setiawan, Apri Irianto, and Susi Hermin Rusminati, *Dasar-Dasar Pendidikan Kajian Teoritis Untuk Mahasiswa PGSD*, (Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2021), 2.

² Erna Yayuk and Dkk, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*, (Jakarta Timur: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), 3.

³ Ni Luh Putu Agetania and Dkk, *Konsep Dan Implementasi Pembelajaran Kreatif, Inovatif Dan Bernalar Kritis*, (Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2023), 35.

matematika yang efektif, maka perlu diciptakan situasi-situasi dimana peserta didik dapat aktif, kreatif dan responsif secara fisik maupun mental.

Hasil belajar atau yang lebih dikenal dengan istilah *Learning Out Comes* adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar disekolah yang dinyatakan dengan angka angka atau nilai-nilai yang di ukur dengan tes hasil belajar.⁴ Ada juga yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁵ Sedangkan pendapat lain mengatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, tetapi pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”.⁶

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada peserta didik dapat ditandai dengan pengalaman belajarnya, kemampuan penguasaan materi, nilai yang baik, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berinteraksi, dan perubahan tingkah laku.

Pada prasurvey yang dilaksanakan pada tanggal 1 September 2022 peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan beberapa peserta didik. Dalam wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik merasa jenuh saat pembelajaran karena hanya mendengarkan guru menyampaikan materi saja, tanpa ada sesuatu hal yang

⁴ Supriyadi, *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Hasil Belajar Management*, 14.

⁵ Iwan Aprianto and Dkk, *Landasan Pendidikan*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2019), 142.

⁶ Eva Pasaribu, *Model Pembelajaran Kooperatif Dan Kecerdasan Interpersonal (Kajian Empiris Serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN*, (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022), 16-17.

membuat merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, kemudian juga sebagian peserta didik tidak berani bertanya karena merasa ragu untuk menanyakan materi yang belum ia pahami.

Selain wawancara dengan peserta didik, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru matematika yaitu ibu Desti Laila Wahyuni. Melalui wawancara dengan guru matematika, peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam penyampaian materi guru menggunakan metode konvensional. Selanjutnya peneliti juga mendapatkan informasi bahwa penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran matematika juga masih rendah, karena masih banyak peserta didik yang belum memahami dan belum mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah. Dalam wawancara tersebut guru juga menjelaskan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru belum menggunakan media pembelajaran realia, melainkan guru hanya menggunakan media gambar yang ada pada buku paket saja dengan alasan alokasi waktu yang tidak mencukupi. Oleh karena itu peserta didik kurang aktif, kurang motivasi, dan peserta didik pun sering keluar masuk kelas karena peserta didik tersebut tidak memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru.⁷ Hal tersebut membuat rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

Berdasarkan pra survey yang kedua kalinya pada tanggal 1 November 2022, menunjukkan bahwa nilai UTS mata pelajaran matematika lebih

⁷ “Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru Kelas IV SD Roudlatul Qur’an 4 Jati Agung Pada Tanggal 01 September 2022”.

banyak yang belum tuntas. Hasil nilai UTS peserta didik kelas IV mata pelajaran matematika dapat dilihat pada tabel di bawah ini:⁸

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Matematika Kelas IV
SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung Tahun Ajaran 2022/2023

KKM	Kelas	Jumlah peserta didik	Jumlah Peserta Didik		Tuntas (%)	Belum tuntas (%)
			Tuntas	Belum tuntas		
68	IV A	29	2	27	7%	93%
	IV B	27	6	21	22%	78%

Sumber: Dokumentasi Nilai UTS Matematika kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh data hasil belajar peserta didik Kelas IV A SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung pada mata pelajaran Matematika yang berjumlah 29 peserta didik masih rendah. Peserta didik pada kelas IV A yang mencapai nilai KKM berjumlah 2 orang atau 7% dari jumlah keseluruhan peserta didik, sedangkan peserta didik yang tidak mencapai nilai KKM sejumlah 27 orang atau 93%. Di kelas IV B jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM berjumlah 6 orang atau 22% dan peserta didik yang belum mencapai nilai KKM berjumlah 21 orang atau 78% dari 27 peserta didik.

Terkait permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar matematika. Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurang aktifnya siswa pada saat pembelajaran, mindset siswa bahwa pelajaran matematika itu sulit untuk dipelajari, dan

⁸ "Hasil Observasi Di Kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung Pada Tanggal 01 November 2022".

kurang maksimalnya pemanfaatan penggunaan media dalam pembelajaran matematika.

Peserta didik pada usia kisaran 7-11 atau 12 tahun berada pada tahap operasi konkret. Pada umumnya, usia tersebut merupakan usia anak SD. Oleh karena itu, seorang guru harus memahami karakteristik anak SD sebagai dasar dalam kegiatan pembelajaran. Menurut piaget, pada usia ini perkembangan kognitif anak masih berada pada tahap operasional konkret. Selain itu, pendapat lain dari teori piaget mengenai tahap operasi konkret yakni pada tahap ini anak/siswa bertindak dan berfikir mengenai fenomena konkret yang terdapat di kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan berfikir siswa SD masih pada tahap konkret, baik itu menggunakan benda-benda konkret dalam memahami pelajaran ataupun berfikir mengenai sesuatu yang terdapat di kehidupan nyata. Oleh karena itu, topik pelajaran haruslah seputar peristiwa yang ada di kehidupan siswa sehingga mereka mampu berfikir dan memahami pelajaran dengan baik.⁹

Media pembelajaran adalah sarana prasarana dalam mengajar dan merupakan alat bantu untuk memudahkan guru dalam mengaplikasikan isi kurikulum agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

⁹ Isrok'atun and Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 7.

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.¹⁰

Dari permasalahan yang ada, maka ada beberapa solusi yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika, salah satunya adalah menggunakan media realia (benda nyata) pada saat proses pembelajaran. Media realia adalah benda yang bentuknya nyata yang terdapat di sekitar peserta didik, yang dapat dijumpai dengan mudah dalam aktifitasnya sehari-hari, yang dapat di bawa ke dalam situasi pembelajaran atau menjadi bahan ajar bagi peserta didik.¹¹

Media realia yang digunakan pada materi bangun datar dalam penelitian ini yaitu benda nyata yang ada disekitar siswa seperti: pada materi persegi (kaca, kertas origami, sapu tangan, dan jilbab), pada materi persegi panjang (penggaris, buku gambar, kertas hvs, dan uang kertas), dan pada materi segitiga (penggaris segitiga, asduk pramuka, asbak, dan hanger). Dengan penggunaan media tersebut pada materi matematika maka peserta didik bisa dengan mudah memahami materi pelajaran yang di ajarkan oleh guru.

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa media realia dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian yang pertama, dilakukan oleh Titik Mujiati. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar matematika

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 19.

¹¹ Abdul Wahab and Dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 117.

siswa kelas III A SDN Kertajaya IV/210 Surabaya.¹² Penelitian yang kedua, dilakukan oleh Sugiharti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media realia (nyata) dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas 1 semester ganjil di SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018.¹³ Dan yang ketiga yaitu penelitian Najla Desna Fhasya. Hasil penelitiannya adalah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Sifat Benda Kelas V MIN 40 Aceh Besar.¹⁴ Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mencari Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung Tahun Pelajaran 2022/2023.

¹² Titik Mujiati, "Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas III A SDN Kertajaya IV/210 Surabaya," *Jurnal Simki Pedagogia*, Vol. 5, no. 1 (2022), 7-8.

¹³ Sugiharti, "Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun," *Jurnal Edukasi Gemilang*, Vol. 3, no. 1 (2018), 13.

¹⁴ Najla Desna Fhasya, "Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Sifat Benda Kelas V Min 40 Aceh Besar," *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 2022.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis adalah:

1. Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik sehingga keberhasilan peserta didik dalam belajar matematika sangat minim.
3. Guru belum menerapkan media realia pada pembelajaran matematika di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi ruang lingkup yang akan diteliti yaitu meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media realia pada siswa kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Agar penelitian memiliki arah dan hasil yang jelas, maka harus ditetapkan terlebih dahulu tujuan dan manfaat penelitian. Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat kepada:

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian diharapkan mampu membantu peserta didik lebih tertarik untuk belajar karena pembelajaran matematika menggunakan media realia.

b. Bagi Guru

1) Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memotivasi guru dalam melakukan pembelajaran yang sejenis untuk materi pelajaran lainnya.

2) Memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan media realia pada peserta didik kelas IV di SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung.

c. Bagi Sekolah

Mendukung penggunaan media sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sebagai pencapaian visi sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk mengetahui media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran matematika.
- 2) Untuk mengetahui hasil yang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik.
- 3) Menambah pengetahuan tentang penelitian kuantitatif.

F. Penelitian Relevan

Agar tidak terdapat suatu kesalah pahaman maka diperlukan adanya penelitian relevan yang berfungsi sebagai pembanding antara penelitian orang lain dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Terkait dengan judul penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SD Roudlatul Qur’an 4 Jati Agung*”, maka dalam hal ini penulis mengutip beberapa skripsi yang berkaitan dengan persoalan yang akan diteliti sehingga akan terlihat suatu perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Di bawah ini tabel hasil penelitian yang relevan:

Tabel 1.2
“Penelitian Relevan (Persamaan dan Perbedaan)”

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Erna Rahmawati ¹⁵ NPM.13105175, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO. Judul: <i>“Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Tahun Pelajaran 2017/ 2018”</i> .	Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,67 % dan pada siklus II sebesar 80 % mengalami peningkatan sebesar 13,33 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 01 Sidomulyo Punggur.	➤ media pembelaj aran realia.	➤ Jenis penelitian ➤ Kelas ➤ Jenis media realia. ➤ mata pelajaran Jenis penelitian yang digunakan Erna Rahmawati adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro dengan media realia ilmu pengetahuan alam dan mata pelajaran IPA. Sedangkan jenis penelitian ini yaitu penelitian Kuantitatif di kelas IV SD Roudlatul Qur’an 4 Jati Agung dengan media pembelajaran realia pada pelajaran matematika.
2.	Ika Novita Sari ¹⁶ NPM.15010500 26, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO. Judul:	Hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,67 % dan pada siklus II sebesar 80 % mengalami peningkatan sebesar 13,33 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa	➤ menggu nakan media pembelaj aran. ➤ mata pelajaran matemat ika.	➤ jenis penelitian ➤ kelas ➤ jenis media. Jenis penelitian yang digunakan Ika Novita Sari adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas III SDN 01 Sidomulyo Punggur dengan alat peraga papan berpetak. Sedangkan pada

¹⁵ Erna Rahmawati, "Skripsi Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Tahun Pelajaran 2017/ 2018'.,” *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro* (2018).

¹⁶ Ika Novita Sari, “Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N 01 Sidomulyo Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019” *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro* (2019).

	“Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N 01 Sidomulyo Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019”.	dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 01 Sidomulyo Punggur.		penelitian ini menggunakan Penelitian Kuantitatif di kelas IV SD Roudlatul Qur’an 4 Jati Agung menggunakan media realia matematika seperti Kertas origami, buku dan semangka yang telah dipotong berbentuk segitiga.
3.	Najla Desna Fhasya ¹⁷ NIM. 180209019, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH 2022. Judul: “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Sifat Benda Kelas V Min 40 Aceh Besar”.	Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Sifat Benda Kelas V MIN 40 Aceh Besar. Hal ini dapat dilihat pada hasil <i>uji Independent Sample T-Test</i> bahwa nilai $t_{hitung} = -4,857$ $< t_{tabel;26} = 2.056$ sebagaimana pengambilan keputusan dalam <i>uji Independent Sample T-Test</i> karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh pada penggunaan media Realia terhadap hasil belajar peserta didik.	➤ Sama-sama menggunakan media pembelajaran realia.	➤ Kelas ➤ Media ➤ Mata pelajaran Pada penelitian Najla Desna Fhasya sampel yang digunakan yaitu kelas V MIN 40 Aceh Besar dengan media realia ilmu pengetahuan alam dan mata pelajaran IPA. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan sampel kelas IV SD Roudlatul Qur’an 4 Jati Agung dengan media pembelajaran realia pada pelajaran matematika.

¹⁷ Najla Desna Fhasya, "Skripsi Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Sifat Benda Kelas V Min 40 Aceh Besar," Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh (2022).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari konsekuensi penilaian proses belajar peserta didik suatu capaian yang telah diraih seseorang, bagaimanapun keadaannya dan didapatkan dengan adanya usaha terlebih dahulu.¹ Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, tetapi pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”.³ Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.⁴ Ada juga yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-

¹ Syafaruddin, Supiono, and Baharuddin, *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 80.

² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 2.

³ Eva Pasaribu, *Model Pembelajaran Kooperatif Dan Kecerdasan Interpersonal (Kajian Empiris Serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN)*, (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022), 16-17.

⁴ Rusyanto, *TGT (Teams Game Tournament) Dalam Pembelajaran IPS*, (Nem, 2021), 7.

kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁵

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang akan diperoleh individu setelah ia mendapatkan pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan. Hasil belajar pada peserta didik dapat ditandai dengan kemampuan penguasaan materi, nilai yang baik, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berinteraksi, dan perubahan tingkah laku.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar terdapat tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.⁶ Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan mengetahui, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:⁷

⁵ Iwan Aprianto and Dkk, *Landasan Pendidikan*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2019), 142.

⁶ Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 43.

⁷ Shilphy A Oktavia, *Profesionalisme Guru Dalam Memahami Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 197-198.

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*Recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat dari berbagai segi sehingga dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan kata-kata sendiri.

3) Penerapan atau aplikasi (*Aplication*)

Kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkret.

4) Analisis (*analysis*)

Kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor faktorlainnya.

5) Sintesis (*Synhtesis*)

Kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. sintesis merupakan suatu proses yang

memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Membuat kemampuan pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai seseorang atau ide.⁸

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.⁹ Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Peran guru lebih banyak menilai ranah kognitif, semata-mata hasil belajar pada ranah afektif ini dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik seperti perhatian peserta didik terhadap pelajaran, kedisiplinan peserta didik, motivasi belajar, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.¹⁰

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.¹¹ Ranah psikomotor adalah

⁸ Hani Subakti and Dkk, *Pendidikan Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, (Jawa Barat: CV Media Sains Indonesia, 2022), 138-139.

⁹ *Ibid.*, 46.

¹⁰ Ina Magdalena and Dkk, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), 156.

¹¹ *Ibid.*, 47.

ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.¹²

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, terdapat faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern merupakan faktor dari dalam diri individu, hal ini mencakup kondisi jasmaniyah, psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang sedang belajar. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap hasil belajar meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Sedangkan menurut Wina Sanjaya, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu guru, siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, dan lingkungan.¹³

Salah satu unsur penting dalam keberlangsungan pembelajaran matematika adalah penggunaan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran Media dapat mempengaruhi hasil belajar karena dengan media peserta didik lebih memahami pembelajaran matematika yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan akan membuat peserta didik merasa lebih tertarik untuk belajar.¹⁴

¹² Yan Djoko Pietno, *Anakku Bisa Brilliant (Sukses Belajar Menuju Brilliant)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 278.

¹³ Umi Kulsum, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Bangun Ruang Dengan Media Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Bengkong Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022* (Jember: RFM Pramedia, 2022), 8.

¹⁴ Alifia Nurrahmawati and Dkk, *Menjadi Guru Profesional Dan Inovatif Dalam Menghadapi Pandemi*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021), 99.

B. Media Pembelajaran Realia

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, media adalah perantara atau penyalur pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan Garlach dan Ely mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.¹⁵

ACET (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹⁶ Sedangkan menurut Briggs, “media pembelajaran adalah sebagai alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar”.¹⁷

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran guna memberikan pengalaman dan kebermaknaan belajar peserta didik, hal ini akan memberikan kemudahan kepada guru untuk mendorong peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran yang ada di sekolah dasar sangat beraneka ragam dan dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih media pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

¹⁵ Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 4.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 3.

¹⁷ Muhammad Holis, *62 Rekayasa Guru Dalam Pembelajaran*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), 183.

2. Pengertian Media Realia

Media realia merupakan media yang berbentuk objek nyata sehingga akan memberikan stimulasi bagi pelajar untuk dapat mengamati dan mempelajari secara langsung untuk mengembangkan keterampilan.¹⁸ Selanjutnya, Asyar menjelaskan bahwa “media realia adalah benda yang dapat dilihat, di dengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Sedangkan menurut Uno, media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar.”¹⁹

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dan nyata untuk memahami konsep belajar matematika. Melalui penggunaan objek nyata tersebut, kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera peserta didik, terutama indera penglihatan, peraba, dan pendengaran.

Munadi berpendapat bahwa terdapat 3 (tiga) macam media realia, yakni: Unmodified real thing (benda nyata yang tidak dimodifikasi), Modified real things (benda nyata yang telah dimodifikasi) dan Specimen (sampel).

a) Unmodified real thing (benda nyata yang tidak dimodifikasi)

Unmodified real thing adalah benda nyata yang sebagaimana adanya tanpa adanya perubahan kecuali dipindahkan dari tempat

¹⁸ Hadion Wijoyo and Dkk, *Efektivitas Proses Pembelajaran Masa Pandemi*, (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), 135.

¹⁹ Novita Lestari and Eka Mustika, “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan,” *Jurnal Pedagogik II*, no. 2 (2014), 2-3.

aslinya. Benda-benda ini sebenarnya mempunyai ciri, yaitu benda yang dapat digunakan dan dalam ukuran yang normal serta dapat dikenal dengan nama sebenarnya, seperti macam-macam daun.

b) Modified real things (benda nyata yang telah dimodifikasi)

Kategori Modified real things termasuk mock-up (tiruan), miniatur dan cutaways (potongan-potongan).

c) Specimen

Specimen seringkali diartikan sebagai sampel dari suatu benda dalam grup atau kategori yang sama. Sebuah specimen kadang-kadang tidak dimodifikasi dan biasanya bagian dari lingkungan. Specimen yang digunakan dalam proses pengajaran biasanya dalam kemasan botol, box, dll.²⁰

3. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk membantu tugasnya dalam pembelajaran. Supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media yaitu:

a. Persiapan Sebelum Menggunakan Media

Dalam rangka agar penggunaan media dapat berjalan dengan baik, maka perlu membuat persiapan yang baik pula. Peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media itu juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Dengan demikian, pada saat menggunakan medianya

²⁰ *Ibid.*, 3.

maka tidak ada gangguan yang mengurangi kelancaran penggunaan media tersebut. Apabila media itu digunakan secara berkelompok, sebaiknya tujuan yang akan dicapai dibicarakan terlebih dahulu dengan semua anggota kelompok. Hal ini penting supaya perhatian dan pikiran terarah ke hal yang sama.

b. Kegiatan Selama Menggunakan Media

Hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media ialah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindarkan. Kalau mungkin, ruangan jangan digelapkan sama sekali. Hal itu supaya masih dapat menulis jika menjumpai hal-hal penting yang perlu diingat. Selain itu, jika ada bagian yang tidak jelas atau sulit dipahami maka bisa juga menuliskan pertanyaan.

c. Kegiatan Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut ialah untuk menjajaki apakah tujuan telah tercapai. Selain itu, untuk memantapkan pemahaman terhadap materi instruksional yang disampaikan melalui media bersangkutan. Untuk itu soal tes yang disediakan perlu kita kerjakan dengan segera sebelum kita lupa isi program media itu.²¹ Apabila belajar secara berkelompok, perlu diadakan diskusi kelompok untuk membicarakan hal yang kurang jelas atau sulit dipahami. Tindak lanjut lainnya

²¹ Albert Efendi Pohan, Desma Yulia, and Asmaul Husna, *Micro Teaching Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Jawa Barat: Adanu Bimantara, 2020), 48-49.

adalah melakukan percobaan, melakukan observasi, menyusun sesuatu, dan sebagainya.²²

Guru yang akan mengimplementasikan penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika dapat menggunakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Guru memulai kelas dengan motivasi dan apersepsi.
- b. Guru menyampaikan kompetensi pelajaran yang akan dicapai, menyediakan media realia, dan menyampaikan cerita sebagai permasalahan.
- c. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memikirkan materi dari permasalahan yang disampaikan guru.
- d. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan pemikirannya kepada teman-temannya dengan menggunakan media realia yang sudah dipersiapkan guru, atau yang dibawanya dari rumah.
- e. Peserta didik dan guru memperhatikan hasil pemikiran peserta didik.
- f. Diskusi diarahkan pada inti permasalahan dan materi baru ditambahkan.
- g. Guru memimpin peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran.²³

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Menggunakan media realia dalam pembelajaran memberikan beberapa kelebihan, diantaranya adalah:

- a. Memaksimalkan kesempatan belajar peserta didik oleh menggunakan benda-benda nyata yang dikenalnya dalam menyelesaikan tugas-tugas belajarnya.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah diingat oleh peserta didik, dan secara langsung mempermudah peserta didik mengingat materi yang diajarkan.

²² Mohamad Miftah, *Manajemen Media Pembelajaran (Desain, Pengembangan, Pemanfaatan)*, (Tangerang: Pascal Books, 2022), 62.

²³ Wahab and Dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, 124-125.

- c. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik diijinkan untuk menggunakan inderanya dalam proses pembelajaran di kelas.
- d. Peserta didik menjadi lebih termotivasi oleh karena mereka dapat merasakan pengalaman belajar langsung melalui objek yang secara intrisink menarik baginya.
- e. Meningkatkan kemampuan berpikir visual (visual thinking) peserta didik.
- f. Memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan proses pembelajaran dapat tetap berlangsung di dalam kelas ataupun di luar kelas.²⁴

Selain memiliki keuntungan media realia juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

- a. Adanya resiko dalam penggunaan media, khususnya jika penggunaan media realia dengan membawa peserta didik keluar kelas. Seperti resiko kecelakaan dan lainnya.
- b. Adanya kemungkinan kerusakan benda sebagai media saat digunakan.
- c. Kemungkinan pengeluaran biaya tambahan akibat penggunaan media.
- d. Terkadang membutuhkan dukungan media lainnya agar tujuan pembelajaran tercapai secara utuh karena kekurangan dari media

²⁴ *Ibid.*, 120.

realia. Contohnya saat mempelajari tentang bagian-bagian pada tumbuhan dengan menggunakan media realia, maka peserta didik hanya dapat mengamati hal-hal makroskopis saja, sedangkan detail yang mikroskopis hanya dapat dijelaskan dengan bantuan media selain tumbuhan nyata.²⁵

C. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika SD/MI

Kata matematika berasal dari beberapa istilah. Menurut Suwangsih dan Tiurlina istilah matematika berawal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang artinya mempelajari. Kata *mathematike* berasal dari kata *mathema* yang memiliki arti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Selain itu, kata *mathematike* berhubungan juga dengan kata lain yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti berpikir.²⁶

Matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika menjadi mata pelajaran yang penting. Alasannya karena matematika menjadi dasar dan utama dalam mempelajari ilmu yang lainnya.²⁷

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi

²⁵ Mutmainah and Dkk, *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022), 51.

²⁶ Isrok'atun and Amelia Rosmala, *Model Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 3.

²⁷ Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, and Linda, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*, (Purwakarta: CV. Tre Alea Jact Pedagogie),1.

pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika.²⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika ialah proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas berfikir dan mengkontruksi pengetahuan siswa yang dituju pada pembelajaran yang bermakna melalui konstruksi konsep yang saling berkaitan hingga adanya penemuan kembali.

2. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD/MI

Pelajaran matematika pada tingkat SD selain untuk mendapatkan ilmu matematika juga mengembangkan daya pikir peserta didik dalam mencari, memperoleh, mengelola dan pemaanfaatan informasi berdasarkan konsep berpikir logis dalam rangka bertahan dalam kehidupan yang belum pasti.

Pembelajaran matematika yang diajarkan di SD adalah matematika yang terdiri dari bagian-bagian matematika yang dipilih untuk menumbuhkembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi anak serta berpedoman kepada perkembangan IPTEK.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berbeda dengan pembelajaran matematika di SMP dan SMA. Pembelajaran matematika SD mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

²⁸ Neneng Aminah and Ika Wahyuni, *Neneng Aminah Dan Ika Wahyuni, Keterampilan Dasar Mengajar*, (Jawa Barat: LovRinz Publishing, 2019), 3.

- a) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral.

Metode spiral dalam pembelajaran matematika adalah pendekatan yang selalu menghubungkan suatu topik sebelumnya yang menjadi prasyarat untuk mempelajari topik matematika berikutnya. Sebelum menyampaikan topik maka perlu menyusun konsep yang dimulai dengan benda-benda konkrit kemudian konsep itu diajarkan kembali dengan bentuk pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum digunakan dalam matematika.

- b) Pembelajaran matematika bertahap

Materi pelajaran matematika disampaikan secara bertahap yang dimulai dari konsep yang sederhana sampai ke konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkrit, dilanjutkan ke semi konkrit dan akhirnya menuju konsep abstrak.

- c) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi

Kebenaran matematika adalah kebenaran yang konsisten yakni tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan kepada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya.

d) Pembelajaran matematika secara bermakna

Pembelajaran secara bermakna adalah cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan. Dalam pembelajaran bermakna peserta didik mempelajari matematika mulai dari proses terbentuknya suatu konsep kemudian berlatih menerapkan dan mengatur konsep pada situasi baru. Oleh karena itu akan tumbuh kesadaran tentang pentingnya belajar.²⁹

3. Tujuan Pembelajaran Matematika SD/MI

Tujuan Matematika di Sekolah Dasar secara umum ialah agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan matematika. Dalam matematika, peserta didik tidak hanya menekankan pada proses kognitifnya saja, melainkan diharapkan dapat membentuk kepribadian peserta didik sehingga dapat terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-harinya. Dasar matematika pun menjadi patokan penting dalam memahami materi matematika. Tujuan umum pembelajaran matematika yang dirumuskan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

²⁹ Almira Amir, "Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif," *Foruta Paedagogik* Vol. VI, no. 01 (2014), 78-79.

- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Pemecahan masalah, meliputi kemampuan memahami masalah, merancang dan menyelesaikan model matematika, dan menafsir solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari Matematika, sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dengan demikian tujuan akhir dari pembelajaran Matematika adalah agar konsep pembelajaran matematika di sekolah dapat digunakan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, perlu dikembangkan ketrampilan pada matematika. Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan intelektual, ketrampilan dan budi pekerti yang luhur.³⁰

4. Materi Pembelajaran Matematika SD/MI

Bangun datar adalah sebuah obyek benda dua dimensi yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau garis lengkung. Karena bangun datar merupakan bangun dua dimensi, maka hanya memiliki ukuran panjang

³⁰ Suvriadi Panggabean and Dkk, *Pendidikan Matematika Di Sekolah Dasar*, (Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022), 7-8.

dan lebar oleh sebab itu maka bangun datar hanya memiliki luas dan keliling.³¹ Bangun datar memiliki banyak bangun diantaranya:

- a. Persegi
- b. Persegi Panjang
- c. Segitiga

5. KD dan Indikator

Tabel 2.1
Kompetensi Dasar dan Indikator Matematika IV Semester 2

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	3.9.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.
	3.9.2 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi.
	3.9.3 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi.
	3.9.4 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang.
	3.9.5 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang.
	3.9.6 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga.
	3.9.7 Menganalisis cara

³¹ Vina Amilia Suganda M, Toybah, and Siti Hawa, *Buku Ajar, Berbasis Hots Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Di Kelas Rendah Sekolah Dasar*, (Palembang: Bening Media Publishing, 2020), 21.

		menghitung dan menentukan luas segitiga.
4.9	Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	4.9.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga). 4.9.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga).

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penelitian yang relevan dan landasan teori, peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran realia terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Roudlatul Qur’an 4 Jati Agung”.

H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran realia terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Roudlatul Qur’an 4 Jati Agung

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertempat di SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung, penelitian yang akan peneliti lakukan merupakan penelitian eksperimen yaitu “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.¹

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode eksperimen yang digunakan yaitu *quasi eksperimen design* (eksperimen semu). Metode eksperimen ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian mengenai hasil belajar kognitif peserta didik. Endang menyatakan bahwa "*Quasi eksperimen*" digunakan karena pada kenyataan subjek penelitian sulit untuk dikontrol dari variabel-variabel luar yang mempengaruhinya sehingga pengendalian eksperimen hanya dilakukan pada beberapa kondisi yang tampak.

Sedangkan desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dalam bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.² Pada kelas yang akan diteliti hanya terdapat dua kelas yaitu kelas IV A dan

¹ Martina Pakpahan and Dkk., *Metodologi Penelitian*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), 78.

² Yullys Helsa and Syamsu Arlis, *Eminar Ke SD-An (Dalam Pendidikan Tinggi Untuk Penulisan Skripsi Dan Tesis)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 126.

kelas IV B sehingga peneliti menggunakan kedua kelas tersebut sebagai subjek penelitian, selanjutnya kedua kelas tersebut diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal perbedaan nilai antara kedua kelas tersebut.

Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran realia sedangkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan hanya menggunakan media gambar yang ada di buku paket. Perbedaan pemahaman pada kedua kelompok perlakuan dapat dilihat dengan melakukan *pretest* sebelum pembelajaran dimulai, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik tentang materi yang akan diberikan. Kemudian dilakukan *posttest* setelah pembelajaran berakhir, tujuannya untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik kelas IV setelah pembelajaran menggunakan media realia. Adapun ilustrasi paradigma dalam penelitian ini adalah seperti pada tabel berikut:³

Tabel 3.1
Desain Eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*)

Kelas	Pretest	Variabel	Posttest
Eksperimen	Y1	X1	Y2
Kontrol	Y1	X2	Y2

Keterangan:

X1 = Pembelajaran menggunakan media realia

X2 = Pembelajaran konvensional

Y1 = Tes awal (Pretest)

Y2 = Tes akhir (Posttest)

³ Arif Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), 356.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan petunjuk kepada peneliti tentang bagaimana cara mengukur suatu variabel.⁴ Definisi operasional variabel ini dimaksudkan untuk memberikan suatu kejelasan pada masing-masing variabel. Adapun variabel dari penelitian ini, yaitu:

1. Variabel Bebas (Media Pembelajaran Realia)

Variabel bebas (X) merupakan “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat”.⁵ Pada penelitian ini, variabel bebasnya yaitu Media Pembelajaran Realia. Media realia adalah benda yang bentuknya nyata yang terdapat di sekitar peserta didik, yang dapat dijumpai peserta didik dengan mudah dalam aktifitasnya sehari-hari, yang dapat dibawa ke dalam situasi pembelajaran atau menjadi bahan ajar bagi peserta didik.⁶

Media realia yang digunakan peneliti pada materi menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga yaitu:

- a. Pada materi persegi peneliti menggunakan media seperti kertas origami, sapu tangan, cermin, dan jilbab persegi empat.

⁴ Syech Idrus, *Menulis Skripsi Sama Gampangnya Membuat Pisang Goreng: Penting Ada Niat & Kemauan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2021), 74.

⁵ Bambang Sudaryana and Ricky Agusiady, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 263.

⁶ *Ibid.*, 117.



- b. Pada materi persegi panjang peneliti menggunakan media realia seperti buku gambar, penggaris, kertas HVS, dan map.



- c. Pada materi segitiga peneliti menggunakan media seperti asbak, gantungan baju (hanger), dasi pramuka, dan penggaris segitiga.



Tahapan penggunaan media realia ini dalam pembelajaran matematika pada materi menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga yaitu sebagai berikut:

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

- a. Guru membentuk 4 kelompok. Kemudian siswa diminta untuk duduk sesuai kelompok masing-masing.
- b. Guru memperkenalkan media-media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya pada materi persegi guru memperkenalkan media realia yaitu jam dinding, dan seterusnya.
- c. Guru menjelaskan materi tentang keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.
- d. Guru meminta setiap kelompok untuk mengamati benda realia yang sudah disediakan.
- e. Guru melakukan tanya jawab kepada setiap kelompok.
- f. Guru melaksanakan evaluasi.

2. Variabel Terikat (Hasil Belajar Matematika)

Variabel terikat (Y) merupakan “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”.⁷ Pada penelitian ini variabel terikatnya yaitu “Hasil Belajar Matematika. Hasil belajar atau yang lebih dikenal dengan istilah *Learning Out Comes* adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar

⁷ Andre Fernando Pakpahan and Dkk, *Metodologi Penelitian Ilmiah*, (Yayasan Kita Menulis, 2021), 63.

disekolah yang dinyatakan dengan angka angka atau nilai-nilai yang di ukur dengan tes hasil belajar.⁸

Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif. Adapun indikator hasil belajar yang diteliti adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.
- b. Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling daerah persegi
- c. Menggunakan rumus untuk menentukan luas bangun datar persegi panjang.
- d. Menggunakan rumus untuk menentukan keliling bangun datar segitiga.
- e. Menggunakan rumus untuk menentukan luas bangun datar segitiga.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek sasaran penelitian.⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung sebanyak 56 peserta didik. Adapun tabel jumlah peserta didik kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung adalah sebagai berikut:

⁸ Supriyadi, *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Hasil Belajar Management*, 14.

⁹ Erwin Widiasworo, *Menyusun Penelitian Kuantitatif Untuk Skripsi Dan Tesis*, (Yogyakarta: Araska, 2019), 73.

Tabel 3.2
Data jumlah Peserta Didik Kelas IV
SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IVA	16	13	29
2.	IV B	13	14	27
Jumlah		29	27	56

Sumber: Dokumentasi SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi.¹⁰ Sampel dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas yang lain sebagai kelas kontrol. Sampel yang akan digunakan untuk penelitian ini berjumlah 56 peserta didik, yaitu 29 peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 27 peserta didik kelas IV B sebagai kelas kontrol.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.¹¹ Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.¹² Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh*. *Sampling*

¹⁰ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012), 90.

¹¹ Indra Prasetya, *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik*, (Medan: Pers Umsu, 2022), 101.

¹² Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 152.

Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.¹³

Pada penelitian ini sampel yang peneliti gunakan berjumlah 56 peserta didik, dengan penjabaran 29 peserta didik sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran realia, sedangkan kelas kontrol yang berjumlah 27 peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu. Digunakannya tes tertulis bertujuan untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut, dan lain sebagainya.¹⁴

Pada penelitian ini, untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik kelas IV peneliti menggunakan tes *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan bertujuan untuk memperoleh data awal peserta didik kelas IV pada materi bangun datar sebelum diberikan perlakuan baik

¹³ Muslich Anshori and Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2017), 113.

¹⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode Dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2013), 251-252.

kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan *posttes* bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar matematika peserta didik kelas IV pada materi bangun datar setelah diberikan perlakuan media pembelajaran realia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan soal tes bentuk uraian sebanyak 5 butir soal. Untuk melakukan *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan soal yang sama.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian.¹⁵ Teknik observasi dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung di kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung. Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini salah satunya yaitu melakukan pengamatan mengenai kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dalam bentuk tertulis, gambar maupun elektronik.¹⁶ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk memperoleh data tentang

¹⁵ Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012), 120.

¹⁶ I Putu Ade Andre Payadnya and I Made Dharma Atmaja, *Implementasi Strategi Pembelajaran "What-If"*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 16.

jumlah peserta didik dan jumlah guru di SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung, data nilai peserta didik, dan sarana prasaranan yang digunakan sebagai media pembelajaran, dan segala hal yang berkaitan dengan topik pada saat penelitian berlangsung.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, sistematis sehingga lebih mudah diolah.¹⁷

1. Rancangan / Kisi-kisi Instrumen

Instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah lembar tes pretest dan posttest maupun observasi hasil belajar Matematika kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung tahun pelajaran 2022/2023. Kisi-kisi merupakan “sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom”.¹⁸

a. Tes

Tes yang digunakan peneliti berupa soal uraian, terdiri dari 5 butir soal essay. Lembar soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes diberikan pada *pretest* dan *posttest*. Adapun kisi-soal tes sebagai berikut:

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 160.

¹⁸ Suharsimi Arikuntoro, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 138.

Tabel 3.3
Kisi-kisi soal

Kompetensi Dasar	Indikator	No soal	Skor
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegipanjang, dan segitiga	1. Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga	1	30
	2. Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling daerah persegi	2	20
	3. Menggunakan rumus untuk menentukan luas bangun datar persegi panjang	3	15
4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	4. Menggunakan rumus untuk menentukan keliling bangun datar Segitiga	4	15
	5. Menggunakan rumus untuk menentukan luas bangun datar Segitiga	5	20
JUMLAH		5	100

b. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran. Adapun tabel lembar observasi sebagai berikut:

1) Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

Tabel 3.4
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru
Dalam Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kegiatan Pendahuluan	a. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran RPP
	b. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama
	c. Guru menanyakan kabar dan memeriksa

	kehadiran siswa
	d. Guru melakukan kegiatan apresiasi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu dengan tanya jawab) dan memotivasi siswa
Kegiatan Inti	a. Guru menyiapkan media pembelajaran realia bangun datar
	b. Guru menjelaskan materi yang sedang dipelajari dengan menggunakan media realia yang telah disiapkan
	c. Guru memberikan soal terkait luas dan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga
	d. Guru meminta siswa untuk berkelompok dalam mengerjakan soal yang telah diberikan
	e. Siswa menghitung luas dan keliling dengan melihat media pembelajaran realia
	f. Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil yang telah dikerjakan, dan membahasnya bersama-sama
Kegiatan Penutup	a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
	b. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama dan mengakhirmya dengan mengucapkan salam

Adapun kriteria penskoran yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor maksimal = 100

81 – 100 = sangat baik

71 – 80 = baik

61 – 70 = cukup

50 – 60 = kurang

Selanjutnya presentase dihitung dengan rumus:

Skoor Nilai = $(X = \sum x : n)$

2) Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lembar Observasi
Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kegiatan Pendahuluan	a. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran

Kegiatan inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan guru
	b. Siswa membaca buku paketnya masing-masing
	c. Siswa mengamati benda realia
	d. Siswa berdiskusi bersama kelompok menyelesaikan soal menggunakan media realia
	e. Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan
	f. Antusias dalam proses pembelajaran
	g. Kerjasama antar kelompok
Kegiatan Penutup	a. Siswa melakukan refleksi belajar

Petunjuk Penskoran:

Kriteria penskoran sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1 = Sangat tidak baik | 4 = Baik |
| 2 = Tidak baik | 5 = Sangat baik |
| 3 = Kurang baik | |

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:

Persentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah

N = Jumlah Siswa

Kriteria Persentase:

90% ke atas = Sangat baik

80% - 89% = Baik

65% - 79 % = Cukup

55% - 64% = Kurang

Kurang dari 55 % = Gagal

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh data yaitu seperti jumlah peserta didik, nilai ulangan peserta didik,

profil sekolah dan data yang berupa gambar saat penelitian sedang berlangsung.

2. Pengujian Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan untuk mengukur kelayakan instrument yang digunakan sehingga dapat menjadi alat ukur yang tepat dalam menjaring data yang dibutuhkan dalam menjawab masalah yang diteliti. Instrument yang akan diuji adalah soal tes formatif yang dikerjakan pada setiap akhir dalam pembelajaran di kelas IV A dan IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung. Pengujian instrument ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Validitas secara terminologi berasal dari kata valid yang artinya sah, ber atau sah. Dengan demikian validitas dapat diartikan sebagai suatu pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat kesahihah atau kebenaran suatu data untuk digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur apa yang ingin diujikan.¹⁹ Instrumen pengumpul data dinyatakan valid, jika hasil uji t koefisien korelasi pearson atau nilai loading diperoleh harga p maksimal 0,05.²⁰ Pengukuran validasi instrument rumusnya adalah sebagai berikut:

¹⁹ Agustin Marzuki and Dkk, *Praktikum Statistik*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 61.

²⁰ Sarmanu, *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika*, (Surabaya: Airlangga Universitas Press, 2017), 58.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

N = Jumlah peserta dalam tes

X = Validas yang dicari pada hasil tes Matematika

Y = Total skor siswa

Rxy = Koefesien validitas tes

Dengan syarat apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ taraf sigifikasinya 0,05 maka soal tersebut valid. Sebaliknya, apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid, perlu digaris bawah bahwa indeks korelasi nilai maksimal adalah 1,00 nilai ini tidak pernah lebih.

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
1	0,571	0,433	Valid
2	0,263	0,433	Tidak Valid
3	-0,183	0,433	Tidak Valid
4	-0,165	0,433	Tidak Valid
5	0,543	0,433	Valid
6	0,611	0,433	Valid
7	0,606	0,433	Valid
8	0,725	0,433	Valid
9	0,385	0,433	Tidak Valid
10	0,497	0,433	Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan validasi pada butir soal tes esay sebanyak 10 butir soal dengan responden kelas V SD Roudlatul Qur'an 4 Jati agung sebanyak 21 peserta didik dimana $\alpha = 0,05$ dan $r_{tabel} = 0,433$. Maka dapat

disimpulkan bahwa terdapat 6 butir soal yang di katakan valid karena r_{hitung} dari 6 butir soal tersebut lebih besar dari r_{tabel} .

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian ini dapat dilakukan dengan test-retest (stability), equivalent, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.²¹

Teknik yang digunakan dalam menguji reliabilitas adalah dengan mengukurnya dengan alat ukur yang menggunakan rumus alpha, berikut ini adalah rumus alpha, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma 1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas

K = Banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

$\sigma 1^2$ = Varians total

Adapun kriteria reabilitas pada *Cronbach Alpha* yaitu variabel memiliki reliabilitas yang baik apabila nilai konsistensi *Cronbach*

²¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 354.

$Alpha > 0,60$.²² Selanjutnya tingkat kekonsistenan reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kriteria Reliabilitas

Interval Skor	Kriteria Reliabilitas
0.81 s/d 1.00	Sangat Tinggi
0.61 s/d 0.80	Tinggi
0.41 s/d 0.60	Cukup
0.21 s/d 0.40	Rendah
0.00 s/d 0.20	Sangat Rendah

Tabel 3.8
Hasil Uji Reliability Statistic

Cronbach's alpha	N of Items
.669	6

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas tersebut nilai konsistensi Cronbach Alpha $0,669 > 0,60$ sehingga termasuk interpretasi tinggi yang berarti instrumen tersebut reliabel dan soal tersebut dapat dijadikan soal tes Matematika.

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran secara umum dapat diketahui secara empiris dari persentase yang gagal dalam menjawab soal, hal ini diketahui karena pada tiap taraf soal setiap item soal disajikan butir soal yang tergolong sukar, sedang, maupun mudah.

Soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Soal yang disajikan mudah tidak merangsang

²² Dian Sudiantini, *Leaders And Culture*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2020), 100.

anak untuk berusaha tinggi dalam memecahkan soal. Sementara soal yang tergolong sukar dapat menyebabkan akan putus asa karena merasa soal tersebut dilaur jangkannya, dan tidak memiliki semangat dalam memecahkan soal tersebut.

Rumus untuk indeks kesukaran sebagai berikut :

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = Indeks kesukaran untuk setiap butir soal

B = Banyak siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N = Banyak siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan

Adapun kriteria indeks kesukaran soal yaitu sebagai berikut.²³

Tabel 3.9
Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kategori
$1K = 0.00$	Sangat sukar
$0.0 < 1K \leq 0.30$	Sukar
$0.30 < 1K \leq 0.70$	Sedang
$0.70 < 1K \leq 1.00$	Mudah
$1K = 1.00$	Sangat Mudah

Tabel 3.10
Nilai Indeks Kesukaran Soal

Nomor Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,71	Mudah
2	0,48	Sedang
3	0,76	Mudah
4	0,81	Mudah

²³ Kurnia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), 224.

5	0,62	Sedang
6	0,38	Sedang

Hasil perhitungan tingkat kesukaraan soal dapat disimpulkan bahwa soal dalam kategori sedang terdapat pada nomor 3, 5, 6. Soal dalam kategori mudah terdapat pada nomor 1, 3, 4.

d. Daya Beda

Daya Pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Persamaan untuk mengukur daya beda digunakan persamaan berikut ini:

$$D_p = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D_p = Daya Pembeda

P_A = Rata-rata peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Rata-rata peserta kelompok bawah yang menjawab benar

B_A = Banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab

B_B = Banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab

J_A = Banyaknya peserta tes kelompok

J_B = Banyaknya peserta tes kelompok

Tabel 3.11
Klasifikasi Daya Beda

Daya Pembeda (DP)	Interpretasi Daya Beda
$0.00 < D \leq 0.20$	Jelek
$0.21 < D \leq 0.40$	Cukup
$0.41 < D \leq 0.70$	Baik
$0.71 < D \leq 1.00$	Baik Sekali

Untuk mengetahui daya pembeda tiap butir soal dari instrument yang digunakan, dapat dicari dengan menggunakan rumus uji daya pembeda, yang nantinya akan diklarifikasikan dengan tabel daya pembeda. Adapun hasil daya pembeda untuk butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12
Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Nomor soal	Daya Pembeda (DP)	Interpretasi Daya
1	0,463	Baik
2	0,338	Cukup
3	0,553	Baik
4	0,390	Cukup
5	0,589	Baik
6	0,123	Jelek

Dari data di atas dapat dilihat pada uji daya beda setiap butir soal. Dari enam soal esay terdapat tiga soal yang memiliki daya beda yang baik yaitu pada nomor 1, 3, 5. Dua soal yang memiliki daya beda yang cukup yaitu pada nomor 2, 4. Dan satu soal yang terdapat uji daya beda yang jelek yaitu nomor 6.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah seluruh data terkumpul, yaitu dengan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis.²⁴ Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan SPSS seri 25 for windows.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Jakarta: Alfabeta, 2016), 112.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum kita melakukan analisis statistik parametrik (uji paired sample t test dan uji independent sample t test). Dalam statistik parametrik ada 2 macam uji normalitas yang sering dipakai yakni uji kolmogorov smirnov dan uji shapiro wilk.²⁵

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Data yang homogen merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak) dalam uji independent sample t test. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data posttest kelas eksperimen (perlakukan dengan alat peraga), dan data posttest kelas kontrol (konvensional) bersifat homogen atau tidak.²⁶

3. Uji Wilcoxon (jika data tidak normal)

Uji ini digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis perbandingan dua sampel yang saling berkorelasi bila persyaratan distribusi normal tidak terpenuhi, atau jika data yang diolah termasuk kelompok data berbentuk ordinal.²⁷

²⁵ Rostina Sundaya, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2014), 135.

²⁶ *Ibid*, 143-144.

²⁷ *Ibid*, 129-130.

4. Uji Mann Whitney (jika data tidak normal)

Uji Mann Whitney digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang saling bebas jika salah satu atau kedua kelompok sampel tidak berdistribusi normal.

5. Uji N-Gain Ternormalitas

Pada suatu kita mendapatkan hasil penelitian dan ingin mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar, maka kita gunakan gain ternormalisasi. Gain ternormalisasi (g) untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*) adalah sebagai berikut: ²⁸

$$\text{Gain ternormalisasi } (g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretst}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3.13
Kriteria gain ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interprestasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

²⁸ *Ibid*, 151-152.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah singkat berdirinya SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

SD Roudlotul Qur'an 4 Jati Agung, adalah lembaga pendidikan Islam yang pada awal mulanya didirikan oleh Drs. KH. Ali Qomaruddin, SQ. MM. Al-Hafidz. KH. Ali Qomarudin adalah seorang putra asli daerah mulyojati metro kelahiran 16 Mei 1967. Beliau menamatkan sarjananya di perguruan tinggi ilmu alqur'an, jakarta pada tahun 1993. Selanjutnya karena prestasinya pada tahun 1994 dirinya di kirim ke mesir untuk mewakili indonesia MTQ tingkat internasional, dan berhasil meraih peringkat 7 dari 98 negara. Dalam tiga kali seleksi yang di lakukan dirinya berhasil menempati peringkat teratas, sehingga di tetapkan sebagai duta bangsa yang akan mewakili indonesia pada MTQ tingkat internasional di mesir pada tahun 1994.

Drs. KH. Ali Qomaruddin, SQ. MM. Al-Hafidz. mempunyai niat untuk menyumbangkan pengetahuannya di awali dengan membina ngaji dan melatih para qori' dan qori'ah untuk MTQ tingkat Kabupaten/Kota dan propinsi. Pada perkembanganya, terdapat sekitar 20 orang siswa yang datang ke rumahnya secara rutin untuk belajar menghafal alqur'an. Setelah dirasa

memungkinkan, dimulailah upayanya untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan formal, yang bernuansa pondok pesantren. Upaya ini mendapat dukungan dari para sesepuh, kyai dan tokoh masyarakat yang ada pada saat itu, sehingga pada tanggal 27 Juli 2001 secara resmi berdirilah pondok pesantren Roudlatul Qur'an di kelurahan mulyojati, kota metro.

Pada tahun 2015 Drs. KH. Ali Qomaruddin, SQ. MM. Al-Hafidz. mulai mendirikan lembaga pendidikan formal cabang ke 4 yaitu SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung di Kabupaten Lampung Selatan. SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung secara resmi dibuka pada tahun 2017. SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung berada di Jl. Gajah Mada Dusun IV Desa Marga Agung, Kec. Jati Agung, Kab. Lampung Selatan. Untuk saat ini SD Roudlotul Qur'an 4 Jati Agung di pimpinan oleh Ibu Sri Rohayati, S.Pd.

b. Visi dan Misi SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

1) Visi

Sekolah berbasis pondok pesantren yang unggul dalam berprestasi berdasarkan iman dan taqwa, berwawasan Al-Qur'an dan berakhlakul karimah.

2) Misi

- a) Mewujudkan budaya siswa/siswi yang mampu membaca dan menghafal al-Qur'an dengan baik.

- b) Mewujudkan budaya siswa/siswi yang mampu meraih prestasi bidang akademik dan non akademik.
- c) Meningkatkan kesejahteraan dan budaya pembelajar yang cerdas, ikhlas dan berakhlakul karimah.

c. Keadaan Guru dan Siswa SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

1) Data Guru SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

Tabel 4.1
Keadaan Guru SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung
2022/2023

No	Nama Guru	L/P	Keterangan
1.	Sri Rohayati, S.Pd	P	Kepala Sekolah
2.	Ahmad Komari	L	Operator Sekolah
3.	Amelia Kurniawati	P	Kepala Tata Usaha
4.	Rima widyawati, S.Pd	P	Guru Kelas I
5.	Endah Tri Chodijah, S.Pd	P	Guru Kelas I
6.	Silvia Rigianti, S.Pd	P	Guru Kelas I
7.	Purbaningsih, S.Pd	P	Guru Kelas I
8.	Wiwit Nur Khasanah, S.Pd	P	Guru Kelas I
9.	Mita Septiani Saputri, S.Pd	P	Guru Kelas II
10.	Chory Sefrika, S.Pd	P	Guru Kelas II
11.	Marsha Clara Nadia, S.Pd	P	Guru Kelas II
12.	Rodiyana, S.Pd	P	Guru Kelas III
13.	Ina Yahri, S.Pd	P	Guru Kelas III
14.	Desti Laila Wahyuni, S.Pd	P	Guru Kelas IV
15.	Mahmila Rorolisa, S.Pd	P	Guru Kelas IV
16.	Een Subekti, S.Pd	P	Guru Kelas V
17.	Leni Apriliati, S.Pd	P	Guru Kelas V
18.	Refi Yunita Sari, S.pd	P	Guru Kelas VI
19.	Ahmad Abdullah, S.Pd	L	Guru Tahfizd
20.	Irvan Solikhin, S.Pd	L	Guru Penjaskes
21.	Ririn Juniati, S.Pd	P	Guru Bahasa Arab

Sumber: Profil SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

2) Data Siswa SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

Tabel 4.2
Keadaan siswa SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung
2022/2023

No	Kelas	Siswa Laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah Siswa
1.	I	56	56	112
2.	II	40	40	80
3.	III	27	16	43
4.	IV	31	25	56
5.	V	22	19	41
6.	VI	10	7	17
JUMLAH		186	163	349

Sumber: Profil SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

d. Sarana dan Prasarana SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

Sarana dan prasarana di SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung sudah cukup memadai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor	1	Baik
2.	Ruang Kelas	8	Baik
3.	Perpustakaan	1	Baik
4.	Masjid	1	Baik
5.	Ruang UKS	1	Baik
6.	Toilet	4	Baik
7.	Lapangan Olahraga	1	Baik
8.	Kantin Sekolah	3	Baik
9.	Tempat Parkir	1	Baik

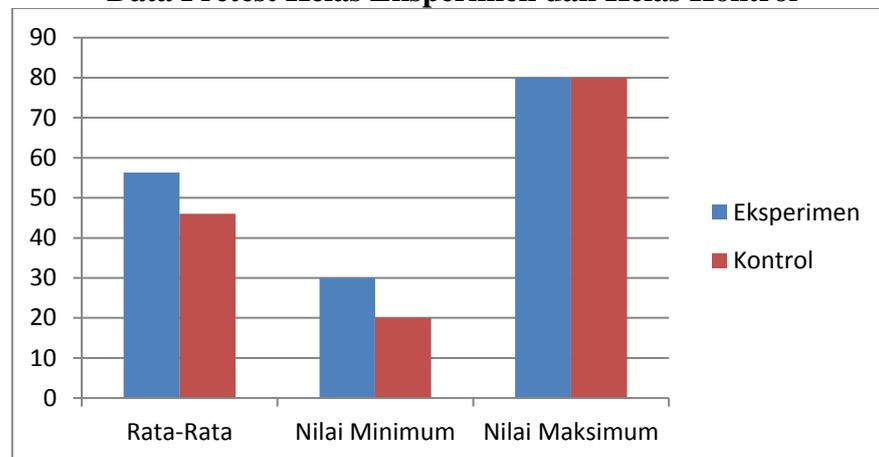
Sumber: Profil SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Data Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Berikut ini data hasil nilai pretest kelompok eksperimen dan kontrol:

Grafik 4.1
Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

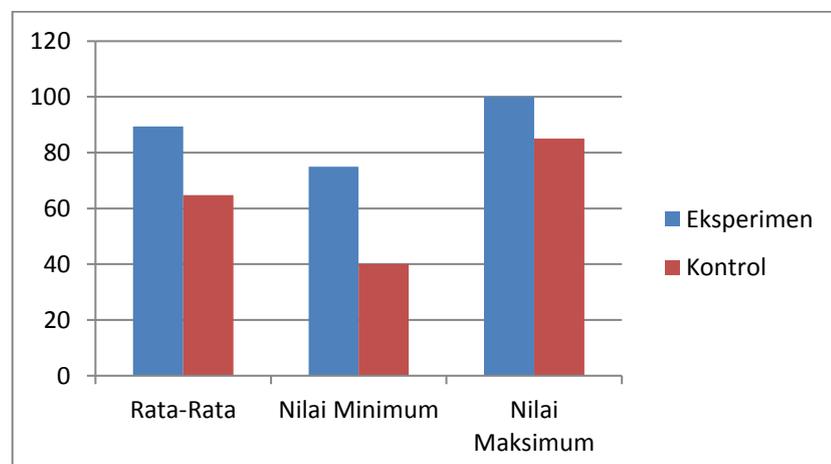


Berdasarkan grafik data hasil belajar pretes kelompok eksperimen tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata adalah 56,3 dengan nilai minimum 30 serta nilai maksimum 80 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 46 dengan nilai minimum 20 dan serta nilai maksimum 80.

b. Data Postest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Berikut ini data hasil nilai postest kelompok eksperimen dan kontrol:

Grafik 4.2
Data Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Berdasarkan grafik data hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata adalah 89,4 dengan nilai minimum 75 serta nilai maksimum 100 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 64,8 dengan nilai minimum 40 dan serta nilai maksimum 85.

3. Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan perhitungan terhadap uji hipotesis, terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat hipotesis. Yang mana dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji *wilcoxon*, kemudian setelah melakukan uji prasyarat maka selanjutnya melakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Mann-Whitney*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini adalah hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yang dibantu dengan *SPSS 25 for windows*.

Tabel 4.4
Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Pre Test Eksperimen (Media Realia)	,204	29	,003	,924	29	,040

	Pos Test Eksperimen (Media Realia)	,283	29	,000	,790	29	,000
	Pre Test Kontrol (Konvensional)	,204	27	,005	,915	27	,029
	Pos Test Kontrol (Konvensional)	,247	27	,000	,905	27	,018
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian normalitas menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* yang dibantu dengan program SPSS 25 *for windows*, dapat diketahui bahwa nilai pretest (kelas eksperimen dan kontrol) dan nilai posttest (kelas eksperimen dan kontrol) tidak berdistribusi normal karena nilai sig. < 0,05.

Karena data penelitian berdistribusi tidak normal, maka kita dapat menggunakan statistic non-parametrik Uji *Mann Whitney* untuk melakukan analisis data penelitian.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.5
Hasil Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,198	1	54	,658
	Based on Median	,136	1	54	,714
	Based on Median and with adjusted df	,136	1	53,326	,714
	Based on trimmed mean	,244	1	54	,623

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas Postest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,146	1	54	,704
	Based on Median	,000	1	54	,988
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	50,372	,988
	Based on trimmed mean	,207	1	54	,651

Dalam pengujian, suatu data dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{sig./p-value} > 0,05$). Dari perhitungan data pretest diperoleh $\text{p-value} = 0,658$ sedangkan pada postest diperoleh $\text{p-value} = 0,704$ dengan $\alpha = 0,05$ jadi $\text{p-value} > \alpha$. Dapat disimpulkan bahwa variabel pretest dan postes pada kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

c. Uji Wilcoxon

Uji *Wilcoxon* dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran realia terhadap hasil belajar kelas IV SD Roudlatul Qur’an 4 Jati Agung? jika data tidak normal. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Wilcoxon*:

Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $< 0,05$, maka H_a diterima.

Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari $> 0,05$, maka H_a ditolak.

Tabel 4.7
Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics^a		
	Post Tes Eksperimen - Pre Tes Eksperimen	Post Tes Kontrol - Pre Tes Kontrol
Z	-4,742 ^b	-4,573 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test		
b. Based on negative ranks.		

Berdasarkan output “Tes Statistic”, diketahui pretest dan posttest kelas eksperimen mendapatkan nilai Asymp.Sig(2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Sedangkan pretest dan posttest kelas kontrol mendapatkan nilai Asymp.Sig(2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

d. Uji Mann Whitney

Uji *Mann Whitney* dalam penelitian ini, dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran realia dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran realia di kelas IV SD Roudlatul qur’an 4 Jati Agung?”

Apabila data tidak normal, dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Mann Whitney* yaitu:

- 1) Jika Asymp.Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan.
- 2) Jika Asymp.Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 4.8
Uji Mann Whitney

Test Statistics^a	
	Hasil Belajar Matematika
Mann-Whitney U	47,500
Wilcoxon W	425,500
Z	-5,735
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Grouping Variable: Kelas	

Hipotesis diterima jika Asymp. Sig $< 0,05$. Dari data diatas diperoleh Sig 0,000 maka Hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran realia dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran realia.”

e. Uji N-Gain

Uji Gain ternormalisasi digunakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar. Gain ternormalisasi (g) untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*).

Tabel 4.9
Uji N Gain

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_ Persen	Eksperimen	Mean		80,8990	3,08409
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74,5815	
			Upper Bound	87,2165	
		5% Trimmed Mean		80,9558	
		Median		70,0000	
		Variance		275,838	
		Std. Deviation		16,60836	
		Minimum		60,00	
		Maximum		100,00	
		Range		40,00	
		Interquartile Range		33,33	
		Skewness		,265	,434
		Kurtosis		-1,927	,845
		Kontrol	Mean		34,7927
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	30,8253	
			Upper Bound	38,7602	
	5% Trimmed Mean		34,3727		
	Median		33,3333		
	Variance		100,585		
	Std. Deviation		10,02922		
Minimum			21,43		
Maximum			57,14		
Range			35,71		
Interquartile Range			16,67		
Skewness			,500	,448	
Kurtosis		-,731	,872		

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen dengan menggunakan Media Pembelajaran Realia

adalah sebesar 80,8990 atau 80,9% termasuk dalam kategori Tinggi. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol (metode konvensional) adalah sebesar 36,7927 atau 36,8% termasuk dalam kategori sedang.

4. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan 4 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 16 Mei 2023, pertemuan kedua pada tanggal 19 Mei 2023, pertemuan ketiga pada tanggal 23 Mei 2023, dan pertemuan keempat atau terakhir yaitu pada tanggal 26 Mei 2023. Adapun Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Observasi Kegiatan Guru Pembelajaran
Dengan Media Pembelajaran Realia

Aspek	Indikator	Skor Pertemuan		Rata-rata	Kriteria
		1	2		
Kegiatan Pendahuluan	a. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran RPP	80	82	81	Sangat Baik
	b. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama	80	82	81	Sangat Baik
	c. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa	80	82	81	Sangat Baik
	d. Guru melakukan kegiatan apresiasi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu dengan tanya jawab) dan memotivasi siswa	78	82	80	Baik

Kegiatan Inti	a. Guru menyiapkan media pembelajaran realia bangun datar	82	82	82	Sangat Baik
	b. Guru menjelaskan materi yang sedang dipelajari dengan menggunakan media realia yang telah disiapkan	78	82	80	Baik
	c. Guru memberikan soal terkait luas dan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga	80	80	80	Baik
	d. Guru meminta siswa untuk berkelompok dalam mengerjakan soal yang telah diberikan	78	80	79	Baik
	e. Guru meminta siswa menghitung luas dan keliling dengan melihat media pembelajaran realia	78	80	79	Baik
	f. Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil yang telah dikerjakan, dan membahasnya bersama-sama	78	80	79	Baik
Kegiatan Penutup	a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	78	80	79	Baik
	b. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama dan mengakhirinya dengan mengucapkan salam	80	80	80	Baik
Jumlah		950	972	961	
Skor Nilai		79	81	80	Baik

Berdasarkan skor hasil observasi dari pertemuan pertama adalah 79 dan pada pertemuan kedua adalah 81, sehingga memperoleh rata-rata 80. Dengan demikian, aktivitas guru dengan melaksanakan pembelajaran ini memiliki kriteria baik.

Tabel 4.11
Hasil Observasi Kegiatan Siswa
Dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Media realia

Aspek	Indikator	Pertemuan		Rata-rata	Kriteria
		1	2		
Kegiatan Pendahuluan	a. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran	80%	90%	85%	Baik
Kegiatan inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan guru	80%	90%	85%	Baik
	b. Siswa membaca buku paketnya masing-masing	70%	76%	73%	Cukup
	c. Siswa mengamati benda realia	80%	90%	85%	Baik
	d. Siswa berdiskusi bersama kelompok menyelesaikan soal menggunakan media realia	80%	90%	85%	Baik
	e. Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan	80%	90%	85%	Baik
	f. Antusias dalam proses pembelajaran	80%	90%	85%	Baik
	g. Kerjasama antar kelompok	78%	88%	83%	Baik
Kegiatan Penutup	a. Siswa melakukan refleksi belajar	78%	80%	83%	Baik
Jumlah Skor		78,4 %	88%	83,2 %	Baik

Berdasarkan persentase hasil observasi aktivitas siswa dari pertemuan pertama adalah 78,4% dan pada pertemuan kedua adalah 88%,

sehingga memperoleh rata-rata 83,2%. Dengan demikian, aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran ini memiliki kriteria baik.

Penelitian ini dilakukan di SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yakni kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut di beri perlakuan yang berbeda, untuk kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan media pembelajaran realia bangun datar sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Peneliti memberikan 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan pertama dilakukan untuk mengambil data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan kedua dan ketiga dilakukan untuk memberikan materi kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk pertemuan terakhir atau ke empat dilakukan *posttest* untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berikut ini pemaparannya.

Pertemuan pertama yaitu pada tanggal 16 Mei 2023. Sebelum diberikan perlakuan, siswa pada kelas IV A (eksperimen) dan kelas IV B (kontrol) terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal para siswa sebanyak 5 soal berbentuk essay. Pada *pretest* ini siswa diberikan waktu selama 30 menit untuk mengerjakan soal essay mengenai keliling dan luas bangun datar.

Pertemuan kedua yaitu pada tanggal 19 Mei 2023. Dalam kelas eksperimen diawali dengan guru membuka pelajaran dengan berdoa, memeriksa kehadiran siswa, memotivasi siswa, menjelaskan tentang

topik yang akan di pelajari dan tujuan dari pembelajaran. Selanjutnya guru memberikan materi keliling bangun datar menggunakan media realia berbentuk persegi (kaca, kertas origami, kain lap, dan jilbab segi empat), persegi panjang (penggaris, buku gambar, kertas hvs, dan uang) dan segitiga (penggaris segitiga, asbak, asduk pramuka, dan hanger) yang sudah di persiapkan. Setelah memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran, guru membagi siswa dalam 4 kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan soal tentang materi keliling bangun datar dengan mengamati media pembelajaran realia. Kemudian siswa disuruh menuliskan jawabannya pada kertas yang disediakan. Untuk mengoreksi jawaban, guru meminta perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan soal yang telah dikerjakan. Pada pertemuan ini siswa sangat antusias dalam menerima materi pembelajaran maupun saat memecahkan soal. Selanjutnya pada kelas kontrol guru memberikan materi keliling bangun datar diawali dengan menjelaskan secara sekilas tentang topik apa yang akan di pelajari hari ini, tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa. Kemudian guru menerangkan materi tentang keliling bangun datar dengan metode ceramah dan tanya jawab.

Pada pertemuan ketiga, dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023. Seperti biasa guru membuka pelajaran dengan berdoa, memeriksa kehadiran siswa, memotivasi siswa, menjelaskan tentang topik yang akan di pelajari dan tujuan dari pembelajaran. Kemudian hari ketiga ini dilanjutkan dengan pemberian materi luas bangun datar dengan media

pembelajaran realia berupa benda yang berbentuk persegi (kaca, kertas origami, kain lap, dan jilbab segi empat), persegi panjang (penggaris, buku gambar, kertas hvs, dan uang), dan segitiga (penggaris segitiga, asbak, asduk pramuka, dan hanger). Seperti pada pertemuan sebelumnya guru membagi siswa dalam 4 kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan soal tentang materi luas bangun datar dengan mengamati media pembelajaran realia. Kemudian siswa disuruh menuliskan jawabannya pada kertas yang disediakan. Untuk mengoreksi jawaban, guru melakukan tanya jawab kepada siswa. Sedangkan pada kelas kontrol, guru memberikan materi luas bangun datar diawali dengan menjelaskan secara sekilas tentang topik apa yang akan di pelajari hari ini, tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa. Guru menjelaskan materi tentang luas bangun datar dengan metode ceramah, berkelompok, dan tanya jawab.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2023. Pada pertemuan keempat, guru memberikan soal postes tentang materi yang telah dipelajari selama dua kali pertemuan pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif pada penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas eksperimen.

Pada penelitian yang telah dilakukan, terlihat bahwa perkembangan berfikir siswa kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung masih pada tahap konkret, baik itu dalam menggunakan benda-benda konkret pada saat memahami pelajaran ataupun berfikir mengenai sesuatu yang terdapat di kehidupan nyata. Sehingga dalam pembelajaran siswa memerlukan media yang nyata untuk membantu proses belajarnya. Dengan penggunaan media nyata siswa akan lebih memahami apa yang sedang dipelajari.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lathipah. Menurut Lathipah, media Realia merupakan media yang berasal dari benda-benda real atau nyata yang dekat dengan anak sehingga anak tidak merasa canggung atau asing dengan media yang digunakan selama pembelajaran berlangsung.¹ Selanjutnya menurut Anna, dkk mengemukakan bahwa media Realia itu sangat berguna karena memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas dengan situasi yang nyata dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera, selain itu mudah didapat karena media Realia itu pada umumnya diambil dari lingkungan sekitar, mengingat bahwa media realia adalah benda nyata maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan akurat.²

¹ Lathipah Hasanah, "Penggunaan Real Object Dapat Meningkatkan Minat Belajar Sains Anak," *Urnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 01, No. 01 (2018), 2.

² Anna Yulia Susilowati, Ika Candra S, and Rita Eryani, "Penerapan Media Realia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 05, no. 04 (2021), 2092.

Pengaruh media realia terhadap hasil belajar siswa pada penelitian ini dapat dilihat dari setelah siswa menggunakan media realia kertas origami, kertas hvs dan asduk pramuka. Dengan menggunakan media tersebut siswa yang tadinya belum bisa membedakan bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga) sekarang sudah bisa membedakan. Selain bisa membedakan, siswa juga bisa mengetahui cara untuk menyelesaikan soal dari bangun datar. Penggunaan media realia tersebut dapat membantu siswa memperkuat pemahaman tentang bentuk-bentuk bangun datar. Selanjutnya, dari hasil pengamatan selama proses penelitian menunjukkan bahwa dengan media realia siswa bisa mengetahui cara untuk menyelesaikan soal dari bangun datar dengan menggunakan rumus.

Media realia bisa dikatakan berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar siswa karena pada saat pembelajaran media tersebut dapat membangkitkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa sehingga membantu siswa menjadi aktif dan tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Titik Mujiati yaitu penggunaan media realia pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu.³ Hal yang sama juga dibuktikan dari hasil penelitian Sugiharti yaitu penggunaan media realia (nyata) dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas 1

³ *Ibid.*, 3"

semester ganjil di SDN 02 Kartoharjo Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018.⁴

Penggunaan media Realia dalam proses pembelajaran yang membuat belajar lebih menyenangkan dengan adanya peragaan langsung oleh guru di depan kelas. Selain itu, media Realia juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat, memegang dan mengamatinnya sehingga siswa dapat mengetahui secara nyata bentuk-bentuk bangun datar. Hal tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dan semangat belajarpun menjadi lebih tinggi karena mereka terlibat langsung dalam penggunaan media Realia. Bahkan ketika guru melaksanakan tanya jawab soal, mereka sangat antusias akan menjawab soal tersebut. Itu artinya media Realia dapat menstimulus dengan tepat siswa untuk terbiasa memecahkan masalah yang ditemui dan mencari solusi terbaik berdasarkan pengetahuan yang dimiliki dari objek atau benda nyata yang dihadirkan secara langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat mengerti pembelajaran dengan cepat.

Ketika peserta didik sudah terbiasa dengan mengeksplorasi beragam permasalahan berarti kapasitas proses belajar dalam diri peserta didik semakin meningkat. Penyebab lainnya yaitu karena media Realia (benda nyata) mudah didapatkan dan mudah dalam penggunaannya, sebab ada di lingkungan sekitar peserta didik itu sendiri sehingga peserta didik tidak merasa asing dalam penggunaannya. Hal tersebut sangat sesuai dengan

⁴ *Ibid.*, 7"

kebutuhan dalam proses pembelajaran di SD/MI, sehingga sangat cocok diterapkan.

Sesuai dengan pendapat Unsrini, media Realia adalah benda nyata yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Hal yang demikian dapat membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan.⁵ Sejalan dengan pendapat Ibrahim, untuk mencapai hasil yang optimum dari proses belajarmengajar, salah satu hal yang sangat disarankan adalah digunakannya media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau Realia dikarenakan objek yang sesungguhnya akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai hal dan melalui penggunaan media Realia ini kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera peserta didik, terutama indera peraba.⁶

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran realia ini mampu membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, dapat membantu mempermudah pendidik dalam penyampaian materi agar mudah dimengerti, serta dapat melatih keterampilan peserta didik dengan menggunakan indera dan memberikan pengalaman langsung kepada mereka, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang jauh lebih baik.

⁵ Unsrini, *Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Media Nyata Pada Anak 4-5 Tahun*, (Pontianak: FKIP UNTAN, 2017), 4.

⁶ R Ibrahim and Nana Syaodih Sukmadinata, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 118-119.

1. Temuan

Pada penelitian ini, peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media realia lebih baik daripada pembelajaran kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran realia dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan pada penelitian ini penggunaan media realia sangat efektif dalam pembelajaran disekolahan.

2. Keterbatasan

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu yang pertama pada alokasi waktu, dalam pelaksanaan penelitian ini menjadi salah satu kendala yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Yang kedua keterbatasan kemampuan, peneliti menyadari bahwa peneliti memiliki keterbatasan kemampuan, khususnya dalam pengelolaan kelas. Akan tetapi, peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk memahami karakter para siswa dengan arahan dari guru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penggunaan Media pembelajaran realia berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil hipotesis dengan perhitungan menggunakan SPSS versi 25. Analisis uji hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney* diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung yang menggunakan Media Pembelajaran Realia dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maupun pengalaman dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yang terjadi selama penelitian, maka penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar siswa. Memperbaiki proses belajar mengajar dalam pembelajaran di sekolah sebagai pencapaian visi misi SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung.

2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas diketahui penggunaan media pembelajaran realia berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4

Jati Agung tahun ajaran 2022/2023, oleh karena itu media pembelajaran realia dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran oleh para guru.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, dapat melakukan penelitian yang lebih lanjut terkait dengan penggunaan media pembelajaran realia untuk diterapkan pada siswa, serta dapat menjadi rujukan dalam penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agetania, Ni Luh Putu, and Dkk. *Konsep Dan Implementasi Pembelajaran Kreatif, Inovatif Dan Bernalar Kritis*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2023.
- Aminah, Neneng, and Ika Wahyuni. *Neneng Aminah Dan Ika Wahyuni, Keterampilan Dasar Mengajar*. Jawa Barat: LovRinz Publishing, 2019.
- Amir, Almira. "Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif." *Foruta Paedagogik* Vol. VI, no. 01 (2014).
- Anshori, Muslich, and Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2017.
- Aprianto, Iwan, and Dkk. *Landasan Pendidikan*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arikuntoro, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013.
- Fernando Pakpahan, Andre, and Dkk. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Fhasya, Najla Desna. "Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Sifat Benda Kelas V Min 40 Aceh Besar." *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 2022.
- Furchan, Arif. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 1982.
- Hasanah, Lathipah. "Penggunaan Real Object Dapat Meningkatkan Minat Belajar Sains Anak." *Urnal Pendidikan Dan Pengajaran* 01, no. No. 01 (2018).
- "Hasil Observasi Di Kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung Pada Tanggal 01 September 2022.
- "Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru Kelas IV SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung Pada Tanggal 01 November 2022.

- Helsa, Yullys, and Syamsu Arlis. *Eminar Ke SD-An (Dalam Pendidikan Tinggi Untuk Penulisan Skripsi Dan Tesis)*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Holis, Muhammad. *62 Rekayasa Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020.
- Ibrahim, R, and Nana Syaodih Sukmadinata. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Idrus, Syech. *Menulis Skripsi Sama Gampangnya Membuat Pisang Goreng: Penting Ada Niat & Kemauan*. Malang: Literasi Nusantara, 2021.
- Isrok'atun, and Amelia Rosmala. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- . *Model Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Kulsum, Umi. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Bangun Ruang Dengan Media Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Bengkong Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022*. Jember: RFM Pramedia, 2022.
- Lestari, Kurnia Eka, and Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama, 2015.
- Lestari, Novita, and Eka Mustika. "Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan." *Jurnal Pedagogik II*, no. 2 (2014).
- Magdalena, Ina, and Dkk. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Marzuki, Agustin, and Dkk. *Praktikum Statistik*. Malang: Ahlimedia Press, 2020.
- Miftah, Mohamad. *Manajemen Media Pembelajaran (Desain, Pengembangan, Pemanfaatan)*. Tangerang: Pascal Books, 2022.
- Mujiati, Titik. "Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya." *Jurnal Simki Pedagogia Vol. 5*, no. 1 (2022).
- Musfiqon. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012.

- . *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012.
- Mutmainah, and Dkk. *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022.
- Nurrahmawati, Alifia, and Dkk. *Menjadi Guru Profesional Dan Inovatif Dalam Menghadapi Pandemi*. Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- Oktavia, Shilphy A. *Profesionalisme Guru Dalam Memahami Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Pakpahan, Martina, and Dkk. *Metodologi Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Panggabean, Suvriadi, and Dkk. *Pendidikan Matematika Di Sekolah Dasar*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022.
- Pasaribu, Eva. *Model Pembelajaran Kooperatif Dan Kecerdasan Interpersonal (Kajian Empiris Serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN)*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022.
- Payadnya, I Putu Ade Andre, and I Made Dharma Atmaja. *Implementasi Strategi Pembelajaran "What-If."* Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Pietno, Yan Djoko. *Anakku Bisa Brilliant (Sukses Belajar Menuju Brilliant)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Pohan, Albert Efendi, Desma Yulia, and Asmaul Husna. *Micro Teaching Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Jawa Barat: Adanu Bimantara, 2020.
- Prasetia, Indra. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik*. Medan: Pers Umsu, 2022.
- Rahmawati, Erna. "Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD IT Wahdatul Ummah Metro Tahun Pelajaran 2017/2018'." *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Yang Berjudul*, 2018.
- Ruqoyyah, Siti, Sukma Murni, and Linda. *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jact Pedagogie.
- Rusyanto. *TGT (Teams Game Tournament) Dalam Pembelajaran IPS*. Nem, 2021.

- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sari, Ika Novita. “Penggunaan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N 01 Sidomulyo Pungur Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro*, 2019.
- Sarmanu. *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika*. Surabaya: Airlangga Universitas Press, 2017.
- Setiawan, Bramianto, Apri Irianto, and Susi Hermin Rusminati. *Dasar-Dasar Pendidikan Kajian Teoritis Untuk Mahasiswa PGSD*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2021.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Subakti, Hani, and Dkk. *Pendidikan Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. Jawa Barat: CV Media Sains Indonesia, 2022.
- Sudaryana, Bambang, and Ricky Agusiady. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Sudaryono. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Sudiantini, Dian. *Leaders And Culture*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2020.
- Sugiharti. “Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun.” *Jurnal Edukasi Gemilang* Vol. 3, no. 1 (2018).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Jakarta: Alfabeta, 2016.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sundaya, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2014.
- Sundayana, Rostina. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Supriyadi. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Hasil Belajar Management*. Pekalongan: PT Nasya Expanding, 2018.

- Susilowati, Anna Yulia, Ika Candra S, and Rita Eryani. "Penerapan Media Realia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* Vol. 05, no. 04 (2021).
- Syafaruddin, and Dkk. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pengarang*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Unsrini. *Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Media Nyata Pada Anak 4-5 Tahun*. Pontianak: FKIP UNTAN, 2017.
- Wahab, Abdul, and Dkk. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Wahyuni, Endah, and Deas Nurfri Runtu. *Modul Ajar Bangun Ruang*,.
- Widiasworo, Erwin. *Menyusun Penelitian Kuantitatif Untuk Skripsi Dan Tesis*. Yogyakarta: Araska, 2019.
- Wijoyo, Hadion, and Dkk. *Efektivitas Proses Pembelajaran Masa Pandemi*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Yayuk, Erna, and Dkk. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta Timur: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.

LAMPIRAN

Lampiran 1

OUTLINE

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SD ROUDLATUL QUR'AN 4 JATI AGUNG

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINIL PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GRAFIK

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Jenis-jenis Hasil Belajar
- B. Media Pembelajaran Realia
 - 1. Pengertian Media Belajar
 - 2. Pengertian Media Realia
 - 3. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia
 - 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia
- C. Pembelajaran Matematika
 - 1. Pengertian Pembelajaran Matematika SD/MI
 - 2. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD/MI
 - 3. Tujuan Pembelajaran Matematika SD/MI
 - 4. Materi Pembelajaran Matematika SD/MI
 - 5. KD dan Indikator
- D. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - 3. Pengujian Hipotesis
 - 4. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, April 2023
Peneliti



Antika Melindasari
NPM. 1901030007

Lampiran 2

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung

Kelas / Semester : IV/ II

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Keliling dan Luas Daerah

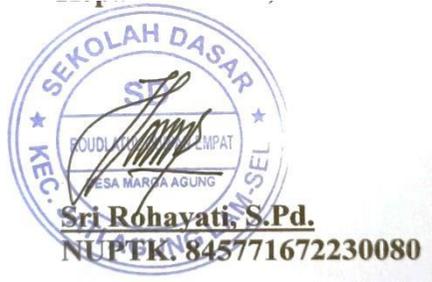
KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual dan konseptual dengan cara mengamati, (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Matematika	<p>3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga</p> <p>4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga</p>	<p>3.9.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga</p> <p>3.9.2 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi</p> <p>3.9.3 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi</p> <p>3.9.4 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang</p> <p>3.9.5 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang</p>	<p>Keliling dan luas daerah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Persegi ➤ Persegi panjang ➤ Segitiga 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga ➤ Melakukan eksplorasi pengukuran bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga untuk menentukan keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga ➤ Menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penilaian sikap ➤ Tes tertulis ➤ Tes psikomotorik ➤ Penugasan ➤ Proyek Praktik 	12 JP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV ➤ Buku Petunjuk Guru MATEMATIKA Kelas IV ➤ Modul/bahan ajar ➤ Internet ➤ Modul lain yang relevan

		<p>3.9.6 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga</p> <p>3.9.7 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga</p> <p>4.9.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p> <p>4.9.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p>		<p>➤ Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p> <p>➤ Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p>			
--	--	---	--	---	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah



Marga Agung, Mei 2023
Guru Mapel Matematika

Desti Laila Wahyuni

Lampiran 3

Pertemuan Ke-1 Kelas Eksperimen

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung
Kelas / Semester	: IV / II
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bangun Datar (Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**MATEMATIKA**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Menjelaskan dan	3.9.1 Mengidentifikasi berbagai

<p>menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.</p>	<p>bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga</p> <p>3.9.2 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi</p> <p>3.9.3 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi</p> <p>3.9.4 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang</p> <p>3.9.5 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang</p> <p>3.9.6 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga</p> <p>3.9.7 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga</p>
<p>4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.</p>	<p>4.9.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p> <p>4.9.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan pengamatan media realia, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga menggunakan media realia (nyata) yang ada disekitar.
2. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi, siswa dapat menjelaskan asal rumus keliling bangun datar persegi panjang dan segitiga dengan benar.
3. Setelah melakukan diskusi, siswa dapat menentukan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga) menggunakan rumus dengan benar.
4. Melalui media realia siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang

melibatkan keliling bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga.

5. Siswa dapat menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga.

A. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan bentuk bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga.
2. Menentukan rumus keliling bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga.

B. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Problem Based Learning*
3. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh Irtua kelas. 2. Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa (Absensi). 3. Guru melakukan motivasi dengan tepuk semangat. 4. Menginformasikan materi yang akan diajarkan. 5. Guru menyampaikan tujuan dalam pembelajaran. 	10 menit
Inti	<p>❖ Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk membaca materi yang ada di buku paket tentang materi bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga 2. Guru meminta siswa untuk mengamati benda berbentuk bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) yang ada di dalam kelas. 3. Guru menyiapkan media pembelajaran realia yang berbentuk persegi, persegi panjang, dan segitiga 	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p data-bbox="639 432 1086 465">Media Realia berbentuk Persegi</p>  <p data-bbox="580 913 1145 947">Media Realia berbentuk Persegi Panjang</p>  <p data-bbox="639 1395 1086 1429">Media Realia berbentuk Segitiga</p>  <p data-bbox="555 1888 1222 1966">4. Siswa diminta untuk mengamati media realia yang telah di siapkan guru</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>5. Guru menjelaskan bentuk-bentuk bangun datar menggunakan media realia dan materi tentang mencari keliling bangun datar yang berbentuk persegi, persegi panjang, dan segitiga</p> <p>❖ Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan tentang bangun datar, contoh: <ol style="list-style-type: none"> a. Benda apa saja yang berbentuk persegi, persegi panjang, dan segitiga yang ada di rumahmu? b. Bagaimana cara menentukan keliling bangun datar persegi? 2. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami 3. Siswa menanyakan materi yang belum di pahami 4. Guru menjawab pertanyaan <p>❖ Mencoba:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi mejadi 5 kelompok, kemudian guru meminta siswa duduk dengan anggota kelompok masing-masing. 2. Guru membagikan soal yang akan dikerjakan oleh siswa 3. Guru memberikan bimbingan dan petunjuk dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan secara berkelompok <p>❖ Menalar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mulai berfikir kritis dan menganalisis materi dan mengaitkan dengan media realia 2. Siswa mulai berdiskusi mengerjakan soal 3. Siswa menyimpulkan atau menuliskan jawaban pada kertas satu lembar <p>❖ Mengkomunikasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu siswa diminta maju kedepan kelas mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang hasil 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	diskusi 3. Guru meluruskan jawaban mengenai hasil diskusi siswa	
Penutup	1. Guru memberikan kesimpulan dengan menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari hari ini untuk mempertegas pemahaman siswa 2. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari 3. Guru memberikan PR 4. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).	5 menit

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV
2. Buku Guru MATEMATIKA Kelas IV
3. Media realia
4. Modul lain yang relevan

E. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

Menyelesaikan soal evaluasi pemecahan masalah matematika

Skor penilaian : 100

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (skala 0 - 100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	<u>A</u>	SB (sangat baik)
66-80	<u>B</u>	B (baik)
51-65	<u>C</u>	C (cukup)
0-50	<u>D</u>	K (kurang)

Guru Mapel Matematika



Desti Laila Wahyuni, S.Pd

Marga Agung, Mei 2023

Praktikan



Antika Melindasari
NPM. 1901030007

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung



Sri Rohayati, S.Pd

NUPTK. 845771672230080

Pertemuan Ke-2 Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: Roudlatul Qur'an 4
Kelas / Semester	: IV / II
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bangun Datar (Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MATEMATIKA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi	3.9.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga 3.9.2 Menganalisis cara menghitung

panjang, dan segitiga.	<p>dan menentukan keliling persegi</p> <p>3.9.3 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi</p> <p>3.9.4 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang</p> <p>3.9.5 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang</p> <p>3.9.6 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga</p> <p>3.9.7 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga</p>
4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	<p>4.9.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p> <p>4.9.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan pengamatan media realia, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga menggunakan media realia (nyata) yang ada disekitar.
2. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi, siswa dapat menjelaskan rumus luas bangun datar persegi panjang dan segitiga dengan benar.
3. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi, siswa dapat menentukan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga menggunakan rumus dengan benar.
4. Melalui media realia siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang melibatkan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.
5. Siswa dapat menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan bentuk bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.
2. Menentukan rumus luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Problem Based Learning*
3. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh lrtua kelas. 2. Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa (Absensi). 3. Guru melakukan motivasi dengan tepuk semangat. 4. Menginformasikan materi yang akan diajarkan. 5. Guru menyampaikan tujuan dalam pembelajaran. 	<p>10 menit</p>
<p>Inti</p>	<p>❖ Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum memulai pelajaran, guru bertanya materi sebelumnya tentang keliling bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga. 2. Siswa diminta untuk membaca materi yang ada di buku paket tentang materi luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga <p style="text-align: center;">Media Realia berbentuk Persegi</p> 	<p>20 menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p data-bbox="580 432 1149 465" style="text-align: center;">Media Realia berbentuk Persegi Panjang</p>  <p data-bbox="636 958 1091 992" style="text-align: center;">Media Realia berbentuk Segitiga</p>  <ol data-bbox="552 1532 1222 1861" style="list-style-type: none"> 3. Guru menyiapkan media pembelajaran realia yang berbentuk persegi, persegi panjang, dan segitiga 4. Siswa diminta untuk mengamati media realia yang telah di siapkan guru 5. Guru menjelaskan materi tentang mencari luas bangun datar yang berbentuk persegi, persegi panjang, dan segitiga 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>❖ Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan tentang bangun datar, contoh: <ol style="list-style-type: none"> a) Bagaimana cara mencari luas bangun datar persegi? b) Bagaimana cara mencari luas bangun datar segitiga? 2. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami 3. Siswa menanyakan materi yang belum dipahami 4. Guru menjawab pertanyaan <p>❖ Mencoba:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi mejadi 4 kelompok, kemudian guru meminta siswa duduk dengan anggota kelompok masing-masing. 2. Guru membagikan soal yang akan dikerjakan oleh siswa 3. Guru memberikan bimbingan dan petunjuk dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan secara berkelompok <p>❖ Menalar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mulai berfikir kritis dan menganalisis materi dan mengaitkan dengan media realia 2. Siswa mulai berdiskusi mengerjakan soal 3. Siswa menyimpulkan atau menuliskan jawaban pada kertas satu lembar <p>❖ Mengkomunikasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu siswa diminta maju kedepan kelas mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang hasil 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	diskusi 3. Guru meluruskan jawaban mengenai hasil diskusi siswa 4. Guru memberikan soal evaluasi	
Penutup	1. Guru memberikan kesimpulan dengan menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari hari ini untuk mempertegas pemahaman siswa 2. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari 3. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).	5 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV
2. Buku Guru MATEMATIKA Kelas IV
3. Media Realia
4. Modul lain yang relevan

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. **Penilaian Pengetahuan (Kognitif)**

Menyelesaikan soal evaluasi pemecahan masalah matematika

Skor penilaian : 100

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (skala 0 - 100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

Guru Mapel Matematika

Desti Laila Wahyuni, S.Pd

Marga Agung, Mei 2023
Praktikan

Antika Melindasari
NPM. 190103007

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung



Sri Rohayati, S.Pd
NUPTK. 845771672230080

Pertemuan Ke-1 Kelas Kontrol

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: Roudlatul Qur'an 4
Kelas / Semester	: IV / II
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bangun Datar (Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR
MATEMATIKA**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	3.9.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga 3.9.2 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi

	<p>3.9.3 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi</p> <p>3.9.4 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang</p> <p>3.9.5 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang</p> <p>3.9.6 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga</p> <p>3.9.7 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga</p>
5.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	<p>4.9.3 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p> <p>4.9.4 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan pengamatan, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.
2. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi, siswa dapat menjelaskan asal rumus keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga dengan benar.
3. Setelah melakukan diskusi, siswa dapat menentukan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga) menggunakan rumus dengan benar.
4. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga).
5. Siswa dapat menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga).

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga).
2. Menentukan rumus keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga).

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Menginformasikan materi yang akan diajarkan. 4. Guru menyampaikan tujuan dalam pembelajaran. 5. Melakukan motivasi dengan tepuk semangat 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati materi yang ada di buku paket 2. Guru menjelaskan materi keliling bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga yang ada pada buku paket ❖ Menanya: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah di sampaikan oleh guru. 2. Siswa menanyakan materi yang belum di pahami ❖ Mencoba: <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk melihat materi yang 	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>ada pada buku paket</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok 3. Guru membagikan LKS yang akan di kerjakan oleh siswa <p>❖ Menalar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mulai berfikir kritis dan menganalisis materi 2. Siswa mulai berdiskusi mengerjakan soal 3. Siswa menuliskan jawaban pada lembar kerja siswa <p>❖ Mengkomunikasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu siswa diminta maju kedepan kelas untuk melaporkan hasil diskusinya 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang hasil diskusi. 3. Guru meluruskan jawaban mengenai hasil diskusi siswa 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami 5. Guru memberikan soal evaluasi 6. Siswa mengumpulkan pekerjaannya 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesimpulan dengan menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari hari ini untuk mempertegas pemahaman siswa 2. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari 3. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	5 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV
2. Buku Guru MATEMATIKA Kelas IV
3. Modul lain yang relevan

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

Menyelesaikan soal evaluasi pemecahan masalah matematika

Skor penilaian : 100

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (skala 0 - 100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

Guru Mapel Matematika

Marga Agung, Mei 2023

Praktikan



Mahmila Rorolisa, S.Pd

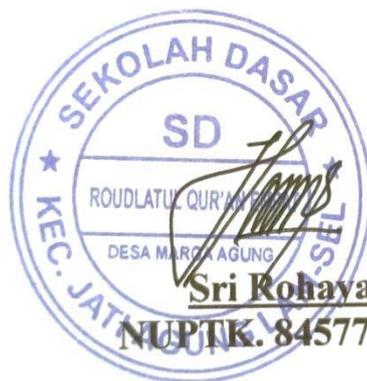


Antika Melindasari

NPM. 1901030007

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung



Sri Rohayati, S.Pd

NUPTK. 845771672230080

Pertemuan Ke-2 Kelas Kontrol

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Roudlatul Qur'an 4
Kelas / Semester : IV / II
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Bangun Datar (Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR
MATEMATIKA**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	3.9.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga 3.9.2 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi

	<p>3.9.3 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi</p> <p>3.9.4 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang</p> <p>3.9.5 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang</p> <p>3.9.6 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga</p> <p>3.9.7 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga</p>
<p>4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.</p>	<p>4.9.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p> <p>4.9.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan pengamatan, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.
2. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi, siswa dapat menjelaskan asal rumus keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga dengan benar.
3. Setelah melakukan diskusi, siswa dapat menentukan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga) menggunakan rumus dengan benar.
4. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga).
5. Siswa dapat menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga).

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga).
2. Menentukan rumus keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga).

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK) 3. Menginformasikan materi yang akan diajarkan 4. Guru menanyakan materi sebelumnya 5. Melakukan motivasi dengan tepuk semangat 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati materi yang ada di buku paket 2. Guru menjelaskan materi keliling bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga yang ada pada buku paket ❖ Menanya: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah di sampaikan oleh guru 2. Siswa menanyakan materi yang belum di pahami ❖ Mencoba: <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk melihat materi yang ada pada buku paket 2. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok 3. Guru membagikan LKS yang akan di kerjakan oleh siswa ❖ Menalar: <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mulai berfikir kritis dan menganalisis materi 	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa mulai berdiskusi mengerjakan soal 3. Siswa menuliskan jawaban pada lembar kerja siswa <p>❖ Mengkomunikasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu siswa diminta maju kedepan kelas untuk melaporkan hasil diskusinya 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang hasil diskusi 3. Guru meluruskan jawaban mengenai hasil diskusi siswa 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami 5. Guru memberikan soal evaluasi 6. Siswa mengumpulkan pekerjaannya 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesimpulan dengan menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari hari ini untuk mempertegas pemahaman siswa 2. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari 3. Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	5 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV
2. Buku Guru MATEMATIKA Kelas IV
3. Modul lain yang relevan

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

Menyelesaikan soal evaluasi pemecahan masalah matematika

Skor penilaian : 100

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (skala 0 - 100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (baik)
51-65	C	C (cukup)
0-50	D	K (kurang)

Guru Mapel Matematika

Marga Agung, Mei 2023

Praktikan



Mahmila Rorolisa, S.Pd.



Antika Melindasari
NPM. 1901030007

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Roudlatul Qur'an 4 Jati Agung



Sri Rohayati, S.Pd
NUPTK. 845771672230080

Lampiran 4

A. Soal *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV**TES HASIL BELAJAR**

Nama :

Kelas :

Mapel :

Petunjuk

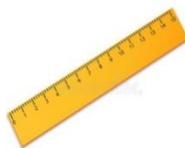
- Baca, pahami dan kerjakan soal di bawah ini
- Kerjakan sendiri, jujur, dan percaya pada kemampuan sendiri, maka ilmu yang diperoleh akan berkah dan manfaat.
- Waktu mengerjakan 25 menit

Soal

- Perhatikan gambar berikut



1



2



3



4



5



6

- Gambar nomor berapa saja yang termasuk bangun datar berbentuk persegi?

Jawab:.....

b. Gambar nomor berapa saja yang termasuk bangun datar berbentuk Persegi panjang?

Jawab:.....

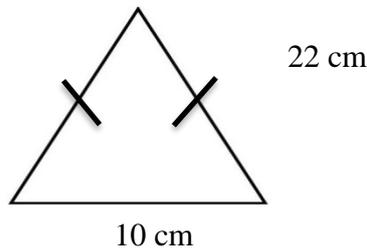
c. Gambar nomor berapa saja yang termasuk bangun datar berbentuk segitiga?

Jawab:.....

2. Pak Budi memiliki sebuah buku gambar berbentuk persegi panjang dengan panjang sisinya yaitu 12 cm dan lebarnya 7 cm. Luas buku gambar milik Andi adalah.....

Jawab:.....

3. Tentukan keliling segitiga berikut



Jawab:.....

4. Sebuah segitiga mempunyai lebar 15 cm dan tinggi 10 cm. Berapakah luas segitiga tersebut?.....

Jawab:.....

5. Tentukan panjang sisi keramik berbentuk persegi di bawah ini!



Keliling keramik = 80 cm. Berapakah panjang sisi keramik?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....

B. Kunci Jawaban *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV

1. a. 3 dan 4
b. 2 dan 6
c. 1 dan 5

2. $L = P \times L$
 $L = 12 \times 7$
 $L = 84 \text{ cm}^2$

3. $K = s^1 + s^2 + s^3$
 $K = 10 + 22 + 22$
 $K = 54 \text{ cm}$

4. $L = \frac{1}{2} \times a \times t$
 $L = \frac{1}{2} \times 15 \times 10$
 $L = \frac{1}{2} \times 150$
 $L = 75 \text{ cm}^2$

5. $S = K : 4$
 $S = 80 : 4$
 $S = 20 \text{ cm}$

Lampiran 5

**Lembar Observasi Kegiatan Guru Dalam Pembelajaran
Menggunakan Media Realia**

Aspek	Indikator	Skor Pertemuan		Rata-rata	Kriteria
		1	2		
Kegiatan Pendahuluan	a. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran RPP	80	82	81	Sangat Baik
	b. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama	80	82	81	Sangat Baik
	c. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa	80	82	81	Sangat Baik
	d. Guru melakukan kegiatan apresiasi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu dengan tanya jawab) dan memotivasi siswa	78	82	81	Sangat Baik
Kegiatan Inti	a. Guru menyiapkan media pembelajaran realia bangun datar	82	82	82	Sangat Baik
	b. Guru menjelaskan materi yang sedang dipelajari dengan menggunakan media realia yang telah disiapkan	78	82	80	Baik
	c. Guru memberikan soal terkait luas dan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga	80	80	80	Baik
	d. Guru meminta siswa untuk berkelompok dalam mengerjakan soal yang telah diberikan	78	82	80	Baik

	e. Guru meminta siswa menghitung luas dan keliling dengan melihat media pembelajaran realia	78	80	79	Baik
	f. Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil yang telah dikerjakan, dan membahasnya bersama-sama	78	80	79	Baik
Kegiatan Penutup	a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	78	80	79	Baik
	b. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama dan mengakhirinya dengan mengucapkan salam	80	80	80	Baik
Jumlah		950	972	961	
Skor Nilai		79	81	80	Baik

Adapun kriteria penskoran yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor maksimal = 100

81 – 100 = sangat baik

71 – 80 = baik

61 – 70 = cukup

50 – 60 = kurang

Selanjutnya presentase dihitung dengan rumus:

Skor Nilai = $(X = \sum x : n)$

Observer



Desti Laila Wahyuni, S.Pd

Marga Agung, Mei 2023



Antika Melindasari
NPM. 1901030007

**Lembar Observasi Kegiatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran
Menggunakan Media Realia**

Aspek	Indikator	Pertemuan		Rata-rata	Kriteria
		1	2		
Kegiatan Pendahuluan	a. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran	80%	90%	85%	Baik
Kegiatan inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan guru	80%	90%	85%	Baik
	b. Siswa membaca buku paketnya masing-masing	70%	76%	73%	Cukup
	c. Siswa mengamati benda realia	80%	90%	85%	Baik
	d. Siswa berdiskusi bersama kelompok menyelesaikan soal menggunakan media realia	80%	90%	85%	Baik
	e. Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan	80%	90%	85%	Baik
	f. Antusias dalam proses pembelajaran	80%	90%	85%	Baik
	g. Kerjasama antar kelompok	78%	88%	83%	Baik
Kegiatan Penutup	a. Siswa melakukan refleksi belajar	78%	88%	83%	Baik
Jumlah Skor		78,4	88	83,2	Baik

Adapun kriteria penskoran yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor maksimal = 100

81 – 100 = sangat baik

71 – 80 = baik

61 – 70 = cukup

50 – 60 = kurang

Observer



Desti Laila Wahyuni, S.Pd

Marga Agung, Mei 2023



Antika Melindasari
NPM. 1901030007

**Lembar Observasi Kegiatan Guru Dalam Pembelajaran
Menggunakan Model Konvensional**

Aspek	Indikator	Skor Pertemuan		Rata-rata	Kriteria
		1	2		
Kegiatan Pendahuluan	a. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran RPP	80	80	80	Baik
	b. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama	80	82	81	Baik
	c. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa	80	82	81	Sangat Baik
	d. Guru melakukan kegiatan apresiasi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu dengan tanya jawab) dan memotivasi siswa	78	80	79	Baik
Kegiatan Inti	a. Guru menjelaskan materi yang sedang dipelajari	78	82	80	Baik
	b. Guru meminta siswa mengamati buku paket	78	82	80	Baik
	c. Guru memberikan soal terkait luas dan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga	80	80	80	Baik
	d. Guru meminta siswa untuk berkelompok dalam mengerjakan soal yang telah diberikan	78	80	79	Baik
	e. Guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil yang telah dikerjakan, dan membahasnya bersama-sama	78	80	79	Baik

Kegiatan Penutup	a. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	80	80	80	Baik
	b. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama dan mengakhirinya dengan mengucapkan salam	80	82	81	Sangat Baik
Jumlah		870	890	880	
Skor Nilai		79	81	80	Baik

Adapun kriteria penskoran yang digunakan adalah sebagai berikut:

Skor maksimal = 100

81 – 100 = sangat baik

71 – 80 = baik

61 – 70 = cukup

50 – 60 = kurang

Selanjutnya presentase dihitung dengan rumus:

Skor Nilai = $(X = \sum x : n)$

Observer



Mahmila Rorolisa, S.Pd

Marga Agung, Mei 2023



Antika Melindasari
NPM. 1901030007

**Lembar Observasi Kegiatan Siswa Dalam Pembelajaran
Menggunakan Model Konvensional**

Aspek	Indikator	Pertemuan		Rata-rata	Kriteria
		1	2		
Kegiatan Pendahuluan	a. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran	70%	80%	75%	Cukup
Kegiatan inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan guru	70%	80%	80%	Baik
	b. Siswa membaca buku paketnya masing-masing	68%	78%	73%	Cukup
	c. Siswa mengamati gambar yang ada pada buku paket	68%	78%	73%	Cukup
	d. Siswa berdiskusi bersama kelompok menyelesaikan soal	70%	72%	71%	Cukup
	e. Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan	68%	78%	73%	Cukup
	f. Antusias dalam proses pembelajaran	70%	76%	73%	Cukup
	g. Kerjasama antar kelompok	70%	72%	71%	Cukup
Kegiatan Penutup	a. Siswa melakukan refleksi belajar	70%	74%	72%	Cukup
Jumlah Skor		69%	76%	72,5%	Cukup

Petunjuk Penskoran:

Kriteria penskoran sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1 = Sangat tidak baik | 4 = Baik |
| 2 = Tidak baik | 5 = Sangat baik |
| 3 = Kurang baik | |

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:

Persentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah

N = Jumlah Siswa

Kriteria Persentase:

90% ke atas	= Sangat baik
80% - 89%	= Baik
65% - 79 %	= Cukup
55% - 64%	= Kurang
Kurang dari 55 %	= Gagal

Observer**Mahmila Rorolisa, S.Pd****Marga Agung, Mei 2023****Antika Melindasari
NPM. 1901030007**

Lampiran 6

Modul Pembelajaran Matematika
Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar

A. Keliling Bangun Datar

Keliling bangun datar adalah jumlah panjang seluruh sisi yang mengelilingi bangun datar tersebut.

1. Keliling Persegi

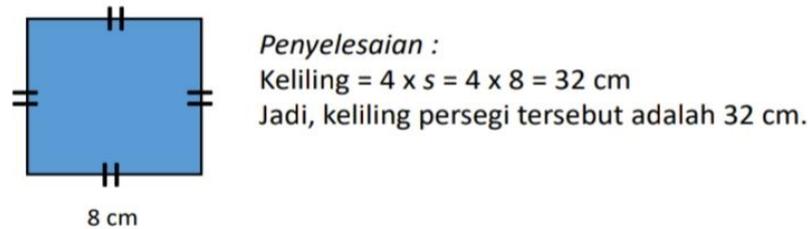
Keliling persegi sama dengan jumlah panjang keempat sisinya. Ingat, semua sisi persegi mempunyai panjang yang sama. Keliling persegi dapat dihitung menggunakan rumus berikut :



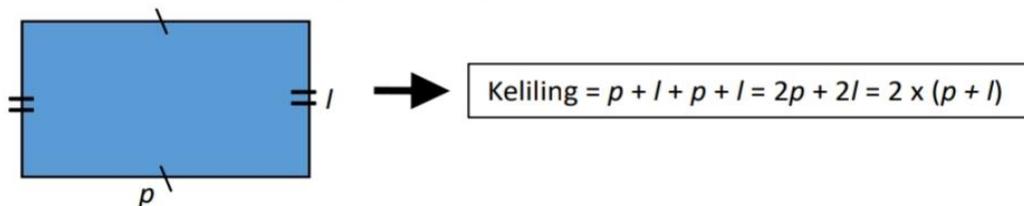
dengan s = panjang sisi persegi.

Contoh :

Hitunglah keliling persegi berikut!

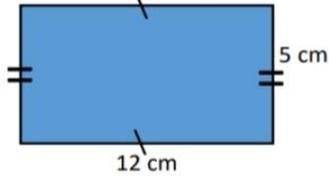
**2. Keliling Persegi Panjang**

Keliling persegi panjang sama dengan jumlah panjang keempat sisinya. Ingat, sisi-sisi yang berhadapan pada persegi panjang mempunyai panjang yang sama. Keliling persegi dapat dihitung menggunakan rumus berikut :



dengan p = panjang persegi panjang dan l = lebar persegi panjang.

Contoh :
Hitunglah keliling persegi panjang berikut!



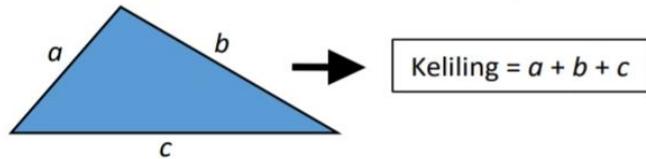
Penyelesaian :

$$\text{Keliling} = 2 \times (p + l) = 2 \times (12 + 5) = 2 \times 17 = 34 \text{ cm}$$

Jadi, keliling persegi panjang tersebut adalah 34 cm.

3. Keliling Segitiga

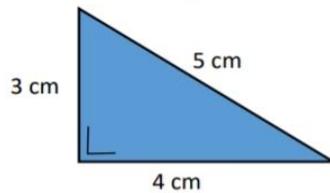
Keliling segitiga sama dengan jumlah panjang ketiga sisinya. Rumus untuk menghitung keliling segitiga adalah sebagai berikut :



dengan a , b , dan c adalah panjang setiap sisi segitiga.

Contoh :

Hitunglah keliling segitiga berikut!



Penyelesaian :

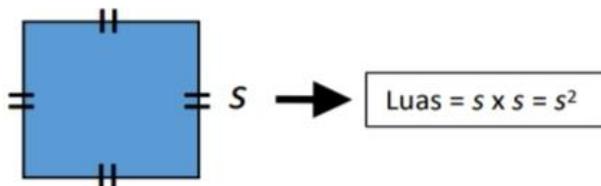
$$\text{Keliling} = 3 + 4 + 5 = 12 \text{ cm}$$

Jadi, keliling segitiga tersebut adalah 12 cm.

C. Luas Bangun Datar

Luas bangun datar adalah besar daerah yang dibatasi oleh sisi-sisi bangun datar tersebut.

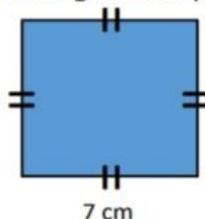
1. Luas Persegi



dengan s = panjang sisi persegi.

Contoh :

Hitunglah luas persegi berikut!

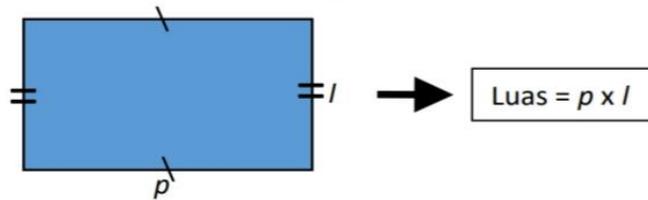


Penyelesaian :

$$\text{Luas} = s \times s = 7 \times 7 = 49 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas persegi tersebut adalah 49 cm².

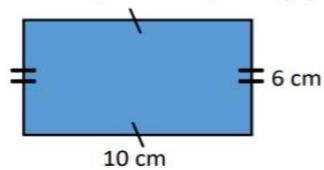
2. Luas Persegi Panjang



dengan p = panjang persegi panjang dan l = lebar persegi panjang.

Contoh :

Hitunglah luas persegi panjang berikut!

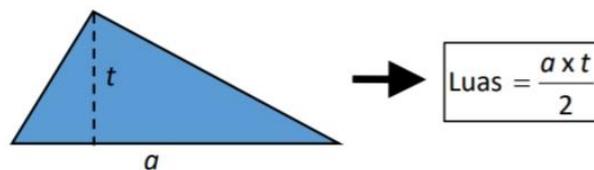


Penyelesaian :

$$\text{Luas} = p \times l = 10 \times 6 = 60 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas persegi panjang tersebut adalah 60 cm^2 .

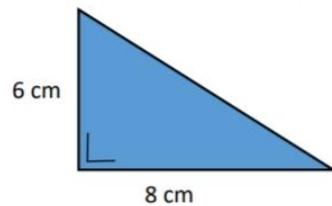
3. Luas Segitiga



dengan a = panjang alas dan t = tinggi segitiga.

Contoh :

Hitunglah luas segitiga berikut!



Penyelesaian :

$$\text{Luas} = \frac{a \times t}{2} = \frac{8 \times 6}{2} = \frac{48}{2} = 24 \text{ cm}^2$$

Jadi, luas segitiga tersebut adalah 24 cm^2 .

Lampiran 7

Nilai Pretest dan Posttest
Hasil Input Data SPSS

1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai			
		Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
1.	AIV	50	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
2.	AHH	30	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
3.	ABW	20	Belum Tuntas	40	Belum Tuntas
4.	AH	35	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
5.	AKM	40	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
6.	BAS	35	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
7.	DF	40	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
8.	DS	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
9.	FMS	35	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
10.	FRF	50	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
11.	FH	40	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
12.	GRA	40	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
13.	HHA	70	Tuntas	80	Tuntas
14.	MIP	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
15.	MNA	50	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
16.	NNH	70	Tuntas	85	Tuntas
17.	NKS	45	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
18.	NA	40	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
19.	QA	30	Belum Tuntas	70	Tuntas
20.	RHS	30	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
21.	RRP	80	Tuntas	85	Tuntas
22.	SAW	30	Belum Tuntas	45	Belum Tuntas
23.	SIPW	60	Belum Tuntas	80	Tuntas
24.	TN	40	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
25.	TAW	80	Tuntas	85	Tuntas
26.	VAA	50	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
27.	WIR	40	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas
Total		1240		1750	
Maksimum		80		85	
Minimum		20		40	
Rata-rata		45,9		64,8	

2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai			
		Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
1.	AKEP	40	Belum Tuntas	85	Tuntas
2.	AIS	75	Belum Tuntas	100	Tuntas
3.	ASFP	45	Belum Tuntas	85	Tuntas
4.	AAPR	30	Belum Tuntas	75	Tuntas
5.	APR	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
6.	AG	80	Tuntas	100	Tuntas
7.	AHA	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
8.	AL	60	Belum Tuntas	100	Tuntas
9.	APEZ	60	Belum Tuntas	100	Tuntas
10.	CAI	45	Belum Tuntas	80	Tuntas
11.	AZK	50	Belum Tuntas	85	Tuntas
12.	CFP	80	Tuntas	100	Tuntas
13.	EDI	65	Belum Tuntas	100	Tuntas
14.	FAM	50	Belum Tuntas	85	Tuntas
15.	FZA	30	Belum Tuntas	75	Tuntas
16.	FSA	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
17.	HFP	45	Belum Tuntas	80	Tuntas
18.	MHMU	50	Belum Tuntas	85	Tuntas
19.	MRMS	75	Belum Tuntas	100	Tuntas
20.	MHK	50	Belum Tuntas	85	Tuntas
21.	MAW	65	Belum Tuntas	100	Tuntas
22.	MAF	80	Tuntas	100	Tuntas
23.	NAA	50	Belum Tuntas	85	Tuntas
24.	NAS	50	Tuntas	80	Tuntas
25.	NRK	75	Belum Tuntas	100	Tuntas
26.	RAI	80	Belum Tuntas	100	Tuntas
27.	RAW	60	Belum Tuntas	85	Tuntas
28.	SSK	65	Tuntas	100	Tuntas
29.	ZAR	50	Belum Tuntas	85	Tuntas
Total		1625		2595	
Maksimum		80		100	
Minimum		30		75	
Rata-rata		56,3		89,4	

Uji Validitas Soal

No	Nama	No Butir Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AAP	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6
2	ANI	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	5
3	AMF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	CAJ	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
5	DS	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
6	FGH	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4
7	FYF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
8	GKK	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
9	IYU	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
10	K	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7
11	KRP	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	4
12	MNAB	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	6
13	MRA	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
14	MDW	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7
15	NDR	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
16	RA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
17	SNOV	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
18	S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	VDP	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7
20	ZL	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5
21	ZAR	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	6
r table		0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433	0,433
r hitung		0,571	0,263	-0,183	-0,165	0,543	0,611	0,606	0,725	0,385	0,497	
Keterangan		Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	

	Sig. (2-tailed)	,31	,95	,496	,75	,92	,189		,100	,052	,089	,004
		6	3		1	1						
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
X8	Pearson	,37	,25	-,255	-	,35	,713**	,36	1	,277	,010	,725**
	Correlation	2	2		,13	5		9				
					1							
	Sig. (2-tailed)	,09	,27	,266	,57	,11	,000	,10		,224	,967	,000
		7	0		2	4		0				
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
X9	Pearson	,22	-	-,229	-	,06	,079	,42	,277	1	,139	,385
	Correlation	4	,39		,08	7		9				
			5		6							
	Sig. (2-tailed)	,33	,07	,317	,71	,77	,733	,05	,224		,549	,085
		0	6		2	2		2				
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
X1	Pearson	,06	-	,255	,38	,03	-,022	,38	,010	,139	1	,497*
0	Correlation	2	,02		1	7		1				
			2									
	Sig. (2-tailed)	,78	,92	,266	,08	,87	,925	,08	,967	,549		,022
		9	5		9	2		9				
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
XT	Pearson	,57	,26	-,185	,16	,54	,611**	,60	,725**	,385	,497*	1
otal	Correlation	1**	3		5	3*		6**				
	Sig. (2-tailed)	,00	,25	,423	,47	,01	,003	,00	,000	,085	,022	
		7	0		5	1		4				
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.669	6

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	3.05	2.148	.463	.604
X5	3.29	2.214	.338	.651
X6	3.00	2.100	.553	.575
X7	2.95	2.348	.390	.631
X8	3.14	1.929	.589	.552
X10	3.38	2.548	.123	.722

Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Statistics							
		X1	X5	X6	X7	X8	X10
N	Valid	21	21	21	21	21	21
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		,71	,48	,76	,81	,62	,38

Hasil Uji Daya Beda Soal

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	3,05	2,148	,463	,604
X5	3,29	2,214	,338	,651
X6	3,00	2,100	,553	,575
X7	2,95	2,348	,390	,631
X8	3,14	1,929	,589	,552
X10	3,38	2,548	,123	,722

Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Pre Test Eksperimen (Media Realia)	,204	29	,003	,924	29	,040
	Pos Test Eksperimen (Media Realia)	,283	29	,000	,790	29	,000
	Pre Test Kontrol (Konvensional)	,204	27	,005	,915	27	,029
	Pos Test Kontrol (Konvensional)	,247	27	,000	,905	27	,018

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas Data *Pretest*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,198	1	54	,658
	Based on Median	,136	1	54	,714
	Based on Median and with adjusted df	,136	1	53,326	,714
	Based on trimmed mean	,244	1	54	,623

Uji Homogenitas Data *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,146	1	54	,704
	Based on Median	,000	1	54	,988
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	50,372	,988
	Based on trimmed mean	,207	1	54	,651

Hasil Uji Mann Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Matematika
Mann-Whitney U	47,500
Wilcoxon W	425,500
Z	-5,735
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Hasil Uji N-Gain

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain _Perse n	Eksperimen	Mean		80,8990	3,08409
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74,5815	
			Upper Bound	87,2165	
		5% Trimmed Mean		80,9558	
		Median		70,0000	
		Variance		275,838	
		Std. Deviation		16,60836	
		Minimum		60,00	
		Maximum		100,00	
		Range		40,00	
		Interquartile Range		33,33	
		Skewness		,265	,434
		Kurtosis		-1,927	,845
	Kontrol	Mean		34,7927	1,93012
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	30,8253	
			Upper Bound	38,7602	
		5% Trimmed Mean		34,3727	
		Median		33,3333	
		Variance		100,585	
		Std. Deviation		10,02922	
Minimum		21,43			

		Maximum	57,14	
		Range	35,71	
		Interquartile Range	16,67	
		Skewness	,500	,448
		Kurtosis	-,731	,872



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3474/In.28/J/TL.01/07/2022
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA SD ROUDLATUL QUR`AN 4
MARGA AGUNG KEC. JATI AGUNG
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **ANTIKA MELINDASARI**
NPM : 1901030007
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI
SD ROUDLATUL QUR`AN 4 MARGA AGUNG KEC.JATI
AGUNG LAMPUNG SELATAN**

untuk melakukan prasurvey di SD ROUDLATUL QUR`AN 4 MARGA AGUNG KEC. JATI AGUNG, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 06 Juli 2022
Ketua Jurusan,



H. Nindia Yuliwulandana M.Pd
NIP 19700721 199903 1 003



**YAYASAN PONDOK PESANTREN ROUDLATUL QUR'AN EMPAT MARGA AGUNG
SEKOLAH DASAR ROUDLATUL QUR'AN EMPAT (SD-RQ)
JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN
NPSN : 69995764**

Alamat: Jl. Gajah mada Marga Agung Dusun IV, Jati Agung, Lampung Selatan 082279380578 | 35365

Nomor : 043/SDRQ-4/IX/2022 Kepada Yth.,
Lampiran : - Ketua Jurusan PGMI IAIN METRO
Perihal : Pemberian Izin Pra-survey di-
METRO

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Menindak lanjuti surat permohonan izin pra-survey yang diajukan oleh :

Nama : **ANTIKA MELINDASARI**
NPM : 1901030007
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD ROUDLATUL
QUR'AN 4 MARGA AGUNG KEC. JATI AGUNG KAB. LAMPUNG
SELATAN

Dengan ini saya selaku kepala SD Roudlatul Qur'an Empat memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Pra-Survey disekolah kami.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wasaalamu'alaikum Wr.Wb

Marga Agung, 1 September 2022

Kepala Sekolah,





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2132/In.28.1/J/TL.00/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Dr. Siti Annisah, M.Pd (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama	: ANTIKA MELINDASARI
NPM	: 1901030007
Semester	: 8 (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SD ROUDLATUL QURAN 4 JATI AGUNG

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 11 Mei 2023
Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP 19800607 200312 2 0003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2298/In.28/D.1/TL.01/05/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **ANTIKA MELINDASARI**
 NPM : 1901030007
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD ROUDLATUL QURAN 4 JATI AGUNG, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD ROUDLATUL QURAN 4 JATI AGUNG".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 17 Mei 2023

Mengetahui
 Pejabat Setempat

SRI ROMAYATI, S.Pd.
 NIP. 8545771672230080

Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2297/In.28/D.1/TL.00/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SD ROUDLATUL QURAN 4
JATI AGUNG
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2298/In.28/D.1/TL.01/05/2023, tanggal 17 Mei 2023 atas nama saudara:

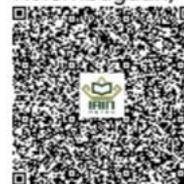
Nama : **ANTIKA MELINDASARI**
NPM : 1901030007
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD ROUDLATUL QURAN 4 JATI AGUNG, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD ROUDLATUL QURAN 4 JATI AGUNG".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 17 Mei 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



YAYASAN PONDOK PESANTREN ROUDLATUL QUR'AN EMPAT MARGA AGUNG
SEKOLAH DASAR ROUDLATUL QUR'AN EMPAT (SD-RQ)
JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN
NPSN : 69995764

Alamat: Jl. Gajah mada Marga Agung Dusun IV, Jati Agung, Lampung Selatan 082279380578 | 35365

Nomor : 024/SDRQ4/VI/2023
 Perihal : Surat Balasa Izin Research

Kepada Yth.,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 di-
 METRO

Memperhatikan Surat :

Nomor : B-2297/In.28/D.1/TL.00/05/2023
 Perihal : Izin Research
 Dari : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Metro

Dengan ini menyatakan tidak keberatan dilakukan Research oleh :

Nama : **ANTIKA MELINDASARI**
 NPM : 1901030007
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA
 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD ROUDLATUL
 QUR'AN 4 MARGA AGUNG KEC. JATI AGUNG KAB. LAMPUNG
 SELATAN**

Dengan ini saya selaku kepala SD Roudlatul Qur'an Empat memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk kegiatan tersebut guna mengumpulkan data (bahan-bahan) untuk penyelesaian tugas akhir/ skripsi.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Marga Agung, 18 Mei 2023

Kepala Sekolah,



Sri Rohayati, S.Pd.

NUPTK. 8545771672230080



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Antika Melindasari
 NPM : 1901030007

Jurusan : PGMI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Rain, 12 Okt. 2022	✓	Revisi operasional Uandek di perbaiki sesuai saran. Dilempari yg disarankan	
2.	Selasa, 13 Okt. 2022	✓	ACC BAB I - III (proposal). Silahkan lanjut ke seminar proposal	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PGMI

H. Nindia Yulwulandana, M.Pd
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmuyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Antika Melindasari
 NPM : 1901030007

Program Studi : PGMI
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3	Senin, 9 Januari 2023	-	outline diperbaiki kembali sesuai.	
4	Senin, 16 Januari 2023	-	Acc outline.	
5	Senin, 23 Januari 2023	-	Rpp dibuat untuk tiap pupunan - Revisi opini Ulatir di perbaiki	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmuyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Antika Melindasari
 NPM : 1901030007

Program Studi : PGMI
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
6	Selasa, 2 Mei 2019	✓	- Tes tulis soal dibuat. dg mengacu kepada indikator yg dicapai - kegiatan ini di kpp mencantumkan nama pudi pialia dan gubernur.	
7	Selasa 9 Mei 2019	✓	- Tes dibuat lengkap dalam 10 hari kegiatan	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Antika Melindasari
 NPM : 1901030007

Program Studi : PGMI
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
8.	Rabu, 10 Mei 2023	L	ACC BAB I - III dan APD atau pranyat pembelian. Silahkan lanjut ke pengambilan data pembelian.	
9.	Selasa, 6 Juni 2023	L	- Latar belakang dipubes sini saven - Hasil uji coba di kelas di BAB III - Hasil data pengujian diproses di kelas.	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Antika Melindasari
 NPM : 1901030007

Program Studi : PGMI
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
10	Kamis, 8 Juni 2023	✓	1. latar belakang diperbaiki sari 2. masalah peleran dihuni penjelasan peleran y. 3. pembahasan diperbaiki sari sara	
11.	Jum'at 9 Juni 2023	✓	- pembahasan diperbaiki sari sara - lampiran dilengkapi - Abstrak diperbaiki sari sara	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Antika Melindasari
 NPM : 1901030007

Program Studi : PGMI
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
12	Senin 12 Juni 2023	-	Ace BAB 1 - V Silahkan lanjut ke Munagrasah	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
 NIP. 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Antika Melindasari
 NPM : 1901030007
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN REALIA
 TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI
 SD ROUDLATUL QUR'AN 4 JATI AGUNG

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Prodi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 05 Juni 2023

Ketua Program Studi PGMI





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-412/ln.28/S/U.1/OT.01/05/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ANTIKA MELINDASARI
NPM : 1901030007
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMi

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901030007

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 24 Mei 2023
Kepala Perpustakaan



As'ad

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

Dokumentasi

Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen



Guru menjelaskan materi bangun datar



Siswa berdiskusi dengan menggunakan media realia



Siswa mempresentasikan hasil diskusi

Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Kontrol



Menjelaskan materi bangun datar pada kelas kontrol



Siswa berdiskusi



Siswa maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Antika Melindasari. Penulis merupakan putri dari pasangan bapak Pujianto dan Ibu Siti Mursiah. Penulis lahir di Toto Mulyo, 27 Januari 2001. Penulis menyelesaikan pendidikan formal di RA Muslimat dari tahun 2006-2007. Kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan Sekolah Dasar di SDN 2 Toto Mulyo dari tahun 2007-2013. Lalu melanjutkan pendidikannya ke tingkat Sekolah Menengah di SMP Negeri 1 Purbolinggo dari tahun 2013-2016. Pada jenjang berikutnya melanjutkan di SMA Negeri 1 Purbolinggo dari tahun 2016-2019. Pada tahun 2019 penulis diterima di perguruan tinggi IAIN Metro Lampung melalui jalur SPAN-PTKIN dengan mengambil konsentrasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).