

**PENGGUNAAN MEDIA REALIA DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V DI SALAFIYAH KEBARONGAN
KEMRANJEN BANYUMAS**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana **Pendidikan (S.Pd)**

Oleh :

SYAFRINA TRI PAMUJI

NIM. 1323305037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO**

2017

**PENGUNAAN MEDIA REALIA DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V DI MI SALAFIYAH KEBARONGAN
KEMRANJEN BANYUMAS**

SYAFRINA TRI PAMUJI
NIM. 1323305037

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

ABSTRAK

Skripsi ini mengkaji tentang penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika kelas V di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas. Media realia yang digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengkonkretkan pembelajaran yang abstrak. Pada hakikatnya proses belajar mengajar tidak bisa terlepas dari peran media, sebab media realia adalah sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan yang melibatkan indera penglihatan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk nyata (tiruan) sehingga membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media realia dalam pembelajaran Matematika Kelas V di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Lokasi penelitian ini dilakukan di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas. Subjek penelitian adalah kepala madrasah, guru matematika, dan siswa kelas V. Objek penelitian adalah penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika kelas V di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Dari hasil penelitian tentang Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas, diperoleh tiga tahapan dalam penggunaan media realia, yaitu : tahap perencanaan berupa pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pelaksanaan berupa pelaksanaan dari rencana yang telah dibuat, dan evaluasi berupa proses penilaian dalam pembelajaran.

**Kata Kunci : Penggunaan Media Realia, Perencanaan, Pelaksanaan,
Evaluasi**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Kajian Pustaka	9
E. Sistematika Pembahasan	11
BAB II MEDIA REALIA DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA	
A. Media Realia.....	13
1. Pengertian Media Realia.....	13
2. Karakteristik Media Realia.....	16
3. Tujuan Penggunaan Media Realia.....	17

4.	Keuntungan dan Kelemahan Media Realia	17
5.	Kriteria Pemilihan Media Realia	18
6.	Fungsi Media Realia.....	19
B.	Pembelajaran Matematika	20
1.	Pengertian Pembelajaran Matematika	20
2.	Tujuan Pembelajaran Matematika	23
3.	Materi Pembelajaran Matematika Kelas V	24
4.	Prinsip-Prinsip Pembelajaran Matematika	29
5.	Macam-Macam Metode Pembelajaran Matematika	30
C.	Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika....	36
 BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian	43
B.	Lokasi Penelitian	44
C.	Subjek Penelitian	44
D.	Objek Penelitian	46
E.	Teknik Pengumpulan Data	46
F.	Teknik Analisis Data	49
 BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN		
A.	Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas	52
B.	Analisis Data	78
 BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	85

B. Saran.....	86
C. Kata Penutup.....	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN–LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Pedoman Wawancara
2. Hasil Wawancara
3. Gambaran Umum Madrasah
4. RPP mata pelajaran Matematika
5. Daftar Nilai mata pelajaran Matematika kelas V
6. Surat Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan
7. Surat Permohonan Izin Riset Penelitian Individual
8. Surat Permohonan Persetujuan Judul Skripsi
9. Surat Keterangan Persetujuan Judul Skripsi
10. Surat Keterangan Seminar Proposal Skripsi
11. Surat Rekomendasi Munaqosyah
12. Blangko / Kartu Bimbingan
13. Surat Keterangan Wakaf
14. Surat Keterangan Ujian Komprehensif
15. Sertifikat BTA-PPI
16. Sertifikat OPAK
17. Sertifikat KKN
18. Sertifikat PPL
19. Sertifikat Komputer
20. Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
21. Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga, matematika merupakan dasar bagi ilmu-ilmu lain, terutama ilmu yang berkaitan dengan angka dan hitung-hitungan. Sehingga mempelajari matematika secara tidak langsung juga membuka pintu bagi ilmu-ilmu eksak lainnya untuk dipelajari.¹ Untuk menciptakan proses pembelajaran matematika yang berkualitas, guru juga sering mengalami kesulitan dalam memberikan materi. Khususnya guru matematika dalam pelaksanaannya masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa.² Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut, guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa membentuk, menemukan, dan mengembangkan kemampuannya.³

¹ Raodatul Jannah, *Membuat Anak Cinta Matematika & Eksak*, (Yogyakarta : Diva Press, 2011), hlm. 53.

²Rostina Sundayana, *Media dan Alat Pega Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm. 3.

³Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenada Media. 2013), hlm. 189-190.

Menurut UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yakni yang memiliki kemampuan pedagogik, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, termasuk didalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, kondisi seperti ini merespon secara kreatif terhadap perkembangan teknologi dan manfaatnya sebagai media yang memperkokoh dan memaksimalkan hasil belajar.⁴ Penggunaan media disadari banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan hasil belajar.⁵ Menurut Sadiman (1990) mengenai landasan media pembelajaran yaitu pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh melalui pintu gerbang alat indera siswa itu diperlukan rangsangan atau informasi yang telah diproses itulah hasil belajar diperoleh.⁶ Selain itu, menggunakan media pengajaran juga merangsang minat siswa dan organ penginderaan siswa khususnya organ penglihatan.⁷ Media dapat membangkitkan semangat siswa, sehingga membawa mereka ikut dan menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkongkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya.⁸ Sekaligus

⁴Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 221.

⁵Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : GP Press Group, 2013), hlm. 1-2.

⁶Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika.....*hlm. 19.

⁷W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta : Media Abadi, 2004), hlm. 320.

⁸Martinis Yamin dkk, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, (Jakarta : GP Press, 2009), hlm. 152.

mempercepat proses pemahaman ketika mendapat hal-hal yang abstrak dan sulit dimengerti. Khususnya pada pembelajaran matematika, mengingat matematika adalah ilmu penting yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga dituntut untuk mengajarkan matematika dengan cara yang menyenangkan agar siswa mudah mengerti, memahami, dan akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Tetapi pada kenyataannya, tidak banyak guru yang menggunakan media pada proses pembelajaran. Sebagian guru khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) cenderung menggunakan buku panduan/LKS dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, akhirnya membuat penerapan metode ceramah semakin banyak walaupun ini tidak terjadi pada semua guru. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, media itu hiburan (membuat siswa main dan tidak serius dalam belajar), kurangnya penghargaan dari atasan dan sebagainya.⁹ Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan

⁹Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika.....* hlm 30-32.

sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Adapun usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lainnya. Selain itu juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal tertentu media juga berfungsi untuk memberikan umpan balik.

Kaitanya dengan usaha menciptakan suasana proses belajar mengajar yang kondusif, media pendidikan atau pengajaran mempunyai peranan yang penting, karena media sebagai sarana yang membantu proses belajar mengajar. Hal ini dijelaskan bahwa media adalah sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret serta mudah dipahami.¹⁰

Dengan media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan pengajaran menjadi lebih menarik dan relatif mudah membantu pemahaman siswa. Selain itu juga dapat dikatakan bahwa posisi media dalam sistem pembelajaran sangat penting, pembelajaran dikatakan sistem karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, media, evaluasi. Salah satu

¹⁰Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Press, 2002), hlm. 21.

dari komponen ini tidak ada dalam proses pembelajaran tersebut tidak akan tercapai secara maksimal.

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah media visual. Media visual adalah media yang melibatkan penginderaan. Penggunaan media visual memegang peranan penting dalam pembelajaran hal ini disebabkan karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.¹¹

Berdasarkan hasil observasi dengan Ibu Mutamimah, S.Pd.I selaku guru kelas V pada tanggal 03 Desember 2016, di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas sudah cukup banyak pembelajaran yang menggunakan media realia atau dapat dikatakan sebagai objek nyata atau benda sesungguhnya atau juga benda yang menyerupai (tiruan) yaitu pada mata pelajaran matematika, khususnya materi yang membutuhkan benda tiga dimensi, seperti : materi bangun ruang dan pada mata pelajaran IPA dan sebagainya. Selain itu juga ada dukungan dari pihak madrasah yang menyediakan media khusus untuk pembelajaran matematika.

Ibu Mutamimah, S.Pd.I mengatakan bahwa pada kenyataannya dalam pembelajaran dengan menggunakan media realia dapat merangsang minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran matematika. Alasan yang lain yaitu bahwa pembelajaran dengan menggunakan media realia menjadi lebih menarik, efektif dan variatif. Sehingga tidak membosankan dalam proses

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Press, 2011), hlm. 91.

belajar mengajar, hal ini ditunjukkan dengan interaksi antara guru dan siswa melalui media realia. Selain itu juga mampu mempermudah siswa dalam memahami dan menalar materi yang dipelajari oleh siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan melihat hasil ulangan harian yang meningkat dan tidak ada siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Pada dasarnya guru melatih siswa untuk belajar secara konkret dengan menggunakan media realia. Tujuannya melatih kemampuan nalar dan logika siswa. Sehingga dalam pembelajaran tidak selalu abstrak, tetapi bisa secara konkret agar siswa dapat melihat dan memegang langsung benda yang dipelajarinya melalui dukungan media realia.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika kelas V di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas. Dengan harapan bahwa penelitian ini dapat menjadi inspirasi madrasah lain agar dalam pembelajaran mampu menggunakan media realia.

Pada hakikatnya kemampuan seorang peserta didik itu berbeda, dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran akan merangsang minat peserta didik untuk belajar khususnya pada pembelajaran matematika. Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan pemikiran tersebut, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang: Penggunaan Realia Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas.

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut maka penulis dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika Kelas V di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas ?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

- a. Mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika kelas V di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain :

- a. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika, serta mampu menjadi inspirasi bagi madrasah-madrasah yang belum menggunakan media dalam pembelajaran matematika.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa akan memperoleh pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya yaitu pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media realia. Sehingga siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan kajian/bahan rujukan, bahan informasi, serta dapat bermanfaat sebagai media alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

3. Bagi Madrasah

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi yang positif kepada madrasah/sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran khususnya untuk pembelajaran matematika kelas V di MI Salafiyah Kebarongan Kemranjen Banyumas.

4. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar dapat menambah pengalaman, kemampuan, serta ketrampilan yang ada dalam diri peneliti dan mampu mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.

D. Kajian Pustaka

1. Kajian Teori

Dalam Penyusunan skripsi terdapat beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Diantaranya adalah buku karya Arief S. Sadiman yang berjudul Media Pendidikan. Buku tersebut menjelaskan tentang pengertian media pendidikan dan perkembangannya. Dalm buku karya Sri Anitah yang berjudul Media Pembelajaran. Buku tersebut menjelaskan pengertian media dan macam-macam media, salah satu macam-macam media visual yaitu media realia.

Buku karya Hujair A.H Sanaky yang berjudul Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif, yang di dalamnya menjelaskan tentang media visual yang berbentuk tiga dimensi berupa media realia. Selain itu juga buku karangan Daryanto yang berjudul Media Pembelajaran, buku tersebut juga menjelaskan mengenai media tiga dimensi serta kekurangan dan kelebihan dalam pembelajaran.

Buku karya Ahmad Susanto yang berjudul teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Buku tersebut menjelaskan pengertian belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Dalam buku karya Ibrahim dan Nana Syaodih yang berjudul perencanaan pengajaran. Buku tersebut menjelaskan tentang kekurangan dan kelebihan.

2. Kajian yang Relevan

Pertama dalam skripsi Lu'lu ul Janah, (2016), yang berjudul *“Penerapan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaan Bahasa Inggris*

Kelas V di SD Al-Irsyad 01 Purwokerto". Skripsi Lu'lu ul Jannah mengenai penerapan media audio-visual pada mata pelajaran bahasa inggris kelas V di SD Al Irsyad 01 Purwokerto. Berbeda dengan penelitian ini bertujuan pada penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika. Dari Hasil Penelitian Lu'lu Ul Jannah dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media audio-visual sudah termasuk dalam proses penggunaan media. Proses penggunaannya sudah sesuai dengan aturan pokok penting dalam penggunaan media, yaitu : persiapan, penyajian, penerapan dan kelanjutan.

Kedua dalam skripsi Imroatin Ma'rifah (2016), yang berjudul *"Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Diponegoro 1 Purwokerto Lor Kabupaten Banyumas"*. Skripsi Imroatin Ma'rifah adalah mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa indonesia. Berbeda dengan penelitian ini bertujuan pada penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa indonesia. Dari hasil penelitian Imroatin Ma'rifah dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media gambar dilakukan dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan beberapa langkah agar dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa indonesia.

Ketiga dalam skripsi Diah Nuriza Siatan (2014), yang berjudul *"Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Puzzle Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD"*. Skripsi ini mengenai pengaruh media puzzle terhadap hasil

belajar matematika siswa. Berbeda dengan penelitian ini pada penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika, sedangkan penelitian ini penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika. Dari hasil penelitian Diah Nuriza Siatan dapat ditarik kesimpulan bahwa media puzzle yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.¹²

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami isi skripsi, maka penulis akan membuat sistematika penulisan skripsi menjadi tiga bagian, yaitu halaman awal, bagian isi dan bagian akhir. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

Pada bagian awal berisi tentang halaman judul, pernyataan keaslian, halaman pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.

Pada bagian isi terdiri dari 5 bab, yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan berisi tentang Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kerangka teori terdiri dari 3 subbab, yaitu Sub bab pertama tentang Media Realia, Sub bab kedua tentang Pembelajaran Matematika, Sub bab ketiga tentang Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika.

¹²Skripsi Dian Nuriza Siatan, *Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Puzzle Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD* dari UIN Syarif Hidayatulloh Tahun 2014, diakses pada tanggal 15 November 2016 pukul 11: 30 WIB.

BAB III Berisi tentang Metode Penelitian yang meliputi Jenis Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data yang akan digunakan penulis dalam penelitian.

BAB IV Berisi Penyajian Data dan Analisis Data yang meliputi: Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika di Salafiyah Kemranjen Banyumas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan di MI Salafiyah Kebarongan mengenai penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika kelas V melalui teknik pengumpulan data dengan berbagai metode, kemudian mengolah dan menganalisis data sebagaimana penulis paparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Proses belajar mengajar itu membutuhkan perencanaan. Perencanaan yang dilakukan dituliskan dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang sebelumnya sudah disiapkan oleh guru. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdiri dari : tujuan, materi, media, metode dan sumber belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah perencanaan dilakukan, maka proses pembelajaran dilaksanakan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan sebuah media realia berupa benda nyata atau konkret. Penggunaannya dengan menggunakan beberapa langkah. Diawali dengan menjelaskan materi dasar, menunjukan media kepada siswa, menanyakan kepada siswa tentang media yang sedang digunakan, menjelaskan materi dengan urut, apabila siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, guru memberikan bimbingan kepada siswa.

Tahap akhir dalam pembelajaran berupa evaluasi, dalam evaluasi terdiri dari empat tahapan, seperti : tahap evaluasi awal, evaluasi pengajaran, evaluasi akhir atau post test, tahap tindak lanjut atau evaluasi perbaikan (*remidial*). Setelah proses evaluasi pembelajaran terselesaikan. Guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

B. Saran

1. Untuk Guru Matematika

- a. Tingkatkan variasi-variasi dalam mengajar dan tingkatkan pula penggunaan dalam pembelajaran matematika maupun pembelajaran lainnya.
- b. Gunakanlah metode maupun strategi yang efektif untuk penggunaan media dalam pembelajaran dan sesuaikan berdasarkan situasi dan kondisi di lingkungan sekitar.
- c. Sayangi dan didiklah muridmu seakan kamu mendidik anakmu sendiri.

2. Untuk Siswa

- a. Tingkatkan keuletan dan ketelitian dalam mengerjakan persoalan yang diberikan.
- b. Tingkatkan semangatmu dalam belajar matematika, buang rasa malasmu untuk belajar.
- c. Cintailah ilmu, karena ilmu yang akan membawa masa depan menjadi lebih baik.

C. PENUTUP

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah yang berbentuk skripsi ini.

Namun penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kesalahan maupun kekurangan. Hal ini semata-mata karena keterbatasan pemahaman yang dimiliki oleh penulis. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca guna memperbaiki skripsi ini.

Tak lupa penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang bersedia membantu baik pikiran, tenaga, maupun materi dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen pembimbing yang sangat sabar dalam membimbing penyusunan skripsi ini. Sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis maupun bagi pembaca. Dapat memberikan ilmu serta motivasi maupun imajinasi bagi pembacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khoirul. 2016. *Pembelajaran Berbasis Inquiry Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Faizaturrohman, Eka Saroh. *Implementasi metode inquiry dalam pembelajaran IPA di MI Ma'arif NU Karanggedang Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2015/2016*". Skrpisi FTIK IAIN Purwokerto: 2015.
- Hartono, Rudi. 2013. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hidayat, Alfina. *Strategi pembelajaran inquiry pada mata pelajaran bahasa Indonesia keterampilan menulis di SDN 2 Kragenan tahun pelajaran 2015/2016*". Skrpisi FTIK IAIN Purwokerto: 2015.
- Moleong, Lexy. J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munjiyah. *Penerapan Strategi Inquiry Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MI Ma'arif NU Kedungwringin Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2014/2015*. Skrpisi FTIK IAIN Purwokerto: 2014.
- Roqib. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Lkis.
- Rostiyah, N. K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2011. *Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- , Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. ~~2009~~. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. . 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Grafindo.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Syaefudin, Sa'ud Udin. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang No.23 Tahun 2003. 2006. *Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah RI Tahun 2010 tentang Penyelenggara Pendidikan serta Wajib Belajar*. Bandung: Citra Umbara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.