

PENGARUH MEDIA REALIA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XB2 SMK NEGERI 3 SUNGAI PENUH

Nofyta Arlianti^{1*}

¹Dosen Pendidikan MIPA STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Kerinci

*Email: nofytaaja@gmail.com

Submitted: 03-12-2015, Reviewed: 11-02-2016, Accepted: 06-10-2016

<http://dx.doi.org/10.22216/jcc.v2i1.1701>

Abstrak

Salah satu penyebabnya rendahnya hasil belajar adalah metode belajar yang digunakan oleh guru kurang melibatkan keaktifan murid dan juga kurangnya kepedulian dari guru untuk memberikan media dalam pembelajaran. Selama ini guru hanya menggunakan metode mencatat di papan tulis dan tanya jawab dalam pembelajaran. Guru hanya menjelaskan materi pelajaran, memberi contoh soal dan dilanjutkan dengan memberikan soal latihan tanpa menggunakan benda contoh pada pelajaran yang memerlukan benda nyata sebagai contohnya. Solusi dari permasalahan tersebut ialah menggunakan media realia. Dengan menggunakan media realia dalam pembelajaran matematika, diharapkan para siswa lebih aktif lagi, bisa dengan mudah memahami materi pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui seberapa besar pengaruh media realia terhadap peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 3 Sungai Penuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Setelah dilakukannya analisis diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,499 > 0,423$, dimana harga $r = 0,499$ yang berharga positif maka terdapat pengaruh positif dari media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa. Koefisien determinasi $(r)^2 = 0,25$, jadi besarnya hubungan variabel X terhadap Y adalah 25%. Ini berarti pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 3 Sungai Penuh adalah sebesar 25%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh.

Kata Kunci: Media Realia dan Prestasi Belajar.

Abstract

One reason is the lack of learning outcomes learning method used by the teacher involves the activity of student and also the lack of awareness of teachers to deliver media in learning. During this time teacher only using notes on the blackboard and asked question in learning. Teachers only explain the subject matter, gave the example problems and continued to provide practice questions without using object instance on subjects that require real objects as an example. The solution these problems is to use the media realia. By using the media realia in mathematics learning, the students are expected to be active again, we can easily understand the subject matter. This purpose of the research is to determine how much influence the media realia to increase mathematics achievement of students of class X SMK Negeri 3 full river. This research is a descriptive study. The purpose of this research is to determine how much influence the media realia to increase mathematics achievement of students of class X SMK Negeri 3 full river. This research is a descriptive study. After analyzing the obtained r count $< r$ table that is $0,499 < 0,423$, where the price of the precious r $0,499$ positive then a positive influence on the media realia the mathematics achievement of students. Mathematics achievement of students. Coefficient of determination $r^2 = 0,25$. So the relationship of variabel X to Y is 25 %. This means realia media influence on mathematics achievement of student of class X SMK Negeri 3 Full river is 25%.

Keyword: *media realia and achievement*

PENDAHULUAN

Rendahnya pencapaian nilai siswa menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan belum efektif. Salah satu penyebabnya adalah metode belajar yang digunakan oleh guru kurang melibatkan keaktifan murid dan juga kurangnya kepedulian dari guru untuk memberikan media dalam pembelajaran. Selama ini guru hanya menggunakan metode mencatat di papan tulis dan tanya jawab dalam pembelajaran. Guru hanya menjelaskan materi pelajaran, memberi contoh soal dan dilanjutkan dengan memberikan soal latihan tanpa menggunakan benda contoh pada pelajaran yang memerlukan benda nyata sebagai contohnya. Hal ini tentu saja menjadikan siswa jenuh dalam pelajaran, karena kurangnya variasi dari guru dalam mengajar. Sehingga tidak sedikit siswa yang bosan dan kurang mau mengikuti materi pembelajaran matematika. Untuk melihat ketuntasan dari hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 : Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas XB2 Pada Ulangan Harian Matematika

No	Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-Rata	KKM
1	XB1	8 orang	13 orang	59,52	70
2	XB2	10 orang	12 orang	57,27	

Sumber :Guru Mata Pelajaran Matematika kelas X SMK N 3 Sungai Penuh

Dari tabel diatas dapat dilihat masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Untuk itu dengan menggunakan media realia dalam pembelajaran matematika, diharapkan para siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Siswa juga bisa dengan mudah memahami materi pelajaran karena menggunakan media dalam pembelajaran. Diharapkan juga dengan pembelajaran yang menggunakan media realia pelajaran menjadi

menyenangkan karena adanya keaktifan dari para siswa sehingga materi tersebut lebih mudah dipahami. Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya.

Media Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media realia yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Media realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Selain dalam bentuk aslinya, penggunaan media realia dapat dimodifikasi. Media realia dapat diadakan atau dapat dimanfaatkan. Dengan demikian, media realia ini memberikan suatu kontribusi yang sangat besar dalam proses belajar mengajar.

Bentuk realia sama dengan benda sebenarnya yang tidak mengalami perubahan sama sekali dan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Akan tetapi, kesulitan kadang timbul dalam menghadirkan realia secara utuh yang disebabkan oleh ukuran yang terlalu besar atau sulit ditemukan di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, beberapa modifikasi seringkali harus dilakukan.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memodifikasi benda nyata untuk keperluan pembelajaran:

- Dengan cara memotong bagian tertentu dari realia jika berukuran terlalu besar. Dalam memotong realia perhatikan agar bagian yang dipotong tidak merusak

benda tersebut sebagai media yang dapat dipelajari oleh siswa.

- b. Dengan cara mengawetkan realia hidup jika benda tersebut berbahaya atau lekas rusak jika digunakan dalam kelas, misalnya penggunaan satwa atau tumbuhan sebagai media pembelajaran. Satwa yang berbahaya perlu ditempatkan di tempat tertentu atau diawetkan terlebih dahulu sebelum digunakan sebagai sarana observasi oleh siswa.
- c. Dengan menampilkan beberapa jenis realia secara bersama-sama, ditambah dengan informasi tercetak yang kesemuanya yang dapat menggambarkan suatu topik tertentu. Cara ini disebut juga dengan istilah eksibisi atau pameran realia.

Hal lain yang penting diperhatikan dalam menggunakan realia sebagai media pembelajaran adalah :

1. Berikan kesempatan yang besar agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan benda yang saling dipelajari.
2. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mempelajari objek sebagai sumber informasi dan pengetahuan.
3. Berikan siswa kesempatan untuk mencari informasi sebanyak mungkin yang berkaitan dengan objek yang sedang dipelajari.
4. Hindari hal-hal yang tidak diinginkan atau risiko yang akan dihadapi siswa pada saat mempelajari realia.

Penggunaan media sangat bergantung kepada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian deskriptif yaitu melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk

dipahami dan disimpulkan. Menurut Desiana (2012 : 27) “Penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterpretasikannya”. Sementara menurut Iskandar (2009 : 18) “Penelitian deskriptif penelitian untuk memberi uraian mengenai fenomena atau gejala sosial yang diteliti dengan mendeskripsikan tentang nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independent*) berdasarkan indikator-indikator dari variabel yang diteliti tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antar variabel yang diteliti guna untuk eksplorasi dan klasifikasi dengan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah variabel yang diteliti”. Jadi penelitian deskriptif untuk menguraikan atau menggambarkan suatu fenomena dari yang diteliti.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang benar mengenai subyek yang diteliti. Subjek penelitian ini adalah siswa XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh yang di laksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014. Siswa XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh berjumlah siswanya : 22 orang, yang terdiri dari 1 orang laki-laki dan 21 orang perempuan.

Insrtumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket tertutup dan tes hasil belajar matematika. Menurut Sugiyono (2009:74) “Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Pada angket tertutup berisi pertanyaan-pertanyaan yang disertai dengan sejumlah alternatif jawaban yang disediakan. Responden dalam menjawab tinggal memberikan tanda centang () pada kolom atau tempat yang sesuai.

Sedangkan penilaian angket menggunakan skala Likert 1 sampai 4.

Setelah kisi-kisi angket dibuat selanjutnya dilakukan penyusunan pertanyaan angket. Pernyataan angket terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Untuk skornya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Untuk pernyataan positif:

- Skor 4 untuk jawaban selalu (SL)
- Skor 3 untuk jawaban sering (SR)
- Skor 2 untuk jawaban kadang-kadang (KK)
- Skor 1 untuk jawaban tidak pernah (TP)

Untuk pernyataan negatif:

- Skor 1 untuk jawaban selalu (SL)
- Skor 2 untuk jawaban sering (SR)
- Skor 3 untuk jawaban kadang-kadang (KK)
- Skor 4 untuk jawaban tidak pernah (TP)

Analisi Hasil Uji coba angket

1) Validitas angket

Untuk menentukan validitas dari masing-masing item angket digunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009: 228) yaitu :

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

x = jumlah skor dari seluruh sampel untuk setiap item

y = jumlah skor dari seluruh sampel dari semua item

N = jumlah sampel

Adapun kriteria korelasi koefisien adalah sebagai berikut:

- | | | |
|------|-----------------|--------------------------|
| 0,20 | $r_{xy} < 0,40$ | = korelasi rendah |
| 0,40 | $r_{xy} < 0,70$ | = korelasi cukup |
| 0,70 | $r_{xy} < 0,90$ | = korelasi tinggi |
| 0,90 | $r_{xy} < 1,00$ | = korelasi sangat tinggi |

2) Reliabilitas Angket

Untuk menentukan reliabilitas angket digunakan rumus Kr-20 yaitu:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan

n : jumlah butir pertanyaan

p : subjek yang menjawab benar

Kriteriareliabilitas angket sebagai berikut :

0,20 $r_{xy} < 0,40$ = reabilitas rendah

0,40 $r_{xy} < 0,70$ = reabilitascukup

0,70 $r_{xy} < 0,90$ = reabilitastinggi

0,90 $r_{xy} < 1,00$ = reabilitassangat tinggi

Tes Hasil Belajar

Validitas Tes “Suatu tes dapat dikatakan valid jika tes tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur” Arikunto (2006: 170). Untuk validitas isi dilihat dari kesesuaian tes dengan materi pelajaran, dengan kata lain membuat kisi-kisi tes dengan baik.

Menyusun tes

Prosedur penulisan tes hasil belajar penulis lakukan sebagai berikut :

- 1) Menganalisis pokok bahasan dengan subpokok bahasan yang akan diteskan.
- 2) Membuat kisi-kisi tes hasil belajar.
- 3) Menulis soal untuk masing-masing sub pokok bahasan.

Coba tes

Penggunaan tes yang benar-benar akurat, dengan arti telah mempunyai validitas dan reliabilitas yang tinggi akan memberikan hasil penelitian yang dapat dipercaya. Uji coba tes akan dilakukan di SMK Negeri 3 Sungai Penuh. SMK Negeri 3 Sungai Penuh dipilih karena latar belakang siswa nya hampir serupa dan lokasi nya pun juga hampir sama.

Analisis butir soal

Setelah uji coba tes diadakan, maka tindakan selanjutnya adalah melakukan analisis hasil uji coba tes. Tujuannya adalah untuk melihat keberadaan soal-soal yang disusun tidak terlalu sukar dan tidak

terlalu mudah. Dalam melakukan analisis butir soal, komponen yang perlu diperhatikan adalah tingkat kesukaran, daya pembeda, serta reliabilitas tes.

1) Tingkat Kesukaran (TK) Soal

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Untuk menentukan tingkat kesukaran soal yang berbentuk objektif digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P = Angka indeks kesukaran soal

B = Banyak siswa yang menjawab benar

Js = Jumlah siswa yang mengikuti tes

2) Daya Pembeda (DP) Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (menguasai materi yang ditanyakan), dan siswa yang kurang pandai (belum menguasai materi yang ditanyakan). Untuk menentukan daya pembeda dari satu soal bentuk essay digunakan rumus :

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan:

Dk = Daya pembeda

Ba = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

Bb = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

Ja = Banyak peserta kelompok atas

Jb = Banyak peserta kelompok bawah

Klarifikasi daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

0,00 D < 0,20 = Kurang

0,20 D < 0,40 = Cukup

0,40 D < 0,70 = Baik

0,70 D < 1,00 = Baik sekali

3) Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes adalah suatu ukuran apakah tes tersebut dapat dipercaya. Sugiyono (2009 : 173) “ Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan

beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Untuk mencari reliabilitas soal dipakai rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:169) sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas

n : jumlah butir item angket

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians tiap-tiap item

Penggunaan tes yang benar-benar akurat, dengan arti telah mempunyai validitas dan reliabilitas yang tinggi akan memberikan hasil penelitian yang dapat dipercaya. Uji coba tes akan dilakukan di SMK Negeri 4 Sungai Penuh. Dalam melakukan analisis butir soal uji coba, komponen yang perlu diperhatikan adalah tingkat kesukaran, daya pembeda, serta reliabilitas tes.

Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan *korelasi dan regresi*. Penggunaan korelasi dan regresi mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal (Sugiyono, 2010:241). Untuk itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan uji *Lilliefors*. Dalam uji normalitas akan diuji hipotesis bahwa data setiap variabel berdistribusi normal.

b. Analisis Regresi Linier Sederhana

Untuk melihat pengaruh media realia (X) terhadap prestasi belajar matematika (Y) dilakukan *analisis regresi linear sederhana*. Analisis regresi berguna untuk mendapatkan hubungan fungsional antara dua variabel atau lebih atau mendapatkan pengaruh antara variabel prediktor terhadap variabel kriteriumnya atau meramalkan pengaruh variabel

prediktor terhadap variabel kriteriumnya. Rumus persamaan regresi linear sederhana sbb:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Harga a dan b diperoleh dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum X_i Y_i) - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

Hipotesis penelitian adalah:

$H_0 : \mu = 0$ Tidak ada pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2013/2014.

$H_1 : \mu \neq 0$ Ada pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2013/2014.

c. Uji Linieritas dan Keberartian Regresi

Tujuan untuk mengetahui keterkaitan antara variabel dalam persamaan regresi serta untuk mengetahui apakah model regresi linier yang digunakan cocok atau tidak. Maka terlebih dahulu dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1) Hipotesis uji linearitas

H_0 : model regresi linear

H_1 : model regresi tidak linier

2) Hipotesis uji keberartian regresi

H_0 : ada keterkaitan antara variabel X dengan variabel Y

H_1 : tidak ada keterkaitan antara variabel X dengan variabel Y

d. Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi

Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari pengaruh media realia (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y). Untuk menghitung koefisien korelasi (r) berdasarkan data yang telah diperoleh dengan teknik *Product Moment* dikemukakan oleh Sugiyono (2009:228) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Ketentuannya bila r hitung lebih kecil dari tabel, maka H_0 diterima, dan H_1 ditolak. Tetapi sebaliknya bila r hitung lebih besar dari r tabel ($r_h > r$ tabel) maka H_1 diterima. (Sugiyono, 2009:258).

Setelah harga r didapat, maka koefisien determinasi dapat diperoleh (r^2) dinyatakan dalam % untuk melihat besarnya pengaruh media realia dalam belajar matematika.

$$P = r^2 \times 100\%$$

(Sudjana, 2005:369)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyebaran angket diperoleh data angket terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2 : Tabulasi Skor Angket di Kelas XB2 SMK 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2013/2014.

Jmlh Siswa	Jmlh Item	Skor Rata-Rata	Standar Deviasi	Skor Maks	Skor Min
22	23	75,41	4,36	85	65

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa pengaruh media realia terhadap siswa dalam proses pembelajaran matematika sudah cukup baik.

Angket dan Hasil Belajar

Pada analisis data ini akan dibahas mengenai proses untuk memperoleh persamaan regresi linier sederhana, uji normalitas, uji linieritas dan keberartian koefisien regresi sederhana, koefisien korelasi dan koefisien determinasi.

1) Persamaan Regresi Linier Sederhana

Model persamaan regresi linier sederhana adalah $\hat{Y} = a + bX$. Dari hasil penelitian yang didapat harga $a = -34,52$ dan $b = 1,41$ sehingga persamaan regresi linier sederhana yang diperoleh

adalah $\hat{Y} = -34,52 + 1,41 X$. Berikut adalah diagram pencar dari persamaan regresi yang telah diperoleh.

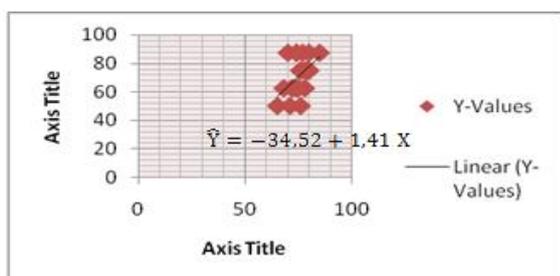


Diagram 1. Diagram Pencar dari Persamaan Regresi $\hat{Y} = -34,52 + 1,41 X$

Artinya dengan memperhatikan titik dalam diagram, dapat diperkirakan atau diramalkan bentuk regresinya linear, karena letak titik-titik tersebut disekitar garis lurus.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas angket berdasarkan hasil perhitungan diperoleh harga $L_0 = 0,1014$, sedangkan $L_{tabel} = 0,179$. Jadi, $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1014 < 0,179$ untuk taraf nyata 95%. Dan uji normalitas prestasi belajar berdasarkan hasil perhitungan diperoleh harga $L_0 = 0,1733$ sedangkan $L_{tabel} = 0,179$. Jadi, $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1733 < 0,179$ untuk taraf nyata 95% sehingga didapatkan kesimpulan bahwa data angket media realia dan data prestasi belajar berasal dari data yang berdistribusi normal.

3) Uji Linieritas

Untuk linieritas regresi diperoleh harga $F_{hitung} = 0,05$ dan harga $F_{(0,05)(11,9)} = 2,90$ Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka regresi tersebut linier pada taraf signifikan 95%, atau terdapatnya hubungan linier antara variabel X dan variabel Y.

Tabel 3: Daftar Hasil Analisis Varians Untuk Uji Linier Regresi

Sumber Variasi	Dk	JK	RJK	F
Total	22	116250	116250	
Reg(a)	1	112755,7	112755,7	
Reg(b/a)	1	871,64	871,64	
Residu	20	2622,66	131,133	
Tuna cocok	11	70,56	10,08	$F = 0,05$
Kekeliruan	9	2552,1	196,32	

- 1) K
- 2) oefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi

Teknik korelasi product moment bertujuan untuk melihat sejauh mana arah hubungan salah satu variabel bebas dengan terikat. Sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah media realia (X) sedangkan variabel terikat adalah prestasi belajar matematika siswa kelas XB2 SMK 3 Sungai Penuh (Y). Berdasarkan data yang diolah, diperoleh hasil untuk analisis korelasi product moment sebagai berikut :

Tabel 4: Hasil Analisis Korelasi Product Moment

Variabel Bebas	Variabel Terikat : Hasil Belajar (Y)	
	r_{XY}	r_{tabel}
Angket media realia (X)	0,499	0,423

Dari tabel diatas jelas terlihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan dari perhitungan yang dilakukan didapat harga $r = 0,499$ karena harga r positif maka terdapat pengaruh yang positif antara media realia terhadap prestasi belajar matematika dengan interpretasi sangat rendah. Dan koefisien determinasi $(r)^2 = 0,25$. Jadi besarnya hubungan variabel X terhadap Variabel Y adalah 25%. Ini berarti bahwa pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika sebesar 25%.

Setelah pembelajaran menggunakan media realia, terlihat prestasi belajar siswa meningkat. Permasalahan atau soal-soal yang diberikan mampu diselesaikan siswa dengan maksimal. Maka dapat di katakana bahwa pengaruh media realia terhadap hasil belajar siswa sangat baik. Walaupun masih ada beberapa hal yang menjadi kendala selama penelitian ini berlangsung, diantaranya dalam membuat beberapa media belajar yang membutuhkan

keterampilan dan waktu yang lama, menyesuaikan media yang digunakan dengan materi yang akan dibahas setiap pertemuannya. Tetapi walaupun banyak kendala-kendala seperti yang di sampaikan tetap saja respon siswa terhadap penggunaan media realia sangat baik, belajar lebih menyenangkan dengan adanya peragaan langsung oleh guru didepan kelas dengan menggunakan media.

KESIMPULAN

Berdasarkan respon siswa yang diungkapkan lewat angket yang diberikan kepada siswa, diperoleh temuan bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media realia yang menekankan kemampuan pemecahan masalah pada materi pelajaran matematika selama penelitian berlangsung adalah positif. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan: Terdapat pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh. Hal ini dapat dilihat dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,499 > 0,423$. Dan harga $r = 0,499$ yang berharga positif maka terdapat pengaruh positif dari media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa. Dan koefisien determinasi $(r)^2 = 0,25$, jadi besarnya hubungan variabel X terhadap Y adalah 25%. Ini berarti pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 3 Sungai Penuh adalah sebesar 25%. Sebaiknya guru selalu memperhatikan segala macam-macam aspek yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Terutama betapa pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Abu dan Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta

-----2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Buku Aksara
Desiana. 2012. *Metode Penelitian*. Sungai Penuh : STAIN Kerinci
Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Cipayung : Gaung Persada (GP) Press
Fitria. 2010. *Pengaruh Kepercayaan Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Skripsi. Sungai Penuh: STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh.
Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
Muhidin, A. Sambas. 2006. *Aplikasi Statistika dan Penelitian*. Bandung : CV Pustaka Setia
Pupuh dan Sobry. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : PT Refika Aditama
Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Malang: Kencana
Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
Sudjana. 2005. *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito
Sudjana dan Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
Uno, B. Hamzah. 2010. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
Tim Program Studi Pendidikan Matematika. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Sungai Penuh: STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh.
Zuriyah, Nurul. 2007. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara