



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

PENGARUH PENGGUNAN MEDIA REALIA BERBASIS LINGKUNGAN TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS DAN *SELF ESTEEM* SD NEGERI 1 LUBUK MAKMUR

Maya Etayanti¹⁾, Nila Kesumawati²⁾, Putri Dewi Nurhasana³⁾

¹⁾ *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*
E-mail: mayaetayanti0@gmail.com

²⁾ *Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*
E-mail: Nilakesumawati@univpgri-palembang.ac.id

³⁾ *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*
E-mail: putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.avc.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah terdapat dampak dari penerapan Media Realia Berbasis Lingkungan terhadap Kemampuan Koneksi Matematis dan Harga Diri di SD Negeri 1 Lubuk Makmur. Metode riset yang diterapkan adalah metode yang digunakan dalam riset ini yaitu kuantitatif yang *true eksperimen* dengan menggunakan bentuk desain *Posttest Only Control Group Design*. Dalam rancangan metode penelitian *true eksperimen* "*Posttest Only Control Group Design*" ini dipakai satu golongan. Populasi yang diambil adalah seluruh siswa dengan jumlah 260 orang. Sampel terdiri dari kelas IIIA sebagai kelompok eksperimen dengan 20 siswa yang menerapkan pendekatan eksperimen, dan kelas IIIB sebagai kelompok kontrol dengan 19 siswa yang mengikuti pendekatan konvensional. Metode pengumpulan sampel menggunakan metode *cluster random sampling*. Data dikumpulkan melalui tes untuk mengevaluasi kecakapan sambungan matematika. Manova digunakan untuk menganalisis data. Penelitian ini menyimpulkan bahwa: 1. Ada konsekuensi besar dari pemanfaatan media realia yang berfokus pada lingkungan terhadap kemampuan koneksi matematis dan harga diri di SD Negeri 1 Lubuk Makmur. 2. Terdapat perbedaan dalam hasil belajar berdasarkan kemampuan koneksi matematis dan harga diri siswa dalam materi bangun datar di SD Negeri 1 Lubuk Makmur.

Kata Kunci : Media, Koneksi Matematis, *Self Esteem*.

Abstract. This research aims to assess whether there is an impact of implementing Environment-Based Realia Media on Mathematical Connection Ability and Self-Esteem at SD Negeri 1 Lubuk Makmur. The research method applied is the method used in this research, namely true quantitative experimentation using the Posttest Only Control Group Design form. In the design of the true experimental research method "Posttest Only Control Group Design" one group was used. The population taken was all students with a total of 260 people. The sample consisted of class IIIA as an experimental group with 20 students who applied the experimental approach, and class IIIB as a control group with 19 students who followed the conventional approach. The sample collection method uses the cluster random sampling method. Data is collected through tests to evaluate math connection skills. Manova was used to analyze the data. This research concludes that: 1. There are major consequences of using realia media which focuses on the environment on mathematical connection abilities and self-esteem at SD Negeri 1 Lubuk Makmur. 2. There are differences in learning outcomes based on students' mathematical connection abilities and self-esteem in flat shape material at SD Negeri 1 Lubuk Makmur.

Keywords : Media, Mathematical Connections, *Self Esteem*.

I. INTRODUCTION

Peran guru dalam pembelajaran memiliki Peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan melibatkan pengajaran yang diberikan, di antaranya adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan

lingkungan merupakan sumber pembelajaran. Satu metode untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan mengambil manfaat dari lingkungan sekitar sebagai sarana pembelajaran. (Rohayati, 2018). Guru memiliki opsi untuk memilih sumber belajar dari lingkungan sekitar. Sumber-

sumber belajar dalam lingkungan ini dapat berupa objek mati atau barang-barang nyata yang ada di sekelilingnya tempat tinggal atau sekolah. Tujuannya adalah untuk menciptakan pembelajaran yang merangsang keterlibatan dan kegembiraan peserta didik, serta memungkinkan mereka memahami situasi yang sebenarnya di depan kelas yang berada di luar ruangan, siswa dihadapkan pada lingkungan sebenarnya. Melalui pemanfaatan lingkungan sebagai sumber pembelajaran guru juga dapat menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran. Media ini memiliki peran sangatlah penting bagi guru menggunakan alat bantu dalam mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan objek yang digunakan untuk menghantarkan informasi kepada penerima dalam rangka proses pendidikan (Nurfadhilah, 2021). Media pembelajaran bisa berupa alat atau bahan yang mendukung proses belajar mengajar untuk mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran dianggap sebagai alat bantu dalam proses belajar adalah segala sarana yang dapat digunakan untuk mengstimulasi pemikiran, kemampuan, dan ketrampilan siswa, dengan maksud memfasilitasi terwujudnya pemahaman konsep. Sangat pentingnya peran media pengajaran dalam proses belajar.

Kualitas proses pembelajaran dapat meningkat secara signifikan dengan pendukungannya dengan menggunakan media pembelajaran. Perkembangan teknologi pembelajaran yang memiliki potensi untuk menjadi solusi dalam menentukan pilihan media ketika merencanakan pelaksanaan sesi pembelajaran (Kurnia, Syaflin, & Sholeh, 2023). Media merujuk pada sarana atau wadah yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau materi pelajaran selama proses belajar dari guru kepada siswa. Media pembelajaran berperan sebagai alat pendukung yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam upaya memfasilitasi proses pembelajaran agar penyampaian materi menjadi lebih lancar (Nurhasana, 2021).

Matematika adalah cabang pengetahuan yang universal dengan peran krusial dalam berbagai bidang ilmu, serta memiliki andil besar dalam memajukan kemampuan berpikir manusia yang telah menjadi dasar bagi perkembangan teknologi modern (Mashuri, 2019). Matematika merupakan ilmu dasar yang esensial untuk memahami berbagai bidang pengetahuan lainnya. Ini adalah disiplin yang membutuhkan pemahaman mendalam dan pendekatan belajar yang intensif. Pembelajaran matematika memiliki signifikansi penting dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir sistematis dan terstruktur. Hubungan antara konsep-konsep matematika diperlukan dalam proses belajar matematika. Ruang lingkup matematika mencakup beragam topik yang saling terhubung. Keterkaitan ini tidak hanya melibatkan hubungan antara topik matematika saja, melainkan juga hubungan antara matematika dengan berbagai disiplin ilmu serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Keterkaitan ini dikenal sebagai konsep koneksi matematis. Kemampuan individu untuk mengaitkan konsep-konsep dalam matematika, keterampilan menggabungkan matematika dengan disiplin ilmu lain dan menerapkannya dalam situasi kehidupan sehari-hari dikenal sebagai keterampilan koneksi matematika.

Matematika memegang peran signifikan dalam lingkup pendidikan, sebagai bagian kajian yang krusial (Dinandar, 2014). Dalam konteks ini, peran utama dalam pelaksanaan kurikulum dan kegiatan pembelajaran diemban oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, interaksi yang terjalin antara guru dan siswa memiliki pentingnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. (Monica, Kesumawati, & Septiati, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 1 Lubuk Makmur berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan sulit menghubungkannya dengan situasi di kehidupan sehari-hari. Hasil interogasi diperkuat oleh hasil pengamatan dan partisipasi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa siswa mengalami kekurangan kepercayaan diri saat belajar, seperti saat diminta untuk mengambil bagian dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh pengajar. Pernyataan di atas mengindikasikan bahwa siswa tetap menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika. Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika, guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah. Beberapa murid merasa jenuh dan kurang fokus terhadap materi yang diajarkan oleh pengajar, sehingga seiring berjalannya waktu, keadaan di dalam kelas menjadi berisik dan tidak kondusif.

Saya ucapkan terimakasih kepada keluarga besar SD Negeri 1 Lubuk Makmur yang sudah memberikan saya waktu kesempatan untuk bias melakukan penelitian di sekolah ini. Saya ucapkan terimakasih juga kepada guru kelas III yang sudah memberikan izin kepada saya untuk menggunakan kelasnya dalam melakukan penelitian dari awal sampai dengan selesai.

Dalam penelitian Dini Armayani mengenai Pendidikan matematika realistik di kelas V MI Darusalam Bengkulu Tengah telah memberikan pengaruh dalam hal kemampuan komunikasi matematis dan harga diri siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa setelah menerapkan metode pembelajaran ini, terlihat peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa. Sebelum pembelajaran, rata-rata nilai kemampuan koneksi matematis siswa rendah. Akan tetapi, setelah pembelajaran, terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan koneksi matematis siswa sebelum 2,875 dan rata-rata setelah penerapan pembelajaran 6,625. Nilai rata-rata *self esteem* sebelum dan setelah penerapan pembelajaran sebelum 79,5 dan setelah penerapan 81.

Berdasarkan hal di atas media yang dapat digunakan didalam Matematika adalah suatu wujud nyata yang relevan dengan aktivitas sehari-hari sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media realia merupakan objek nyata yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Sumber belajar ini berasal dari benda yang akrab, sehingga peserta didik familiar dengan Media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Media realia yang berasal dari benda konkrit bisa diperoleh melalui lingkungan sekitar dapat meningkatkan minat belajar matematika. Dalam hal ini penggunaan media realia berbasis lingkungan dapat berpengaruh terhadap kemampuan koneksi matematis dan *self esteem*. Untuk tujuan tersebut, diperlukan studi dengan judul

"Dampak Pemanfaatan Media Realia Berbasis Lingkungan pada Kemampuan Menghubungkan Konsep Matematika dan Citra Diri".

Media pembelajaran merujuk pada segala jenis perangkat fisik yang direncanakan dengan baik untuk menyampaikan informasi serta memfasilitasi interaksi. (Yaumi, 2021). Secara sederhana, media pembelajaran dibuat dengan tujuan mengirimkan segala jenis informasi kepada peserta didik dan memfasilitasi terbentuknya interaksi. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dapat memperkaya proses pengajaran.

Menurut (Satrianawati, 2018) Mengartikan media pembelajaran adalah sarana dan materi yang dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan kata lain, media pembelajaran berperan sebagai perantara yang memungkinkan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Media realia merupakan objek nyata yang memiliki bentuk yang dapat dilihat oleh siswa dalam lingkungan sekitarnya, dan dapat dengan mudah diakses oleh siswa dalam aktivitas sehari-hari mereka. Media ini dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran atau digunakan sebagai materi ajar bagi siswa. Benda nyata yang digunakan sebagai media realia haruslah objek asli dan utuh dalam bentuknya, serta memiliki ukuran yang sesuai dengan kenyataan, sehingga siswa dapat mengenalinya dengan nama tertentu. (Wahab et al., 2021).

Media realia merujuk pada objek konkret sebagai bahan atau rujukan dalam proses belajar. Penggunaan bahan ajar nyata tidak perlu dihadirkan di dalam ruang kelas secara langsung, tetapi bisa melibatkan siswa dalam melihat langsung (observasi) objek nyata tersebut di tempat aslinya. Realia dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran tanpa perubahan atau modifikasi, mempertahankan kondisi aslinya, dan kecuali objek tersebut dipindahkan dari lingkungan asalnya. (Solihatin, 2012).

Selanjutnya menurut (Alamansyah & Sudrajat, 2021) Media realia merupakan jenis media yang berwujud fisik atau benda nyata yang dapat dipersepsi melalui penglihatan, perabaan, dan sentuhan. Media ini tidak mengalami perubahan atau replika, melainkan memiliki keaslian yang otentik. Bentuk media realia bisa berupa makhluk hidup, objek mati, lokasi tempat tinggal makhluk hidup, area aktivitas, atau bahkan aktivitas itu sendiri.

Kelebihan dan kekurangan penggunaan media realia menurut (Hermanto, 2016) yaitu :

1. Menyederhanakan deskripsi yang diperlukan
2. Melambangkan suatu yang nyata
3. Menjelaskan bentuk dan ukuran dari objek
4. Memberikan kesempatan pada indera untuk ikut dalam proses belajar.

Adapun kelemahan dari media realia yaitu:

1. Perancangan dan penbuatannya memakan waktu yang cukup lama
2. Biayanya mahal
3. Harus disimpan dan sulit dibawa kemana-mana
4. Bisa menjadi barang kuno.

Selanjutnya menurut pendapat (Napitulu & Dedi, 2018) Lingkungan merujuk pada semua elemen yang ada di sekitar

kita. Kehidupan manusia dan eksistensinya senantiasa dipengaruhi oleh lingkungannya. Lingkungan juga bisa diartikan sebagai segala hal yang berada di luar individu, karena lingkungan berfungsi sebagai penyedia informasi yang diterima oleh otak melalui indera. Lingkungan menyajikan beragam elemen yang berpotensi menjadi sumber materi pembelajaran.

Lingkungan sekitar kita bisa digunakan sebagai sumber pembelajaran yang bernilai. Lingkungan ini meliputi: masyarakat di sekitar sekolah, unsur-unsur fisik yang mengelilingi area sekolah, material yang tidak lagi digunakan atau tersisa, serta barang-barang bekas yang setelah diolah dapat menjadi sumber atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran lingkungan adalah proses memahami fenomena atau perilaku yang spesifik dari suatu objek atau pengamatan ilmiah terhadap elemen-elemen sekitarnya. Hal ini dilakukan untuk memberikan materi ajar kepada peserta didik sebelum dan setelah mereka menerima pembelajaran resmi di sekolah. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk membawa pengalaman dan penemuan mereka dari lingkungan sekitar mereka ke dalam proses pembelajaran. (Harefa & Sarumaha, 2020).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa lingkungan merujuk pada segala hal yang ada di sekitar kita, baik itu benda hidup, benda mati, objek fisik maupun konsep yang abstrak. Termasuk di dalamnya adalah individu lain dan suasana yang tercipta melalui interaksi antara berbagai elemen yang ada di alam tersebut.

Dengan demikian, media realia berbasis lingkungan adalah materi pembelajaran yang memanfaatkan objek-objek fisik yang nyata dan ada di sekitar tempat siswa berada. Contoh-contoh media realia berbasis lingkungan meliputi manusia, uang, tumbuhan, hewan, batu, air, tanah, objek, dan makanan.

Kemampuan menghubungkan konsep matematika adalah kemampuan yang penting bagi siswa dalam memahami bagaimana konsep memiliki hubungan erat antara konsep-konsep yang ada, baik dalam pengertian matematika sendiri maupun dalam praktiknya yang kaitannya dengan disiplin ilmu lainnya, serta penerapannya dalam situasi sehari-hari. (Putri et al., 2020).

Kemampuan koneksi matematis melibatkan kecakapan dalam mengaitkan konsep antara topik dalam bidang matematika serta dalam konteks di luar domain matematika. (Sumiati et al., 2021). Bidang matematika terdiri dari berbagai topik yang memiliki hubungan saling berdampak. Keterkaitan ini tidak hanya berlaku antar topik matematika, melainkan juga melibatkan hubungan matematika dengan disiplin ilmu lain serta bagaimana matematika diaplikasikan dalam situasi kehidupan sehari-hari. Hubungan ini disebut sebagai koneksi matematis. (Bakhril et al., 2019).

Berdasarkan pandangan pakar dalam evaluasi ini, dapat disarikan bahwa kemampuan koneksi matematika adalah kemampuan yang melibatkan pemahaman hubungan antara topik-topik dalam pelajaran matematika, mengaitkan konsep-konsep matematika dengan konsep lain, dan mengaplikasikan pengetahuan ini dalam situasi sehari-hari. Indikator

kemampuan koneksi matematika yang disarankan oleh pendapat (Ernawati et al., 2021) sebagai berikut:

1. Mengaitkan konsep-konsep dalam matematika, menghubungkan antara topik yang berbeda untuk memecahkan masalah matematika.
2. Menghubungkan matematika dengan bidang ilmu lain, menggunakan konsep matematika untuk mengatasi tantangan dalam disiplin ilmu lain seperti fisika, kimia, ekonomi.
3. Mengaitkan matematika dengan aspek kehidupan sehari-hari termasuk budaya, menerapkan konsep matematika untuk menemukan solusi dalam situasi-situasi keseharian.

Self esteem adalah bagaimana individu menilai diri mereka sendiri, terutama dalam hal keyakinan terhadap keberhasilan, ketahanan, nilai-nilai, dan harapan yang dimiliki. Ini berarti individu memiliki keyakinan bahwa mereka memiliki pentingnya, mampu mencapai kesuksesan, dan memiliki nilai yang positif, baik dalam pandangan pribadi maupun dalam pandangan orang lain (Susanto, 2018). Dalam pengertian lain, harga diri juga dapat diartikan sebagai cara individu mempersepsikan diri mereka sendiri. Orang dengan harga diri yang positif memiliki pandangan positif dan keyakinan pada kemampuan mereka, sementara individu yang kurang memiliki harga diri cenderung tidak mampu melihat potensi yang dimiliki karena lebih cenderung fokus pada aspek negatif atau kekurangan diri.

Menurut pendapat (Temaluru & Unaradjan, 2019) *Self esteem* adalah sejauh mana individu menilai citra diri mereka sesuai dengan standar pribadi yang mereka percayai. Cara individu memandang diri mereka bisa berpengaruh pada pandangan yang lebih negatif atau positif terhadap diri sendiri.

Menurut pendapat (Saefullah et al., 2019) *Self esteem* adalah penilaian umum yang dilakukan oleh individu terhadap kepribadiannya, mencakup penilaian baik yang bersifat positif maupun negatif, membentuk akhirnya sikap menghargai atau harga diri dalam menjalani kehidupan. Selain itu, kecakapan dalam memahami tindakan dan pencapaian yang telah dicapai, serta kemampuan untuk menetapkan tujuan dan arah hidup pribadi, juga termasuk dalam konsep ini. Terakhir, *self esteem* melibatkan kapasitas untuk memiliki keyakinan pada potensi diri sendiri, tanpa merasa cemburu terhadap prestasi orang lain.

Self esteem adalah evaluasi umum yang dilakukan oleh seseorang terhadap dirinya sendiri, meliputi penilaian baik yang bersifat negatif maupun positif. Hasil dari penilaian ini membentuk perasaan mengenai nilai atau relevansi diri dalam menghadapi kehidupan. Hal ini juga mencakup kapasitas untuk mempercayai kemampuan diri sendiri dan tidak merasakan iri terhadap pencapaian orang lain (Refnadi, 2018).

Menurut pendapat Hendriana (Fonna et al., 2021) indikator *self esteem* yaitu :

1. Mengungkapkan kebanggaan saat mencapai prestasi dalam pelajaran matematika.
2. Menunjukkan keyakinan bahwa dirinya memiliki peran yang berarti bagi teman dan keluarganya dalam hal matematika.
3. Memperlihatkan sikap positif dalam proses pembelajaran matematika.

4. Menunjukkan antusiasme dalam belajar matematika karena dorongan pribadinya, bukan karena tekanan dari orang lain.

Beberapa hasil penelitian relevan yang mendukung penggunaan media realia berbasis lingkungan terhadap Hubungan antara koneksi matematis dan harga diri adalah: Pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2020) dengan judul “Efek pemanfaatan media realia terhadap kecakapan menyelesaikan problem matematika dalam topik pecahan pada kelas III MI Ash Shobirin, Tapung, Kabupaten Kampar”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan apakah ada pengaruh yang penting dari penggunaan media pembelajaran dunia nyata terhadap keterampilan siswa kelas III dalam memecahkan masalah dalam mata pelajaran matematika di MI Ash Shobirin, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilakukan karena kekurangan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Studi ini merupakan eksperimen semu, dengan populasi seluruh kelas III MI Ash Shobirin di Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar. Sampel penelitian terdiri dari kelas IIIA sebagai kelompok eksperimen, dan kelas III C sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan observasi, uji coba, dan pengarsipan dokumen.

Dengan memanfaatkan media pengajaran benda nyata, rata-rata prestasi dalam mengatasi problem siswa dalam kelompok eksperimen mencapai 80,2187, melebihi kelompok kontrol yang hanya mencapai 70,300. Berdasarkan analisis pengujian statistik dari hasil kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai uji-t yang diperoleh (thitung) adalah lebih kecil dari nilai t tabel dengan taraf signifikansi 5% (1,671) dan 1% (2,390), yaitu $1,671 < 3,997 > 2,390$. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran realia terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika di MI Ash Shobirin, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Herawati (2020) dengan “Kemampuan Menghubungkan Matematika Siswa dengan Metode Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VA SD 99 Kota Bengkulu”. Penelitian ini melibatkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengaplikasikan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data merupakan proses mengurangi jumlah data, menyajikan data, dan membuat kesimpulan.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa terdapat peningkatan yang positif dalam koneksi matematis siswa berdasarkan hubungan antara topik matematika setelah menerapkan strategi RECT. Setelah menerapkan strategi REACT, kemampuan hubungan matematika dengan disiplin ilmu lain juga meningkat. Kemahiran penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari siswa semakin meningkat, ini terbukti melalui kemampuan mereka dalam memecahkan

masalah-masalah praktis yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.

Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan Berjudul "Dampak Penggunaan Media Realia terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik di Kelas 1", penelitian yang dilakukan oleh Habibah (2019) membahas tentang pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa. Ketidakseringan pemanfaatan media dalam metode pengajaran mengakibatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diajarkan menjadi minim, yang berdampak pada rendahnya pencapaian belajar siswa. Keterlibatan media realia sangat bermanfaat bagi para guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan tentang kemajuan belajar siswa dalam pembelajaran tematik, ditemukan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 71,6 berdasarkan uji prasyarat (buku tematik). Data yang didapatkan melalui pengujian hipotesis T-test thitung sebesar 0,000 dan tabel 0,206 menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penggunaan media nyata memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian belajar siswa, yaitu sekitar 13,8 atau 19%.

Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Algiranto, et al (2021) berjudul "Pemanfaatan Media Benda Nyata dalam Memperbaiki Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar sains dengan memanfaatkan bahan nyata dalam pembelajaran pada siswa kelas VI SDN 2 Marauke. Studi tindakan kelas pada periode pertama dan periode kedua. Prestasi pada siklus pertama sebesar 2,87 dan siklus kedua mencapai angka 3,53 sangat positif. Tingkat partisipasi siswa pada siklus pertama mencapai 2,40 dan pada siklus kedua mencapai angka 3,40 dalam kategori yang baik dan peningkatan hasil belajar. Pada Siklus I, terdapat 64,9 persen kategori yang baik, sementara pada Siklus II, terdapat 71,83 persen kategori yang baik. Siklus pertama memiliki angka 53,33 sedangkan siklus kedua mencapai 100% dan dikategorikan sebagai hasil yang sangat baik. Dengan demikian, hasil belajar siswa dalam materi perpindahan panas mengalami peningkatan.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Fitriah & Aripin (2019) yang berjudul "Menganalisis Kemampuan Koneksi Matematika dan Tingkat Percaya Diri Siswa SMA di Kabupaten Bandung Barat" Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat kemampuan komunikasi matematis dan rasa percaya diri siswa SMA di wilayah Bandung Barat.

Dalam penelitian ini, digunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan menganalisis respons siswa SMA di Bandung Barat terhadap keterhubungan matematika dan kuesioner mengenai harga diri siswa. Teks ini meneliti 20 murid yang bersekolah di SMA di wilayah Barat Bandung. Terdapat beberapa tes yang diberikan, yaitu tes yang berkaitan dengan hubungan matematika sebanyak 4 pertanyaan dan tes non-tes tentang harga diri sendiri yang ditujukan untuk setiap siswa.

Hasil analisis yang diperoleh dari tes tulisan adalah kemampuan menghubungkan matematika siswa SMA

memiliki persentase 23% dalam menggunakan keterkaitan topik matematika pada Indikator. Pada Indikator kedua, mereka memiliki persentase 30% dalam mencari keterkaitan antara prosedur yang berbeda dalam representasi ekuivalen. Selanjutnya, persentase siswa dalam menerapkan matematika dalam situasi sehari-hari sebanyak 20%. Sedangkan untuk tingkat harga diri siswa SMA Bandung Barat berdasarkan survei masih cenderung rendah.

II. METHODS

Metode yang digunakan dalam riset ini yaitu kuantitatif yang *true eksperimen* dengan menggunakan bentuk desain *Posttest Only Control Group Design*. Dalam rancangan metode penelitian *true eksperimen "Posttest Only Control Group Design"* ini dipakai satu golongan. Dalam penelitian ini dibagi dua kategori yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mengalami manipulasi, sementara kelas kontrol tidak mengalami manipulasi. Dalam kelas eksperimen ini diberikan perlakuan dimana pelaksanaannya menggunakan media relia sedangkan kelas kontrol sendiri pada saat pelaksanaannya menggunakan pendekatan konvensional.

Tabel I
Posttes Only Control Group Design

| | Kelas | Treatment | Posttest |
|---|------------|-----------|----------------|
| R | Eksperimen | X | T ₂ |
| R | Kontrol | - | T ₂ |

Dalam konteks penelitian ini, populasi yang diambil adalah semua murid yang terdaftar di SD Negeri 1 Lubuk Makmur untuk tahun ajaran 2022/2023, dengan total sebanyak 261 siswa yang terdistribusi dalam 6 kelas, mulai dari kelas 1 hingga kelas VI.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel berdasarkan *cluster random sampling*. Adapun sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel II
Sampel

| No | Kelas | Laki-laki | perempuan | Jumlah |
|----|-------|-----------|-----------|--------|
| 1 | III A | 12 | 8 | 20 |
| 2 | III B | 10 | 9 | 19 |

Rangkaian kegiatan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap: tahap persiapan, tahap implementasi (Treatment), dan tahap akhir (Posttest). Pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan Tes dan Angket. Untuk menganalisis data yang diperoleh, berbagai teknik digunakan, termasuk Uji Pillai's Trace, Uji Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Larget Root, Uji normalitas, Uji Linearitas Regresi, dan Uji homogenitas.

III. RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini melibatkan tiga tahap utama, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan survei di sekolah untuk

mengidentifikasi jumlah siswa dan kondisi kelas. Setelah itu, peneliti berkomunikasi dengan guru kelas, yaitu Ibu Siti Mujayanah, S.Pd, untuk mengumpulkan informasi mengenai jumlah siswa di kelas III SD Negeri 1 Lubuk Makmur. Kemudian, peneliti melakukan pemilihan sampel secara acak, yang menghasilkan subjek penelitian dari kelas IIIA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IIIB sebagai kelompok kontrol.

Uji keadaan normal dilakukan untuk menilai apakah data yang terkumpul mempunyai penyebaran yang teratur atau tidak. Hal ini penting karena metode statistik yang akan digunakan dapat efektif jika data memiliki distribusi normal. Uji normalitas data dilakukan melalui perangkat lunak statistik SPSS.

Berikut adalah hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan software SPSS 22:

Tabel III
Uji Normalitas kemampuan koneksi matematis dan self esteem kelas eksperimen

| Shapiro-Wilk | | | |
|-----------------------------|-----------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. |
| Kemampuan Koneksi Matematis | .940 | 20 | .240 |
| Self Esteem | .940 | 20 | .242 |

Berdasarkan analisis statistik menggunakan uji Shapiro Wilk, didapatkan hasil yang menunjukkan signifikansi dari kemampuan koneksi matematis sebesar 0,240 dan signifikansi dari self esteem sebesar 0,242. Nilai-nilai tersebut ternyata lebih besar daripada nilai $\alpha = 0,05$, yang berarti kemampuan koneksi matematis dengan nilai signifikansi 0,240 dan self esteem dengan nilai signifikansi 0,242, tidak signifikan. Berdasarkan kriteria pengujian normalitas, dapat disarikan bahwa data memiliki distribusi yang normal.

Tabel IV
Uji Normalitas kemampuan koneksi matematis dan self esteem kelas kontrol

| Shapiro-Wilk | | | |
|-----------------------------|-----------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. |
| Kemampuan Koneksi Matematis | .940 | 20 | .771 |
| Self Esteem | .940 | 20 | .777 |

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, ditemukan bahwa pentingnya penilaian untuk kemampuan koneksi matematika adalah 0,771, dan untuk self esteem adalah 0,777. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari nilai ambang α yang ditetapkan sebesar 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data kemampuan koneksi matematis (0,771) dan self esteem (0,777) memiliki distribusi yang normal, sesuai dengan persyaratan uji normalitas.

Uji linearitas dilakukan untuk mengidentifikasi apakah ada hubungan linear yang signifikan antara dua variabel. Suatu metode untuk mengidentifikasi apakah ada hubungan linier dalam sebuah model regresi adalah dengan nilai "*deviation*

from linearity". Berikut adalah hasil perhitungan uji linearitas regresi antara kemampuan koneksi matematis dan *self esteem*.

Tabel V
Uji Linearitas Regresi

| | | Sum of squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|-----------------------------|--------------------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| Kemampuan Koneksi Matematis | Deviation from Linearity | 110.222 | 24 | 4.593 | .693 | .789 |
| | Within Group | 86.167 | 13 | 6.628 | | |
| Self Esteem | Deviation from Linearity | 146.603 | 25 | 5.864 | .885 | .619 |
| | Within Group | 36.380 | 1 | 36.380 | 5.489 | .036 |
| Total | | 232.769 | 38 | | | |

Berdasarkan analisis uji linearitas yang tercantum dalam tabel di atas, dapat diamati bahwa nilai signifikansi untuk "deviasi dari keberaturan garis" adalah 0,789, sedangkan nilai batas α adalah 0,05. Sebagai hasilnya, kesimpulannya adalah karena angka 0,789 melebihi 0,05, kemampuan koneksi matematis dan self esteem memiliki hubungan yang linear.

Uji homogenitas merupakan suatu analisis yang dilaksanakan untuk menentukan apakah variasi data dari sampel yang sedang dianalisis bersifat homogen atau tidak, dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan pada 0,05 atau 5%. Uji homogenitas pada kemampuan koneksi matematis dan self esteem digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini.

Tabel VI
Uji Homogenitas Varian

| | Levene Statistic | Df1 | Df2 | Sig. |
|-----------------------------|------------------|-----|-----|------|
| Kemampuan Koneksi Matematis | .009 | 1 | 37 | .924 |
| Self Esteem | 1.997 | 1 | 37 | .168 |

Berdasarkan tabel yang tercantum di atas, hasil dari uji Levene menunjukkan bahwa untuk kemampuan koneksi matematis diperoleh Angka 0,009 memiliki signifikansi sebesar 0,924, semenara untuk self esteem, angka yang diperoleh adalah 1,997 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,168. kehubungan matematis (0,924) dan harga diri (0,168) sangatlah signifikan. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa data mengenai kemampuan koneksi matematis dan self esteem memiliki varian yang homogen (sama).

Uji homogenitas matriks varian/kovarian adalah langkah persiapan sebelum melakukan uji MANOVA. Uji keseragaman matriks varian/kovarian dapat dilakukan dengan menggunakan uji Box's Test, dan apabila nilai tingkat signifikansi (α) lebih tinggi daripada α (tingkat kemaknaan yang ditentukan), maka hipotesis nol (H_0) akan diterima. Dengan cara ini, dapat disimpulkan bahwa matriks varians/kovariansi dari setiap kumpulan adalah seragam atau identik.

Tabel VII
Uji Homogenitas Varian/Konvarian

| | |
|---------|------------|
| Box's M | 2.853 |
| F | .895 |
| Df1 | 3 |
| Df2 | 271286.853 |
| Sig. | .445 |

Dari data yang tertera dalam tabel di atas, diperoleh nilai Box's M sebesar 2,853 dan nilai signifikansi sebesar 0,445. Karena nilai signifikansi (0,445) lebih besar daripada tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima. Ini berarti bahwa matriks variasi/ko-variansi dari kemampuan koneksi matematika dan harga diri adalah seragam atau identik.

Sebelum melakukan uji hipotesis, langkah berikutnya adalah untuk mengevaluasi tingkat pencapaian kemampuan koneksi matematis dan self esteem di dalam kelas penelitian dan kelas pembandingan. Berikut adalah data mengenai tingkat pencapaian tersebut dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut adalah skor kemampuan koneksi matematis siswa yang tampak pada daftar berikut ini.

Tabel VIII
Rata-Rata Nilai Kemampuan Koneksi Matematis Siswa

| | N | Minimum | Maximum | Mean |
|------------------|----|---------|---------|-------|
| Kelas Eksperimen | 20 | 10 | 17 | 14.15 |
| Kelas Kontrol | 19 | 7 | 16 | 11.63 |

Berdasarkan informasi dalam tabel di atas, dalam kelas eksperimen yang terdiri dari 20 siswa, Angka terkecil adalah 10, angka yang paling tinggi adalah 17, dan angka rata-ratanya adalah 14,15. Saat ini, di kelas kontrol yang terdiri dari 19 murid, angka terkecil adalah 7, angka terbesar adalah 16, dan angka rata-ratanya adalah 11,63. Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa rata-rata kemampuan koneksi matematis pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol. Gambarkanlah perbedaan rata-rata kemampuan menghubungkan konsep matematika antara dua kelompok dalam representasi visual di bawah ini.

Berikut adalah skor *self esteem* murid yang terlihat pada diagram berikut ini.

Tabel IX
Rata-Rata Nilai Self Esteem Siswa

| | N | Minimum | Maximum | Mean |
|------------------|----|---------|---------|--------|
| Kelas Eksperimen | 20 | 86 | 113 | 101.85 |
| Kelas Kontrol | 19 | 85 | 106 | 94.42 |

Berdasarkan informasi yang tertera pada tabel di atas, dalam kelas eksperimen yang terdiri dari 20 siswa, ditemukan bahwa skor terendah adalah 86, skor tertinggi adalah 85 dan peringkat rata-rata adalah 101,85. Sementara itu, pada kelas kontrol yang berjumlah 19 siswa, nilai terendah adalah 85, nilai tertinggi adalah 106, dan nilai rata-rata adalah 94,42. Oleh karena itu. Untuk mendapatkan gambaran lebih jelas mengenai perbedaan rata-rata self esteem antara kedua kelas, Anda bisa melihat gambar di bawah ini.

Dalam pengujian hipotesis ini, untuk mengidentifikasi pengaruh tingkat keterlaksanaan penggunaan media realia berbasis lingkungan terhadap skor kemampuan koneksi matematis dan skor self esteem, digunakan metode analisis data multivariat Analysis of Variance (MANOVA). Di bawah ini disajikan hasil perhitungan uji MANOVA yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel X
Uji MANOVA

| Efect | | Value | F | Hypot hesis df | Error df | Sig . |
|-----------|--------------------|---------|-----------------------|----------------|----------|-------|
| Intercept | Pillai's Trace | .995 | 3890.554 ^b | 2.000 | 36.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .005 | 3890.554 ^b | 2.000 | 36.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | 216.141 | 3890.554 ^b | 2.000 | 36.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | 216.141 | 3890.554 ^b | 2.000 | 36.000 | .000 |
| | Root | | | | | |
| Kelas | Pillai's Trace | .354 | 9.843 ^b | 2.000 | 36.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .646 | 9.843 ^b | 2.000 | 36.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | .547 | 9.843 ^b | 2.000 | 36.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | .547 | 9.843 ^b | 2.000 | 36.000 | .000 |
| | Root | | | | | |

Hasil analisis menunjukkan bahwa roy's largest root memiliki nilai F yang positif, yakni 216,141. Nilai akar terbesar Roy selalu lebih kecil atau sama dengan nilai jejak Hotelling. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang besar dari penggunaan media nyata berbasis alam. Saat menguji signifikansi nilai pada baris kelas dengan menggunakan prosedur jejak pillai, lambda wilks, jejak hotelling, dan akar terbesar roy, keempat prosedur tersebut menunjukkan nilai signifikansi yang kurang dari 0,05, yakni 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 (hipotesis nol) tidak diterima, dan ada pengaruh yang penting dari penggunaan media bahan-bahan nyata yang berbasis pada lingkungan terhadap kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep matematika dan harga diri mereka di SD Negeri 1 Lubuk Makmur.

Pendekatan univariat digunakan dengan mengaplikasikan uji test of between subject effect. Analisis hasil uji MANOVA

telah dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26, dan hasilnya tertera pada tabel berikut.

Tabel XI
Uji Test of Between Subject Effect

| Source | Dependent Variable | Type III Sum of Square | Df | Mean Square | F | Sig. |
|-----------------|-----------------------------|------------------------|----|-------------|------------|------|
| Corrected Model | Kemampuan Koneksi Matematis | 61.798 ^a | 1 | 61.798 | 13.374 | .001 |
| | Self Esteem | 537.741 ^b | 1 | 537.741 | 10.853 | .002 |
| | Total | 6476.465 | 1 | 6476.465 | 1401.578 | .000 |
| Intercept | Kemampuan Koneksi Matematis | 375345.741 | 1 | 375345.741 | 7575.787 | .000 |
| | Self Esteem | 61.789 | 1 | 61.789 | 13.374 | .001 |
| Kelas | Kemampuan Koneksi Matematis | 170.971 | 3 | 4.621 | 4.621 | |
| | Self Esteem | 1833.182 | 3 | 49.541 | 49.541 | |
| Error | Kemampuan Koneksi Matematis | 6746.000 | 3 | 2248.667 | 2248.667 | |
| | Self Esteem | 378693.000 | 3 | 126231.000 | 126231.000 | |
| Total | Kemampuan Koneksi Matematis | 232.769 | 3 | 77.589 | 77.589 | |
| | Self Esteem | 2370.923 | 3 | 790.308 | 790.308 | |

Tabel di atas mencerminkan hasil pengujian secara univariat. Terlihat bahwa nilai signifikansi untuk kemampuan koneksi matematis adalah 0,001, yang lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H0) ditolak, dan dapat disarikan bahwa ada dampak yang penting antara penggunaan media realia berbasis lingkungan terhadap kemampuan koneksi matematis. Selain itu, nilai signifikansi untuk self esteem adalah 0,002, yang juga lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H0 ditolak, dan dapat disimpulkan adanya hubungan yang penting antara pemanfaatan media realia berbasis lingkungan terhadap self esteem.

Untuk menguji hipotesis kedua, dilakukan uji korelasi yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana hubungan korelasional antara dua variabel yang saling terhubung. Dalam kasus ini, dilakukan analisis hubungan antara kemampuan koneksi matematis dan self esteem siswa. Hasil perhitungan uji korelasi product moment dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel XII
Uji Korelasi product moment

| No | Variabel | Sig. (2-tailed) | Taraf Signifikan Standar | Keterangan |
|----|-----------------------------|-----------------|--------------------------|-----------------------------------|
| 1 | Kemampuan Koneksi Matematis | .013 | .05 | Terdapat hubungan yang signifikan |
| 2 | Self Esteem | .013 | .05 | Terdapat hubungan yang signifikan |

Berdasarkan hasil analisis korelasi menggunakan uji product moment, ditemukan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,013 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena nilai 0,013 lebih kecil dari α , Dengan demikian, hipotesis nol (H0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H1) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada korelasi yang signifikan antara kemampuan siswa untuk menghubungkan angka dan keyakinan diri mereka sendiri.

Dampak dari Penggunaan Media Realia Lingkungan Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis dan Self Esteem di SD Negeri 1 Lubuk Makmur. Kelebihan yang terlihat dalam penelitian ini adalah penggunaan media realia sebagai metode pembelajaran, yang efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pemanfaatan media realia memberikan stimulasi belajar yang lebih menarik, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Namun, penelitian ini juga menghadapi beberapa keterbatasan, seperti kurangnya pemanfaatan media realia untuk materi lain dalam mata pelajaran matematika dan ketiadaan penggunaan objek fisik lain sebagai media pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang digunakan masih mengandalkan metode konvensional dan lebih berfokus pada peran guru, yang mengakibatkan siswa kurang terlatih dalam mengembangkan keterampilan koneksi matematis serta belum sepenuhnya meningkatkan harga diri mereka.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan Saputri (2020) Menggambarkan bahwa penerapan media realia memiliki dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengatasi masalah matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah matematika pada kelompok eksperimen mencapai 80, sementara pada kelompok kontrol hanya mencapai 70. Oleh karena itu, penggunaan media realia menghasilkan skor yang lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Kemampuan menyelesaikan masalah matematika adalah salah satu tujuan yang perlu dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dalam konteks matematika, kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek kognitif yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan pada peserta didik. Teori yang mengklasifikasikan keterampilan dari level yang lebih dasar (sederhana) hingga ke level yang lebih tinggi (kompleks) juga dikenal sebagai Taksonomi Bloom (Fitriani, 2022).

Selanjutnya, penelitian yang juga mendukung hasil dari penelitian ini yakni oleh (Armayani, 2022) pernyataan

tersebut adalah: Siswa memiliki keyakinan diri dalam mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika. Harga diri tidak hanya terbentuk dari faktor bawaan semata, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan individu lain.

Menyadari betapa pentingnya peran koneksi matematis dan harga diri dalam proses pembelajaran matematika, disarankan untuk memanfaatkan beragam jenis media pembelajaran. Dalam hal keunggulan media realia, ini mampu menghidupkan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta memberikan pengalaman konkret kepada siswa. Media realia sangat bermanfaat bagi siswa yang sudah memiliki pengalaman dengan objek tertentu.

Untuk mengidentifikasi perbedaan rata-rata antara kemampuan koneksi matematis dan harga diri di kelas eksperimen dan kelas kontrol secara bersamaan, digunakan Analisis Varians Ganda (Multiple Analysis of Variance). Dengan bantuan spss versi 26, hasil analisis menunjukkan Nilai F sebesar 1.340 dengan P-value kurang dari 0,05 (Pillai's Trace), nilai F sebesar 1.360 dengan P-value kurang dari 0,05 (Wilk's Lambda), nilai F sebesar 374 dengan P-value kurang dari 0,05 (Hotelling's Trace), dan nilai F sebesar 2.955 dengan P-value kurang dari 0,05 (Roy's Largest Root). Dari keempat analisis tersebut, menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan asosiasi matematis dan harga diri antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol karena nilai $P < 0,05$.

Perbedaan dalam prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan oleh pengaruh kemahiran hubungan matematik pelajar dalam kedua kumpulan. Fenomena ini konsisten dengan pandangan (Berlinda et al., 2023) Pengaruh ini berasal dari fakta bahwa siswa yang memiliki kemampuan koneksi matematis yang lebih tinggi akan mengalami peningkatan dalam kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika.

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa penggunaan media realia merujuk pada penggunaan bahan nyata yang ada dalam lingkungan sekolah, yang membantu peserta didik mengaitkan pembelajaran. Di sisi lain, kemampuan koneksi matematis memiliki kaitan erat dengan harga diri dan juga mempengaruhi yang dipelajari. Siswa yang memiliki kemampuan ini dapat menghubungkan berbagai topik matematika. Keterampilan ini akan mempengaruhi pencapaian akademik siswa.

Penelitian ini didukung oleh penelitian (Armayani, 2022) yang menjelaskan bahwa antara koneksi matematis dan *self esteem* itu mempunyai hubungan yang selaras dan berpengaruh yang baik untuk satu sama lain, dikarenakan peserta didik yang mempunyai koneksi matematis yang baik maka akan cenderung akan mempunyai keyakinan dalam menanggulangi masalah yang muncul dalam pembelajaran matematika.

IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media realia berdasarkan lingkungan pada materi bangun datar tentang kemampuan menghubungkan matematika dan harga

diri siswa sekolah dasar kelas 3 Negeri 1 Lubuk Makmur, dapat ditarik kesimpulan berikut:

1. Pemanfaatan media nyata yang berkaitan dengan lingkungan memiliki efek signifikan pada kompetensi relasional matematis dan kepercayaan diri murid-murid di SD Negeri 1 Lubuk Makmur.
2. Hubungan korelasi antara kemampuan matematika dan harga diri siswa di SD Negeri 1 Lubuk Makmur dapat diamati.

REFERENCES

- Alamansyah, S., & Sudrajat. (2021). Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar. CV Budi Utama.
- Algiranto, A., Yampap, U., & Bay, R. R. (2021). Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 134-138.
- Armayani, D. (2022). Kemampuan Koneksi Matematis Dan Self Esteem Siswa Melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Dikelas V MI Darussalam Bengkulu Tengah. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(2), 249-252.
- Bakril, MS, Kartonoa, dan Dewi. Kemampuan Siswa untuk Menghubungkan Matematis Dengan Model Pembelajaran Kolaboratif Pengajar Sahabat Prism: Proceedings of the National Mathematics Seminar, Vol. 2, ISSN 2613-9189, pp. 754-758.
- Berlinda, K., Haji, S., & Hanifah. (2023). Jurnal Didactical Mathematics. 5(April), 30-37.
- Dinandar. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbm) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Di Smk Dharma Karya Jakarta.
- Ernawati, Zulmaulida, R., Saputra, E., Munir, M., Zanthi, L. S., Rusdin, Wahnyuni, M., Irhan, M., Akmal, N., dan Nasruddin (2021). Problematika Pembelajaran Matematika.
- Fitriah, A., & Aripin, U. (2019). Analisis kemampuan koneksi matematis dan self esteem siswa sma di kabupaten bandung barat. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(4), 197-208.
- Fitriani, A. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Taksonomi Bloom. *Lemma: Letters of Mathematics Education*, 8(2), 91-98.
- Fonna, M., Herizal, H., dan Mulyadi, R. (2021). Muhammad Zaini Publishing Foundation. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 11-18. Analisis Self-Esteem Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dewantara Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi COVID-19. <https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/ArRiyadhiyyat/Article/View/1339>
- habibah Umi, U. (2019). pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini. PM Publisher.
- Herawati, L. (2021). *Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Dengan Strategi Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Va Di Sdn 99 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).
- Hermanto. (2016). Bahasa Indonesia Bagi Punutur Asing. Penerbit Samudra Biru.
- Kurnia, L. A., Syaflin, S. L., & Sholeh, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 351.
- Mashuri, S. (2019). Media Pembelajaran Matematika. CV Budi Utama.

- Monica, Kesumawati, dan Septiati pada tahun 2019 Pengaruh Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Terhadap Kemampuan Siswa Mengatasi Masalah Matematis dan Keyakinan Matematis mereka. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 156.
- Mudana, I. G. A. M. G., Studies, S., Sciences, B., & Vol, S. (2019). 3 2 1 مبيقت رطخلا مبيقت 3 2 1. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2), 75.
- Napitulu, & Dedi, S. (2018). *Madrasah Ramah Lingkungan*. CV Widya Puspita.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran (R. Awahita (Ed.))*. CV Jejak, Nggota IKAPI.
- Nurhasana, D. P. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Ips Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sd. *Journal Civics And Social Studies*, 81.
- Putri, HE, Muqodas, IA, Wahyudy, MA, Abdulloh, A., Sasqia, AS, dan Afita, LANA. Kemampuan: Kemampuan untuk bermatematika serta pengembangan instrumennya.
- Refnadi, R. (2018). UPI Sumedang Press. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 16.
- Rohayati, H. (2018). Self-Esteem Concepts and Its Impact on Students. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sdn 263 Rancaloa, Penggunaan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Ipa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 1(1), 94-100. <https://doi.org/10.31949/Jee.V1i1.811>
- Saeffullah, A., Syarif, M., & Dahlan, D. (2019). *Model Pendidikan Islam Bagi Pecandu Narkoba*. Grup Penerbit CV BUDI UTAMA.
- Saputri, C. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas Iii Mi Ash Shobirin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*. Skripsi thesis, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. CV Budi Utama.
- Solihatini, E. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Bumi Aksara.
- Sumiyati, Asfar, dan Asfar, A. M. I. T. (2021). *Metode Pembelajaran Online Berdasarkan Kearifan Lokal: A'Bulo Sibatang, Assamaturu, Mappesabbi, dan Sipakatau Resume dari Media Sains Indonesia*.
- Susanto, A. *Konsep, Teori, dan Implementasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah PREDADAMEDIA GROUP*.
- Temaluru, Y., & Unaradjan, D. D. (2019). *Pengembangan Kemampuan Personal*. Universitas Katolik Indonesi Atmaja.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Febriyanni, R., Prasetyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Wicaksono, A., Rosalina, N., & Saija, L. M. (2021). *Media untuk Pembelajaran Matematika*. Muhammad Zaini Publishing Foundation.
- Yaumi, M. (2021). *Pembelajaran Media dan Teknologi*. SFS Sirate.