

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN MEDIA REALITA**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
SRI MULYATI
NIM F34211402**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN MEDIA REALITA**

Sri Mulyati, Siti Halidjah, K.Y. Margiati
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: sri19mulyati@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penggunaan media realita dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika tentang Perkalian bilangan dikelas II SDN 02 Mempawah Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian siswa kelas II SDN 02 Mempawah Timur yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah teknik observasi dan pencermatan dokumen dengan alat pengumpulan data lembar observasi dan penilaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan guru merancang pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 2,8 kategori mendekati baik, kemampuan melaksanakan pembelajaran sebesar 2,5 Kategori mendekati, dan aktivitas mengalami peningkatan sebesar 8,7%.

Kata Kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, media realita

Abstraction: This study aims to describe the use reality of media in improving the activity and student learning outcomes in mathematics learning of the multiplication of numbers in class II SDN 02 East Mempawah. The method used is descriptive method to form action research. Second grade students study subjects SDN 02 East Mempawah totaling 19 students. The data collection technique used is the technique of observation and scrutiny of documents by means of data collection sheets observation and assessment of student learning outcomes. The results show the ability of teachers to design learning category increased by 2.8 good approach, implementing the learning ability of 2.5 category approaching, and activity increased by 8.7%.

Keyword: activity learn, result learn, media realita

Matematika adalah salah satu ilmu yang harus dipelajari disetiap jenjang pendidikan. Objek Matematika bersifat abstrak. Banyak para siswa yang tidak senang dan tidak bergairah untuk mempelajari Matematika, karena sifatnya abstrak. Matematika adalah pelajaran yang dianggap sangat sulit dan membosankan. Hal ini bisa disebabkan karena ketidak tepatan metode yang digunakan dan guru yang mengajar kadang–kadang bersifat otoriter.

Dalam kegiatan belajar mengajar, peristiwa yang sering terjadi adalah siswa kurang aktif, kurang berpartisipasi, kurang terlibat dan tidak mempunyai

inisiatif. Penyampaian ilmu hanya searah, siswa sebagai penerima, pencatat dan mengingat saja. Sehingga Matematika kurang diminati karena siswa tidak terlibat langsung. Sebagai upaya meningkatkan peran aktivitas siswa dalam pembelajaran, maka perlu dikembangkan metode dan media yang tepat yang mengoptimalkan kemampuan siswa. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pendapat, menanggapi pemikiran siswa yang lain, menggunakan media yang ada, akan dapat mengingat lebih lama mengenai suatu fakta, prosedur, definisi dan teori dalam Matematika dan memberikan pengalaman belajar yang tidak semata-mata hanya pengalaman belajar Matematika.

Untuk itu, penulis menggunakan media realita meningkatkan aktivitas belajar siswa dikelas 2 SDN 02 Mempawah Timur, sehingga sedini mungkin siswa akan termotivasi untuk mengenal lebih awal seperti apa pembelajaran Matematika itu, sehingga pelajaran Matematika tidak lagi menjadi pelajaran yang ditakuti dan tidak disenangi. Dengan media realita siswa akan dilibatkan secara langsung sehingga aktivitas siswa dapat termotivasi pada setiap pembelajaran Matematika. Disini media realita akan dibatasi hanya pada kompetensi dasar “perkalian bilangan yang hasilnya 2 angka”, karena mengingat materi pelajaran Matematika luas. Dengan penggunaan media realita diharapkan siswa kelas 2 SDN 02 Mempawah Timur akan dapat mengingat lebih lama, terutama proses dari perkalian bilangan. Yang melihat kenyataan yang ada sekarang ini siswa kebanyakan tidak hapal perkalian, mereka akan menggunakan kalkulator atau hp untuk menghitung hasil perkalian, hal ini lah yang membuat penulis mengangkat masalah ini sebagai penelitian.

Berdasarkan hal di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media realita; (2) meningkatkan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media realita; (3) meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media realita.

Aktivitas belajar ditentukan oleh pengalaman yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar merupakan suatu proses pembelajaran adalah gerakan yang dilakukan baik fisik maupun mental untuk sama-sama aktif ketika belajar. aktivitas belajar ini dapat dilihat dari aktifnya siswa dalam proses belajar mengajar yang diperoleh dari pengalaman belajar.

Aktivitas merupakan mental dan fisik yang dilakukan individu untuk menghasilkan tujuan tertentu, oleh karena itu setiap individu harus belajar dengan sebaik-baiknya melalui aktivitas sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut Sudjana (2010:96), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan kedua aktivitas itu harus saling terkait. Aktivitas belajar menurut Oemar H Malik (2010:10), merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar).

Aktivitas yang dimaksudkan dalam penelitian ini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa, dalam proses pembelajarannya akan tercipta situasi belajar aktif. Aktivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang baik dalam bentuk sikap, pikiran, maupun perhatian untuk mencapai

tujuan secara optimal. Nova Latifah (2008:12) mengatakan bahwa aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menjunjung keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Suyono (dalam Doantarayasa, 2008:27) menyatakan bahwa aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik jasmani atau rohani.

Tannenbaum dalam Asra, dkk. (2008:58) menyatakan aktivitas merupakan suatu tingkat yang menggambarkan sejauh mana peran anggota dalam melibatkan diri pada kegiatan dan mengembangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Menurut Paul B. Diedrich, secara umum aktifitas belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

1. Aktivitas Fisik

Aktivitas Fisik adalah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan melakukan gerakan motorik. Sehingga visual aktivitas, oral aktivitas, listening aktivitas, writing aktivitas, motor aktivitas dan drawing aktivitas termasuk dalam aktivitas fisik.

2. Aktivitas Mental

Aktivitas Mental adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan diikuti oleh kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir, sehingga mental activities (Paul B. Diedrich) dan keaktifan akal serta ingatan (Noor Latifah) termasuk dalam aktivitas mental.

3. Aktivitas Emosional

Aktivitas emosional adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan diikuti oleh kemampuan emosi. Sehingga emosional aktivitas dan keaktifan emosi termasuk dalam aktivitas emosional.

Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Ada media yang sementara ini penulis anggap sebagai media yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran khususnya Matematika. Mediana adalah media realita.

Hasil belajar merupakan suatu yang diharapkan oleh siswa maupun guru, karena bagi siswa hasil belajar merupakan prestasi yang diperolehnya. Sedangkan bagi guru merupakan pencapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh dari hasil pembelajaran yang dilakukannya selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar siswa secara nyata dapat dilihat dalam bentuk kuantitas. Menurut Syaodih dalam Paizaluddin dan Ermanlinda "Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang sedangkan menurut Poerwodarminto dalam Paizaluddin dan Ermanlinda bahwa "Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai setelah siswa mendapat pengajaran dalam waktu tertentu".

Dari hasil pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan belajar. hasil pengajaran itu dikatakan berhasil apabila pengajaran itu mencapai tujuan yang ingin diraih.

Menurut Kurikulum 2006 dalam standar isi: "Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia".

Mata pelajaran Matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap, menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari Matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari "Medium", yang secara harfiah berarti "Perantara atau Pengantar". Menghadapi permasalahan masalah diatas diperlukan suatu pembelajaran dengan menggunakan suatu benda atau alat yang dapat mempermudah siswa memahami pelajaran. Disini dibutuhkan contoh benda atau alat yang konkrit agar siswa dapat menggunakan Matematika dalam pola pikir dan keterampilan dalam penerapan di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, maka diperlukan media yang dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk memperlancar proses pembelajaran Matematika sehingga mencapai tujuan pendidikan Matematika secara lebih baik.

Selanjutnya dalam proses pembelajaran Matematika, peranan guru dalam memilih media mana yang akan digunakan sangatlah penting. Hal ini disebabkan karena tugas guru adalah menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dengan harapan siswa dapat menerima dan memahami bahan pelajaran dengan mudah.

Media realita adalah cara dalam fungsinya merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002:106) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Jadi, media realita adalah suatu benda konkrit yang dapat mempermudah pembelajaran.

Oleh karena itu pembelajaran Matematika dengan pendekatan media realita harus disesuaikan dengan keadaan daerah tempat siswa berada. Masalah dalam pembelajaran Matematika merupakan suatu keharusan dalam menghadapi dunia yang tidak menentu. Siswa perlu disiapkan bagaimana mendapatkan dan menyelesaikan masalah sedini mungkin. Mengingat bahwa media realita adalah cara yang dalam fungsinya merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan, maka makin baik pemanfaatan media, makin efektif pula pencapaian tujuan. Kondisi pembelajaran yang selama ini berlangsung dikelas II SDN 02 Mempawah Timur dalam pembelajaran Matematika hanya sebatas menjelaskan, tanpa menggunakan media pembelajaran secara optimal, akibatnya berdampak pada siswa yang pasif

dan siswa hanya sebagai pendengar. Siswa kurang aktif dan tidak dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran, mengakibatkan pembelajaran kurang menarik perhatian siswa sehingga mengakibatkan rendahnya belajar siswa.

Melihat kenyataan ini, maka perlu dilaksanakan perbaikan sistem pembelajaran. Dari berbagai sumber menjelaskan bahwa cara pembelajaran dengan menggunakan media realita dapat meningkatkan aktiivitas belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan mampu mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dalam media realita penulis menggunakan media konkret berupa bola-bola kecil, kartu bilangan dan benda-benda yang dapat menarik perhatian siswa sesuai dengan kelas yang siswa duduki dan disesuaikan dengan materi yang disajikan yaitu perkalian bilangan.

Dengan menggunakan kemanfaatan media pembelajaran yang digunakan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, menemukan dan lain-lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif yaitu merupakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta – fakta yang tampak atau sebagaimana adanya (Hadari Nawawi:1985). Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Faizaluddin dan Hermalinda (2003:67) adalah sebagai berikut: Penelitian Tindakan Kelas berasal dari bahasa Inggris *Class Room Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian dikelas tersebut (Kardiarwan, 2007:2). Pelaksanaan dalam penelitian ini bersifat Kolaboratif. Penelitian Tindakan Kelas harus dikerjakan oleh guru sebagai peneliti bekerja sama dengan siswa, teman sejawat dan atau Kepala Sekolah.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dalam pembelajaran Matematika yang berjumlah 19 orang yang terdiri dari 14 orang laki – laki dan 5 orang perempuan serta guru. Lokasi penelitian adalah SDN 02 Mempawah Timur kelas II Jalan Adiwijaya Desa Antibar Kecamatan Mempawah Timur.

Teknik pengumpul data dalam penelitian yang digunakan adalah observasi langsung dan dokumen nilai. Alat pengumpul datanya adalah: (1) lembar Observasi; lembar observasi guru digunakan untuk melihat apakah langkah-langkah guru dalam mengajar telah sesuai dengan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media realita, lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui apakah siswa secara aktif melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada materi perkalian bilangan pada mata pelajaran Matematika kelas II SDN 02 Mempawah Timur, dan (2) tes; tes adalah cara yang digunakan atau prosedur yang ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang memberikan tugas dan serangkaian tugas yang diberikan oleh guru sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi peserta didik.

Kegiatan analisis data adalah menimbang, menyaring, mengetahui, dan menarik kesimpulan yang dilakukan pada setiap tahap refleksi. Untuk melaksanakan kegiatan analisis diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Untuk sub masalah: Peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran (RPP). Untuk memperoleh skor rata-rata digunakan rumus:
$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Aspek yang diamati}}$$
2. Untuk sub masalah: Peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memperoleh skor rata-rata digunakan rumus:
$$\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Aspek yang diamati}}$$
3. Untuk sub masalah : Peningkatan aktivitas belajar siswa. Skor rata – rata diperoleh dari menghitung persentase kegiatan aktivitas belajar siswa yaitu aktivitas fisik, mental dan emosional, digunakan rumus :
$$\frac{\text{Jumlah Persentase setiap aspek yang diperoleh}}{3}$$
4. Untuk sub masalah : Peningkatan hasil belajar siswa. Digunakan untuk menghitung nilai rata – rata yang diperoleh digunakan rumus :
$$\frac{\text{Jumlah Nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mendiskripsikan penggunaan media realita dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika tentang Perkalian bilangan dikelas II SDN 02 Mempawah Timur. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 02 Mempawah Timur yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Observasi penelitian pada siklus I terdiri dari empat (4) tahap: yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan guru merancang pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 2,8 kategori mendekati baik, kemampuan melaksanakan pembelajaran sebesar 2,5 kategori mendekati baik, dan aktivitas mengalami peningkatan sebesar 8,7%.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian mengacu pada sub masalah penelitian yaitu: (1) kemampuan guru merancang pembelajaran; (2) kemampuan guru melaksanakan pembelajaran; (3) aktivitas belajar siswa; (4) hasil belajar siswa. Berikut disajikan tabel peningkatan setiap sub masalah.

Tabel 1
Rekapitulasi Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus Peningkatan
----	--------------------	----------	--------------------

		Pertemuan 1	Pertemuan 2	II	
1	Kejelasan Perumusan Pembelajaran	2	2	3	
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi	3	3	3	
3	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran	2	3	3	
4	Kelengkapan materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	3	3	
5	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	3	3	3	
6	Kesesuaian metode dengan materi	2	3	3	
7	Kelengkapan langkah – langkah pembelajaran	2	3	3	
8	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	3	3	4	
9	Kelengkapan instrumen penilaian	3	3	4	
JUMLAH SKOR		22	26	29	
Rata – rata		2,4	2,9	3,2	2,8

Pada tabel 1 skor rata-rata yang diperoleh kemampuan guru merancang pembelajaran mengalami peningkatan dari skor I yaitu 2,4 menjadi 2,9 pada siklus I yaitu 2,9 pada siklus II skor rata-rata yang diperoleh yaitu 3,2 dan mengalami peningkatan 2,8.

Tabel 2
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas	Siklus I		Siklus II	Peningkatan
		Pertemuan I	Pertemuan II		
1	Fisik	89,5 % (17) siswa	89,5 % (17) siswa	94,7 % (18 siswa)	
2	Mental	52,6 % (10 siswa)	78,9 % (10 siswa)	94,7 % (18 siswa)	

3	Emosional	68,4 % (13 siswa)	89,5 % (13 siswa)	94,7 % (18 siswa)
Jumlah		1.485 %	2.579 %	284,1 %
Rata - rata		49,5 %	86 %	94,7 %
				8,7 %

Pada tabel 2 nilai rata – rata yang diperoleh pada aspek aktivitas Fisik, Mental dan emosional dengan rata-rata 49,5 % pada siklus I pertemuan Pertama dan Siklus I pertemuan kedua dengan rata-rata 86% sedangkan pada siklus ke II aktivitas fisik, mental dan emosional mencapai 94,7%. Dengan demikian aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan 8,7%

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II	Peningkatan
		Pertemuan I	Pertemuan II		
1.	Agus Perdiansyah	50	70	75	
2.	Angga Suryadi	65	85	85	
3.	Al - Hafiqi	70	80	85	
4.	Chikaliya	35	50	55	
5.	Dinnye	70	85	95	
6.	Neysya	75	90	95	
7.	Nurul	65	80	90	
8.	Evra	45	60	60	
9.	Rangga	65	85	90	
10.	Ega	40	45	50	
11.	Ikhlas	90	100	100	
12.	Rayyan	55	60	65	
13.	Reyka	40	45	50	
14.	Agus	75	85	90	
15.	Hilman	55	70	70	
16.	Ilham maulana	65	80	85	
17.	Ilham Mustapa	65	100	100	
18.	Safarudin	75	95	95	
19.	Sulaiman	35	50	50	
Jumlah		1135	1415	1485	
Rata - Rata		59,74	74,47	78,16	11,6

Dengan melihat nilai rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus I pertemuan I 59,74 dan pada pertemuan ke II 74,47 dan pada siklus ke II 78,16. Hal ini menunjukkan peningkatan sehingga nilai rata-rata siswa sudah berada diatas nilai KKM.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan pada Bab IV beberapa hal yang berkaitan dengan penelitian ini dapat diambil kesimpulan; (1) Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran Matematika tentang perkalian bilangan dengan menggunakan media realita di Kelas II SDN 02 Mempawah Timur mengalami peningkatan sebesar 2,8 kategori mendekati baik; (2) kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran Matematika tentang perkalian bilangan dengan menggunakan media realita di kelas II SDN 02 Mempawah Timur mengalami peningkatan dari siklus I ke Siklus II sebesar 2,5 Kategori mendekati baik; (3) dengan menggunakan media realita dalam pembelajaran Matematika tentang perkalian bilangan di kelas II SDN 02 Mempawah Timur peningkatan aktivitas siswa tahap demi tahap dapat ditingkatkan dengan melihat dari skor rata-rata fisik, mental dan emosional siklus I dan siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan 8,7 %; (4) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika tentang perkalian bilangan di kelas II SDN 02 Mempawah Timur dapat ditingkatkan dengan melihat skor nilai rata – rata dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,6

Saran

Adapun saran yang diberikan berdasarkan penelitian ini adalah: (1) mengingat pembelajaran perkalian bilangan dengan media realita dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sekolah-sekolah dengan karakteristik yang relatif sama dapat menerapkan media pembelajaran serupa untuk meningkat aktivitas dan hasil belajar siswa dan (2) bagi guru-guru kelas khususnya kelas II diharapkan dapat menerapkan media realita tidak hanya pada pembelajaran Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswan Zain. (2002:106) **Strategi Belajar Mengajar**, Jakarta : Rineka Cipta
- Hadari Nawawi. (1998). **Metodologi Bidang Sosial**. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- M. Khalid Suyuti. (2007). **Matematika Sekolah Dasar untuk Kelas 2 SD**, Jakarta: Erlangga.
- Oemar H Malik. (2010). **Kurikulum dan Pembelajaran**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ruseffendi. (1989). **Pengajaran Matematika Modern & Masa Kini untuk Guru dan PGSD D2 seri ke 2**. Bandung : Tarsito.
- Suharsimi Arikunto. (2006). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujana. (201). **Strategi Pembelajaran**. Bandung : Falah.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). **Media Pembelajaran**. Jakarta: Rajawali Press.
- Tarmudi (2008) **Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika**, Jakarta:Lauser Cita Pustaka
- Tim Bina Karya Guru KTSP. (2006). **Terampil Berhitung Matematika untuk Kelas II**. Jakarta: Erlangga.