

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI MEDIA REALITA DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh
ROSALINA DARE
NIM F34211602



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA REALITA DI SEKOLAH DASAR

Rosalina Dare, Hery Kresnady, Syamsiati
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Abstrak: Pemanfaatan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Dapan, Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang.. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media realita terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 06 Dapan Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kelas, yang terdiri dari dua siklus, yang meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Sumber data dari penelitian ini adalah Observasi dan hasil Tes Tertulis. Tolak ukur keberhasilan adalah apabila hasil belajar siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu rata-rata 75. Hasil pelaksanaan tindakan pembelajaran baik yang berhubungan dengan pembelajaran maupun yang berhubungan dengan hasil belajar siswa tentang materi menurunkan dan menemukan rumus luas persegi panjang pada siklus I rata-rata hasil belajar sebesar 73,33 pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 96,66. Dari hasil penelitian pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan pemanfaatan media realita, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media Realita, Hasil Belajar

Abstract: The benefit mathematic reality media to study result of fifth grader student in SDN 06 Dapan, Ledo subdistrict, Bengkayang regency . The purpose of this research is to know the benefit reality media to study result of fifth grader student in SDN 06 Dapan, Ledo subdistrict, Bengkayang regency. The research method used Classroom Research with two cycle to comprise planning, implementation, observation, and reflection. encode for processing research of source its if the student learning product to achieve even 75. The implementation encode for processing research learning is student in abbreviation find and establish long square at I cycle average 73,33 at the II cycle be advance 96,66. from the research can have as a conclusion the benefit mathematic reality can study result increase student.

Key word: reality media utilization, study result.

Proses pembelajaran dalam sistem instruksional merupakan salah satu aspek yang didalamnya terjadi berbagai interaksi antar unsur pembelajaran diantaranya adalah guru, tujuan , materi, metode, alat bantu belajar dan peserta didik.

Mengatasi permasalahan di atas, guru harus merancang atau menentukan media mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih metode mengajar yang baik, mengorganisasikan pembelajaran dengan baik, serta

menciptakan kondisi belajar yang kondusif, meyakinkan terjadinya aktivitas belajar yang menarik sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa hal ini dapat diketahui dari nilai akhir persemester siswa pada mata pelajaran matematika, dimana nilai siswa masih kurang memuaskan. Berdasarkan data hasil belajar matematika siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo, Kabupaten Bengkayang, dari penelitian yang dilakukan pada bulan September 2013, dari 15 orang siswa, sebanyak 9 orang siswa atau sekitar 60% siswa dinyatakan belum tuntas. Siswa dinyatakan belum tuntas jika nilai matematika yang diperoleh tidak mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yaitu 75. Hal ini terjadi karena sebagian siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Salah satu materi pada mata pelajaran matematika yang dipandang penting adalah luas bangun persegi panjang. Hal ini karena, materi luas persegi panjang merupakan materi pelajaran yang menerapkan rumus-rumus sederhana ke dalam kalimat matematika, hal ini bertujuan agar siswa terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan rumus-rumus matematika sebagai bekal melakukan hal yang sama pada bangun geometri lainnya. Kaitannya dengan penggunaan media realita adalah, dalam pembelajaran matematika siswa sering melakukan kesalahan dalam melakukan operasi hitung menentukan luas persegi panjang. Dalam mencari luas persegi panjang banyak diantara siswa menjawab dengan menentukan volume persegi panjang. Dengan memanfaatkan media pembelajaran realita diharapkan siswa tidak hanya sekedar menghafalkan rumus tetapi dapat menggeneralisasikan, menerapkan dan melakukan perhitungan matematika yang realistis yang berkaitan dengan kenyataan hidup sehari-hari.

Media pembelajaran yang akan diterapkan guna mengatasi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran menentukan dan menemukan rumus luas persegi panjang di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo, Kabupaten Bengkayang adalah dengan memanfaatkan media realita berupa satuan-satuan persegi. Hal ini peneliti lakukan adalah untuk mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dalam perkuliahan S1 FKIP UNTAN PONTIANAK pada pembelajaran matematika SD I yaitu kajian Sri Riyanti dengan pengembangan bahan ajar modul Universitas Terbuka Pontianak tentang Teori Brunner meliputi tahap-tahap belajar Enaktif, Ikonik, Dan Simbolik, dari kegiatan tersebut maka proses belajar anak dapat berjalan yaitu dari yang konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke kompleks, dan dari keseluruhan ke bagian-bagian. Pembelajaran juga tidak akan berhasil dengan baik apabila siswa tidak diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman sebaya karena anak usia Sekolah Dasar masih perlu mendapatkan bimbingan dalam belajarnya oleh sebab itu dibentuklah kelompok-kelompok belajar siswa.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “ Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Realita di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang”.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan cara merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui media realita matematika. (2) Untuk mendeskripsikan cara melaksanakan pembelajaran melalui media realita matematika. (3) Untuk mendeskripsikan mengenai dampak pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media realita terhadap hasil belajar siswa.

Tujuan mata pelajaran matematika yang tercantum dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pada SD/MI adalah sebagai berikut: (a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. (b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi Matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, rancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (d) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, label, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (e) 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.

Komponen keempat dari Bagian 1 (pendahuluan) dalam GBPP Matematika SD menjelaskan bahwa bahan kajian inti matematika di SD mencakup aritmetika (berhitung), pengenalan aljabar, geometri, pengukuran, dan kajian data (statistik).

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat. Sajian yang mengandung pesan yang penyampaiannya melalui indera. Media visual yang digunakan dalam pembelajaran matematika dalam menemukan dan menentukan rumus luas persegi panjang adalah:

Media visual yang materinya tidak dapat diproyeksikan. Terdiri dari (1) Realita yaitu benda nyata atau makhluk hidup yang ada di lingkungan alam baik yang digunakan dalam keadaan hidup maupun yang sudah diawetkan dalam bentuk awetan basah atau kering dan digunakan sebagai bahan belajar, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, dan sebagainya (2) Model yaitu benda dua atau tiga dimensi hasil karya manusia yang dibuat sedemikian rupa sehingga ciri-cirinya mirip obyek yang dijadikan model dan merupakan representasi dari benda sesungguhnya. Contoh model adalah: globe, model rumah, buah-buahan, dan sebagainya (3) Bahan Grafis yaitu bentuk penyampaian pesan berupa materi visual berupa gambar, sketsa, diagram, poster, kartun atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan, berbentuk (a) Gambar adalah materi grafis berupa garis, titik-titik dengan atau tanpa sapuan kontinue yang memproyeksikan benda yang dimediasi baik objek riil maupun bentuk angan-angan sehingga menjadi konkret (b) Sketsa adalah hasil coretan berupa garis-garis panjang atau pendek sebagai ganti titik-titik atau sapuan. Pada sketsa materi visual yang ditonjolkan hanya yang esensial saja (c) Diagram adalah garis-garis yang menggambarkan konstruksi suatu sistem, hubungan antar komponen sistem dan secara tidak langsung menggambarkan kerja dari komponen-komponen tersebut

(d) Poster adalah media grafis yang merupakan perpaduan antara garis, titik-titik, sapuan, kata-kata dan warna yang dibuat sedemikian rupa sehingga menarik perhatian. Mengandung pesan singkat namun tepat sasaran (e) Kartun adalah materi grafis yang digambarkan tidak sepenuhnya mirip dengan obyek yang dimediakan. Pada umumnya dibuat untuk penyampaian pesan sosial dan politik (f) Display adalah bahan pameran/display yang penggunaannya dipasang di tempat-tempat tertentu. (4) Foto merupakan duplikat yang dipelajari berupa gambaran pada sajian dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Meliputi foto tunggal dan foto berurutan.

Media realita adalah benda nyata atau makhluk hidup yang ada di lingkungan alam baik yang digunakan dalam keadaan hidup maupun yang sudah diawetkan dalam bentuk awetan basah atau kering dan digunakan sebagai bahan belajar, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, dan sebagainya Scharmm (1997). Secara lebih rinci Anderson (dalam Usman, 2000:17) media realita adalah semua benda nyata yang ada di lingkungan alam, baik yang sudah diawetkan, seperti tumbuh-tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah, hutan lindung dan sebagainya.

Kesimpulan dari definisi para ahli tentang media realita adalah, media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berbentuk real (nyata) dan dekat dengan lingkungan siswa. Contohnya pada pembelajaran matematika guru dapat menggunakan benda-benda nyata seperti lidi, batu-batuan, origami, kertas karton dan sebagainya. Kelebihan Media Relita (1) Mudah didapat (2) Dapat memperjelas suatu masalah (3) Lebih realistis (4) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan pengamatan. Adapun kekurangan Media Realita yaitu, (1) Semata-mata hanya medium visual (2) Ukuran gambar sering kali kurang tepat (3) Memerlukan ketersediaan sumber dan keterampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.

METODE

Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, lembaga, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya.

Menurut Nazir (1988: 63) dalam Buku Metode Penelitian, metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Menurut Sugiyono (2005: 21), metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Menurut Whitney (1960: 160) metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.

Dapat dikatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa yang terjadi pada saat sekarang

atau masalah aktual. Ciri-Ciri pokok Metode Deskriptif, antara lain adalah (1) Memusatkan perhatian pada permasalahan yang ada pada saat penelitian dilakukan atau permasalahan yang bersifat aktual (2) Menggambarkan fakta tentang permasalahan yang diselidiki sebagaimana adanya, diiringi dengan interpretasi rasional yang seimbang (3) Pekerjaan peneliti bukan saja memberikan gambaran terhadap fenomena-fenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji hipotesis, membuat prediksi, serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu masalah.

Dalam Penelitian Tindakan kelas bentuk penelitian yang digunakan adalah peneliti melakukan tindakan-tindakan dalam upaya perbaikan-perbaikan pembelajaran di kelasnya (Sulipan , 2009). Sebelum melakukan tindakan, yang terpenting atau terutama adalah menentukan faktor-faktor penyebab setiap masalah yang di hadapi. Untuk menentukan tindakan yang dapat menghilangkan faktor tersebut diperlukan berbagai teori yang mendasarinya. Karena itu sebagai peneliti guru perlu memiliki budaya membaca. Setelah diketahui faktor-faktor sebagai penyebab masalah barulah menentukan tindakan terkait penyebab masalah tersebut. Tindakan yang dimaksud kemungkinan berkaitan dengan penerapan atau penggunaan metode atau media tertentu atau upaya-upaya dengan pendekatan yang mungkin di *action-*kan. Jika hal tersebut sudah diyakini sebagai salah satu cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi, peneliti dapat menerapkan atau mengujicobakann dalam praktik pengajaran. Pengajaran yang mempraktikkan tindakan tertentu sebagai upaya untuk menghilangkan faktor penyebab masalah di kelas dinamakan Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Research*), yang disingkat PTK. Dengan kata lain, Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian reflektif melalui tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran secara profesional.

Sifat Penelitian Kolaborasi atau kerja sama perlu dan penting dilakukan dalam PTK karena PTK yang dilakukan secara perorangan bertentangan dengan hakikat PTK itu sendiri (Burns, 1999). Beberapa butir penting tentang PTK kolaboratif Kemmis dan McTaggart (1988: 5; Hill & Kerber, 1967, disitir oleh Cohen & Manion, 1985, dalam Burns, 1999: 31) (1) penelitian tindakan yang sejati adalah penelitian tindakan kolaboratif, yaitu yang dilakukan oleh sekelompok peneliti melalui kerja sama dan kerja bersama (2) penelitian kelompok tersebut dapat dilaksanakan melalui tindakan anggota kelompok perorangan yang diperiksa secara kritis melalui refleksi demokratik dan dialogis; (3) Optimalisasi fungsi PTK kolaboratif dengan mencakup gagasan-gagasan dan harapan-harapan semua orang yang terlibat dalam situasi terkait; (4) pengaruh langsung hasil PTK pada Anda sebagai guru dan murid-murid Anda serta sekaligus pada situasi dan kondisi yang ada. Penelitian tindakan kolaboratif dapat dilakukan dengan: mahasiswa; sejawat dalam jurusan/sekolah/lembaga yang sama; sejawat dari lembaga/sekolah lain; sejawat dengan wilayah keahlian yang berbeda (misalnya antara guru dan pendidik guru, antara guru dan peneliti; antara guru dan manajer); sejawat dalam disiplin ilmu yang berbeda (misalnya antara guru bahasa asing dan guru bahasa ibu); dan sejawat di negara lain (Wallace, 1998). Prinsip-prinsip penelitian tindakan kolaboratif yaitu, melalui tiga tahap

antara lain: prakarsa, pelaksanaan, dan diseminasi (Burns, 1999: 207-208). Butir-butir tentang prakarsa yang perlu dipertimbangkan dalam PTK Anda (Burns, 1999: 207) (1) Sejauh dapat dilakukan, agenda PTK tindakan hendaknya ditarik dari kebutuhan-kebutuhan, kepedulian dan persyaratan yang diungkapkan oleh semua pihak Anda sendiri, sejawat, kepala sekolah, murid-murid, dan/atau orangtua murid yang terlibat dalam konteks pembelajaran/kependidikan di kelas/sekolah Anda; (2) PTK Anda hendaknya benar-benar memanfaatkan keterampilan, minat dan keterlibatan Anda sebagai guru dan sejawat (3) PTK Anda hendaknya terpusat pada masalah-masalah pembelajaran kelas Anda, yang ditemukan dalam kenyataan sehari-hari. Namun demikian, hasil PTK Anda dapat juga memberikan masukan untuk pengembangan teori pembelajaran bidang studi Anda; (4) Metodologi PTK Anda hendaknya ditentukan dengan mempertimbangkan persoalan pembelajaran kelas Anda yang sedang diteliti, sumber daya yang ada dan murid-murid sebagai sasaran penelitian (5) PTK Anda hendaknya direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara kolaboratif. Tujuan, metode, pelaksanaan dan strategi evaluasi hendaknya Anda negosiasikan dengan pemangku kepentingan (stakeholders) terutama penelitian Anda, sejawat, murid-murid, dan kepala sekolah (yang mungkin diperlukan dukungan kebijakannya).

Subjek Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu, (1) Guru sebagai peneliti yang melakukan penelitian di kelas sendiri, yaitu Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang (2) Siswa sebagai subjek dalam penelitian adalah, Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang. Jumlah siswa 15 orang, 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Adapun waktu dan tempat Penelitian Tindakan Kelas adalah (a) Tempat penelitian yaitu di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang. Penelitian dilaksanakan di dalam kelas (b) Waktu penelitian Siklus I, Senin, 23-09-2013, Siklus II, Senin, 23-09-2013

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan media realita terhadap hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo, Kabupaten Bengkayang. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 15 orang siswa. Dari sampel tersebut diperoleh data skor hasil belajar siswa pada siklus I dengan menggunakan media realita dan skor hasil belajar siswa pada siklus II dengan menggunakan media realita.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	
			Siklus I	Siklus II
			Nilai	Tuntas/Tidak Tuntas
			Nilai	Tuntas/Tidak Tuntas

1.	Donat	L	100	T	100	T
2.	Aciang	P	100	T	100	T
3.	Deden	L	50	TT	100	T
4.	Weli	L	50	TT	50	TT
5.	Adrianus Romo	L	50	TT	100	T
6.	Aprilia Puspita Sari	P	100	T	100	T
7.	Amisa	P	50	TT	100	T
8.	Satia Mawarni	P	100	T	100	T
9.	Kristina Darmayana	P	100	T	100	T
10.	Leo Ekwar	L	50	TT	100	T
11.	Sonia	P	50	TT	100	T
12.	Tresia Sendi	P	50	TT	100	T
13.	Sumiati	P	50	TT	100	T
14.	Lilius	L	100	T	100	T
15.	Antonio Firdaus	L	50	TT	100	T
Jumlah			1.100		1.450	
Rata – rata			73,33		96,66	
Peningkatan					23,33%	

Pembahasan

Data tersebut di atas menunjukkan adanya peningkatan yaitu: (1) Hasil belajar siswa meningkat, pada Siklus I sebesar 73,33 menjadi 96,66 pada Siklus II dari KKM yang ditetapkan 75, (2) Dampak dari penggunaan media realita dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu 23,33%.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran materi menentukan dan menemukan rumus luas bangun datar persegi panjang diawali dengan mempelajari materi luas bangun persegi panjang. Pada pembelajaran pertama, siswa masih kesulitan dalam menghitung rumus luas persegi panjang. Hal ini disebabkan siswa kurang memahami penggunaan rumus luas persegi panjang. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti membentuk 5 kelompok siswa dan melakukan pembelajaran menggunakan metode diskusi kelompok dengan memanfaatkan media realita yang telah disiapkan dalam proses

pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa mengikuti pelajaran dengan tertib.

Hasil belajar siswa pada siklus pertama sudah baik tetapi belum mencukupi KKM yang telah disepakati oleh Sekolah. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada pertemuan pertama maka peneliti melanjutkan pembelajaran ke siklus kedua pada pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua dalam pembelajaran penguasaan kelas terlaksana dengan baik dan siswa dapat mengerti materi menentukan dan menemukan rumus luas persegi panjang dengan menggunakan media realita.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan tindakan dalam penelitian tentang “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Realita Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang”, maka disimpulkan sebagai berikut : (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Realita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menurunkan Dan Menemukan Rumus Luas Persegi Panjang di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPKG I pada siklus I rata-rata rancangan pembelajaran adalah 70,58 meningkat menjadi 94,11 pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran IPKG II pada siklus I adalah 74,28 meningkat menjadi 97,14. (2) Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Realita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran Menurunkan Dan Menemukan Rumus Luas Persegi Panjang di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang dapat meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar matematika pada siklus I sebesar 73,33, dan pada siklus II sebesar 96,66. (3) Dampak Penggunaan media realita dalam pembelajaran yaitu, Pemanfaatan Media Pembelajaran Realita Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Dapan Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang, rata-rata peningkatan hasil belajar siswa adalah 23,33.

Saran

Bertitik tolak dari kesimpulan hasil penelitian tersebut di atas, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Media pembelajaran Realita merupakan salah satu alternative yang layak dikembangkan untuk mengatasi masalah lemahnya hasil belajar siswa tentang matematika. (2) Dalam pembelajaran, guru hendaknya dapat meningkatkan kemampuan penguasaan materi pelajaran, menguasai kelas, membentuk kelompok belajar siswa, memilih model yang tepat, sehingga siswa akan termotivasi dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar. (3) Perlu adanya respon positif dari pihak sekolah, misalnya Kepala Sekolah agar penggunaan media pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Karim, Muchtar (2007:5.10-5.14). Pendidikan Matematika II: Pengukuran Panjang dan luas. Pontianak: UNIVERSITAS TERBUKA.
- Karso (2007). Pendidikan Matematika I: Teori Belajar Bruner. Pontianak: UNIVERSITAS TERBUKA
- Surya, Hm (2001:8.4-8.7). Kapita Selekta Kependidikan: Hasil Belajar. Pontianak: UNIVERSITAS TERBUKA
- Lestari, sri & DS, Siswatmadja. (2011). Bahan Ajar untuk Pendidikan dan Latihan Profesi Guru: Pemanfaatan Media Pembelajaran dikaitkan dengan Perkembangan Peserta Didik yang mengacu pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). PONTIANAK: UNIVERSITAS TANJUNGPURA
- Riyanti, Sri (2011:1-5). Pengembangan Pembelajaran Matematika SD IPenerapan Teori Belajar Bruner. Pontianak: UNIVERSITAS TERBUKA
- Nasir (1988) Metode Deskriptif (Online) <http://idtesis.com/category/metode-penelitian-2/> "View all post in Metode Penelitian" → Metode Deskriptif
- Kemis Taggart (1998 Hill & Kerber, 1967, disitir oleh Cohen & Manion, 1985, dalam Burns, 1999) Penelitian Tindakan Kolaboratif (<http://mbegedut.blogspot.com/2010/10/penelitian-tindakan-kolaboratif-ptk-html>)
- Popper, Karl (Hopkins, 1993:77). Metode Penelitian Tindakan Kelas: Prosedur pengumpulan Data. ditulis oleh Rochiati Wiriaatmadja. (2012). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudarto. (2012). Pemanfaatan Kartu Bilangan Untuk meningkatkan Aktifitas siswa Dalam Pembelajaran Operasi Hitung Campuran Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 15 Bentarat Kecamatan Ledo Kabupaten Bengkayang. PONTIANAK : UNIVERSITAS TANJUNGPURA.
- Sulipan, <http://penelitian-tindakan-kelas.blogspot.com/2009/02/penelitian-tindakan-kelas-tahapan-ptk.html>