

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGUNAKAN MEDIA REALIA DI KELAS II SDIT AL-KARIMA PONTIANAK TENGGARA

Endri Watirah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak

Email: endri_azzahra@yahoo.co.id

Abstract:

Mathematics learning which is commonly abstract, needs a learning method using a concrete media, so the concepts can be understood easily by students. This research aimed to describe teacher's improvement in planning Multiplication learning using realia media, describe teacher's ability in conducting learning using realia media, and describe improvement of students' learning result in Multiplication by using realia media. This research was a Classroom Action Research to the Second Grade Student of SDIT Al-Karima Pontianak Tenggara with the class teacher and 18 students as the research subject. This research was conducted in two cycles with the implementation of planning, acting, observing, and reflecting stage in each cycle. Technique of data collecting in this research were direct observation technique using observation sheets and measurement technique using test, performance assessment sheets. Data collected was then analyzed using data analyzing techniques. The research results showed that the use of realia media in Multiplication was effective in improving students' learning result in second grade of SDIT Al-Karima Pontianak Tenggara with the mean reaching 94,26.

Keywords : Realia Media, Learning Mathematics, Learning Outcomes

Penanaman konsep Matematika kepada siswa perlu dilakukan sejak dini untuk meminimalisir kesulitan belajar siswa pada jenjang yang lebih tinggi, sehingga dalam prosesnya diperlukan keterpaduan antara kegiatan guru dengan siswa, melalui proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam penanaman konsep Matematika. Materi perkalian yang cenderung bersifat abstrak menyebabkan sulitnya memberikan pemahaman kepada siswa terkait konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Metode pembelajaran matematika yang cenderung bersifat konvensional dan belum maksimalnya pemanfaatan media menyebabkan aktivitas pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan menyebabkan terjadinya beberapa kekeliruan yang dilakukan oleh

siswa dalam menjawab soal evaluasi antara lain, siswa masih keliru memahami makna perkalian sebagai penjumlahan berulang, sehingga siswa melakukan dalam menyelesaikan soal perkalian, contoh kekeliruan yang terjadi pada siswa dalam menjawab soal evaluasi sebagai berikut:

Contoh perkalian 5×2 , jika diuraikan melalui proses $5 \times 2 = 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 10$. Beberapa siswa justru menuliskan $5 \times 2 = 5 + 5 = 10$, kekeliruan tersebut terjadi karena siswa belum tepat dalam menentukan bilangan pengali dan bilangan yang di kali dalam proses penjumlahan berulang. Kekeliruan tersebut menyebabkan rata-rata hasil belajar siswa pada materi perkalian tidak mencapai ketuntasan, sehingga memerlukan sebuah pemecahan masalah

melalui pemanfaatan media realia dalam pembelajaran perkalian.

Matematika merupakan bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya yang sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Soedjadi dalam Gatot Muhsetyo (2009:1.2) menyatakan bahwa “keabstrakkan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip”. BSNP (2006:147) tertulis bahwa “ Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*), untuk mengefektifkan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, alat peraga atau media lainnya”.

Jika dikaitkan dengan pengertian pembelajaran maka pembelajaran matematika dapat di artikan sebagai proses yang disengaja dirancang oleh guru dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika dengan menerapkan berbagai metode untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Diantara alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika yaitu dengan memanfaatkan media realia dalam mengenalkan konsep matematika kepada siswa.

Pemanfaatan media mempunyai arti yang sangat penting karena media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi perkalian dan membantu siswa dalam memahami materi perkalian sebagai penjumlahan berulang, usaha memperbaiki metode pembelajaran melalui penggunaan media realia pada materi perkalian, diharapkan menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDIT AL-KARIMA Pontianak Tenggara. Media realia (media riil) dapat dimaknai sebagai suatu alat digunakan dalam proses

pembelajaran yang sifatnya nyata atau sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Marisa, dkk (2011:3.29) menyatakan bahwa “Dalam bidang pendidikan, kata realia diartikan sebagai semua objek dari kehidupan nyata yang dibawa ke dalam situasi pembelajaran, untuk membantu siswa agar dapat belajar secara efektif melalui benda asli atau peristiwa dalam kehidupan sehari-hari”. Hujair (2009:48) juga menyatakan bahwa “ Media realia adalah benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas untuk keperluan pembelajaran”. Nana sudjana dan Ahmad Rivai (2013:196) menyatakan bahwa “Media realia merupakan benda-benda nyata, dapat berupa benda atau makhluk hidup seperti binatang dan tumbuh-tumbuhan, juga termasuk benda-benda mati misalnya batuan, air, tanah dan lain-lain”.

Berdasarkan pemanfaatannya, dalam penelitian ini media realia yang digunakan dalam pembelajaran perkalian, memanfaatkan langsung benda-benda apa adanya diantaranya daun dan buah-buahan serta media realia yang telah di desain terlebih dahulu yaitu manik-manik. Dengan memanfaatkan kedua jenis media realia tersebut diharapkan memberikan pengalaman belajar perkalian yang lebih menyenangkan dan mampu melibatkan semua indra siswa sehingga memudahkan siswa dalam mendeskripsikan perkalian sebagai penjumlahan berulang serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian.

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil atau tidak, dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh sesudah melakukan kegiatan belajar. Dimiyati dan Mudjiono (1994:4) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Menurut Nana Sudjana (1989:49) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai kemampuan minimal siswa yang

diperoleh dari proses belajar atau yang biasa dikenal dengan istilah standar kompetensi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mohamad Syarif sumantri (2015:23) yang menyatakan bahwa “standar kompetensi adalah kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat atau semester”, Dan Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (1994:9) mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni : informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai ukuran keberhasilan yang diperoleh dari sebuah kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan . Dalam penelitian ini hasil belajar menjadi salah satu variabel yang diukur yaitu berupa nilai akhir yang diperoleh siswa pada evaluasi pembelajaran materi perkalian dengan standar ketuntasan minimal hasil belajar yang ditetapkan adalah 75.

Adapun jenis-jenis hasil belajar menurut Oemar Hamalik (2013:161) adalah sebagai berikut: Ranah berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Ranah *Afektif*, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai dan ranah *Psikomotor* meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Beberapa ahli juga menyatakan pendapat yang serupa dengan ketiga jenis hasil belajar tersebut, dengan sedikit perbedaan pada ranah psikomotor. Simson dalam Aunurrahman (2008:39) menyatakan bahwa hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertingak individu yang

sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif.

Dalam konteks penilaian hasil belajar, maka ketiga jenis hasil belajar tersebut harus dijadikan sasaran dalam setiap kegiatan penilaian hasil belajar. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran dengan menggunakan media realia bertujuan untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif maupun psikomotor, namun pada evaluasi akhir pembelajaran difokuskan pada penilaian terhadap aspek kognitif yaitu kemampuan siswa dalam mendeskripsikan perkalian sebagai penjumlahan berulang dan menuliskan hasil perkalian dua bilangan yang hasilnya dua angka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan guru merencanakan pembelajaran menggunakan media realia pada materi perkalian, mendeskripsikan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media realia pada materi perkalian, serta mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan materi perkalian.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Hadari Nawawi (1983:65) menyatakan bahwa “metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subyek/obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagai mana adanya.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (action research). Zainal Aqib (2006:13) menyatakan bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas”. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Karima Pontianak Tenggara, dengan subjek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas II SDIT Al-Karima Pontianak Tenggara yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 9 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki. Penelitian

dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam penelitian ini teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah (1) Teknik pengamatan langsung, dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan-pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa sedang terjadi. Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan dengan teknik pengamatan langsung adalah data tentang kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dan data tentang kemampuan guru melaksanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia (2) Teknik pengukuran, dilakukan dengan pemberian nilai dengan skala 1-100 terhadap hasil belajar siswa pada setiap siklus dengan mengerjakan soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa, data yang dikumpulkan dengan

teknik pengukuran adalah data tentang hasil belajar siswa pada materi perkalian.

Untuk memperoleh data penelitian menggunakan alat pengumpul data, Imas Kurniasih (2014:40) menyatakan bahwa alat-alat pengumpul data antara lain tes, lembar observasi, wawancara, kuisioner dan angket. Dalam penelitian ini alat pengumpul data yang digunakan antara lain: (1) Lembar observasi (pengamatan) digunakan dalam teknik pengumpul data berupa observasi langsung. Penilaian kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan lembar penilaian APKG (Alat Penilaian Kinerja Guru) I dan II dengan rentang nilai 1-4 (Permendiknas No.35 Tahun 2010). (2) tes yaitu alat pengumpul data pada teknik pengukuran hasil belajar siswa berbentuk tes dengan jenis tes tertulis, bentuk tes isian untuk materi perkalian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tindakan berupa penggunaan media realia pada pembelajaran Matematika materi perkalian di kelas II SDIT Al-Karima Pontianak Tenggara. Penelitian dilaksanakan

dalam dua siklus. Rekapitulasi hasil penilaian terhadap kemampuan guru merencanakan pembelajaran disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1
Skor Kemampuan Guru Merencanakan Pembelajaran Perkalian Menggunakan Media Realia

Aspek yang diamati	Skor	
	Siklus 1	Siklus 2
Menentukan bahan dan tujuan pembelajaran	3,00	4,00
Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, dan sumber belajar	3,50	3,75
Merencanakan skenario pembelajaran	3,40	3,60
Merancang pengelolaan kelas	3,50	4,00
Merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian	3,50	4,00
Tampilan dokumen pembelajaran	3,00	3,00
Jumlah	19,90	22,35
Rata-rata	3,31	3,73

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan guru merencanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia mengalami peningkatan dengan skor rata-rata 3,31 pada siklus ke-1 meningkat menjadi 3,73 pada siklus ke-2 atau peningkatan

sebesar 0,42. Peningkatan signifikan terdapat pada aspek menentukan tujuan dan bahan pembelajaran, Rekapitulasi hasil penilaian kemampuan guru melaksanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2
Skor Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran Perkalian Menggunakan Media Realia

Aspek yang diamati	Skor	
	Siklus 1	Siklus 2
Melakukan pembelajaran	2,80	2,89
Mengelola interaksi kelas	3,17	3,17
Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran	3,00	3,50
Melakukan penilaian akhir sesuai dengan tujuan pembelajaran	3,00	4,00
Kesan umum pelaksanaan pembelajaran	3,25	4,00
Jumlah	15,22	17,56
Rata-rata	3,04	3,51

Pada Tabel 2 menunjukkan bahwa kemampuan guru melaksanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia mengalami peningkatan dengan rata-rata skor pada siklus ke-1 adalah 3,04

meningkat menjadi 3,51 atau peningkatan sebesar 0,47. Rekapitulasi hasil belajar siswa pada materi perkalian menggunakan media realia disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Materi Perkalian Menggunakan Media Realia

Aspek	Siklus	
	1	2
Nilai tertinggi	100	100
Nilai terendah	52,50	78,50
Nilai rata-rata	86,94	95,26
Jumlah siswa tuntas	15	18
Persentase ketuntasan	83,33	100
Jumlah siswa tidak tuntas	3	0
Persentase siswa tidak tuntas	16,67	0

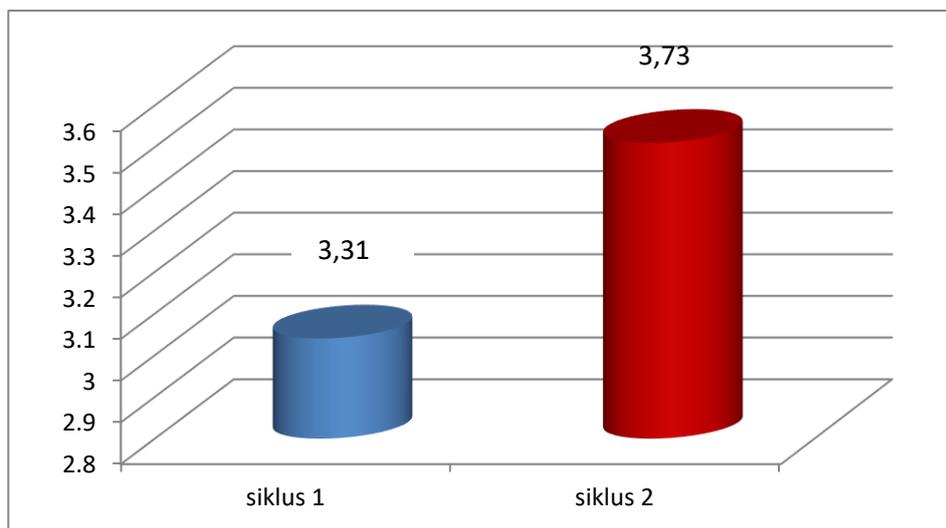
Pada tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada materi perkalian menggunakan media realia. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh tersebut terkait dengan penggunaan media realia dalam proses pembelajaran perkalian. Melalui pemanfaatan media realia dalam proses pembelajaran

siswa lebih mudah dalam mendeskripsikan perkalian sebagai penjumlahan berulang, sehingga kekeliruan siswa dalam menentukan bilangan pengali dan bilangan yang dikali dapat diminimalisir.

Pembahasan

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kemampuan guru merencanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia. Data peningkatan guru melaksanakan pembelajaran

menggunakan media realia, serta data peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian menggunakan media realia. Peningkatan kemampuan guru merencanakan pembelajaran perkalian menggunakan media disajikan pada Grafik 1 berikut.



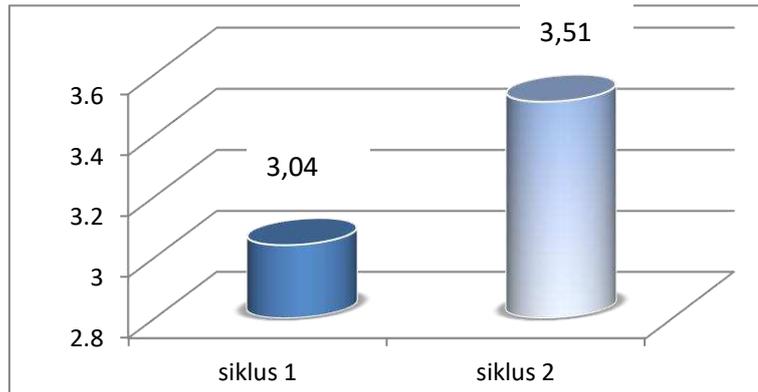
Grafik 1

Rata-rata skor kemampuan guru merencanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia

Berdasarkan grafik 1, terlihat kemampuan guru merencanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata skor yang diperoleh pada siklus ke-1 3,31 meningkat pada siklus ke 2 dengan skor rata-rata 3,73. Dari data tersebut peningkatan kemampuan guru merencanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia, dari beberapa aspek yang diamati peningkatan signifikan terdapat pada kemampuan guru dalam menentukan tujuan serta bahan pembelajaran. Dalam hal ini

tujuan pembelajaran perkalian yang buat guru telah sesuai dengan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berikutnya adalah data kemampuan guru melaksanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia. Hasil pengamatan terhadap kemampuan guru melaksanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia disajikan pada grafik 2 berikut.



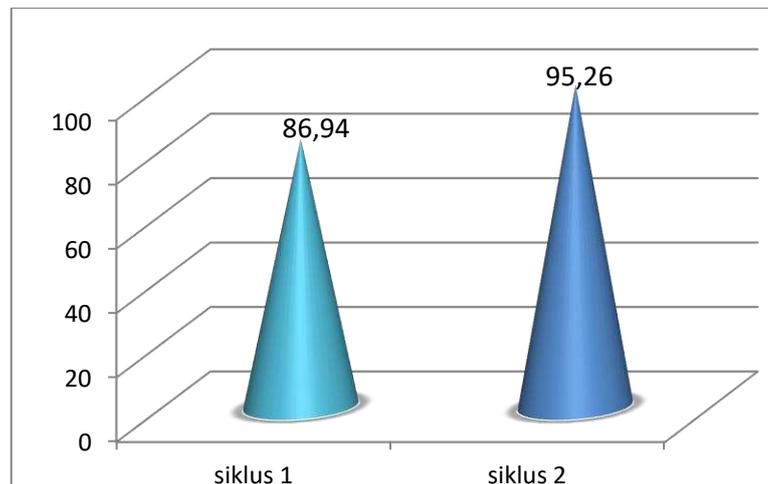
Grafik 2

Rata-rata skor kemampuan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media realia

Berdasarkan Grafik 1 menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia, dengan rata-rata skor yang diperoleh pada siklus ke-1 sebesar 3,04 meningkat sebesar 0,47 pada siklus ke-2 dengan rata-rata skor 3,51. Pelaksanaan pembelajaran perkalian menggunakan media realia dilakukan dengan menerapkan teori belajar Bruner yang terdiri dari tiga tahap yaitu (1) tahap enaktif, (2) tahap ikonik dan (3) tahap simbolik (Nyimas Aisyah, dkk:2008). Pemanfaat media realia dalam

pelaksanaan pembelajaran perkalian mempermudah guru dalam mendeskripsikan kepada siswa terkait konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Hasil belajar siswa pada materi perkalian menggunakan media realia dihitung melalui nilai akhir tes. Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata hasil belajar menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2. Perbedaan rata-rata hasil belajar Grafik 3 berikut.



Grafik 3

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi perkalian menggunakan media realia

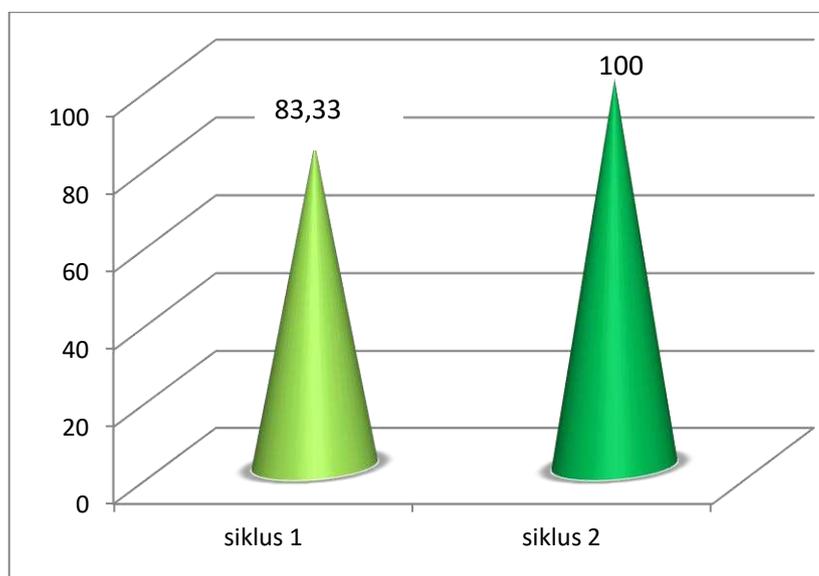
Berdasarkan Grafik 3 menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian menggunakan media realia, terlihat dari perbedaan nilai rata-rata

yang diperoleh pada siklus ke-1 dan ke-2. Pada siklus ke-1 nilai rata-rata yang diperoleh 86,94 dan pada siklus ke-2 nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 95,26.

Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi perkalian sebesar 8,32.

Peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian juga ditunjukkan dengan perbedaan persentase ketuntasan hasil belajar

yang dilihat dari hasil tes dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah yaitu 75. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Grafik 4 berikut.



Grafik 4

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada materi perkalian menggunakan media realia

Berdasarkan Grafik 4 diketahui terlihat peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada materi perkalian menggunakan media realia. Persentase ketuntasan dari 18 orang siswa pada siklus ke-1 mencapai 83,33 % dan meningkat di siklus ke-2 hingga mencapai 100%.

Peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian diantaranya dipengaruhi oleh keberadaan media realia dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai tersebut menjadi salah satu indikator bahwa pemanfaatan media realia dinilai efektif dalam memudahkan guru maupun siswa dalam mempelajari konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang serta memudahkan siswa dalam menentukan hasil perkalian dua bilangan yang hasilnya dua angka, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Marisa dkk (2011:2.9) yang menyatakan bahwa “Penggunaan media realia dalam pembelajaran dapat membantu siswa agar dapat belajar secara efektif, melalui benda asli

Berdasarkan hasil refleksi peneliti sebagai guru kelas sebelum melakukan penelitian tindakan kelas melalui penggunaan media realia pada pembelajaran perkalian, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa keliru dalam menentukan bilangan pengali dan bilangan yang dikali sehingga berdampak pada kesalahan siswa dalam mendeskripsikan perkalian sebagai penjumlahan berulang, sehingga perolehan hasil belajar siswa kurang optimal.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan, maka masalah dan submasalah tercapai sesuai dengan tujuan yang dirumuskan, yaitu terjadi peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran serta peningkatan hasil belajar siswa pada materi perkalian menggunakan media realia.

Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran perkalian yang dilaksanakan

oleh guru dengan memanfaatkan media realia, sehingga menjadi stimulus bagi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih fokus dan menyenangkan, selain itu keberadaan media realia membantu siswa dalam mendeskripsikan perkalian sebagai penjumlahan berulang serta memudahkan siswa dalam menghitung hasil perkalian dua bilangan yang hasilnya bilangan dua angka, sehingga berdampak meningkatkan nilai siswa pada tes evaluasi pembelajaran perkalian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) Terdapat peningkatan kemampuan guru merencanakan pembelajaran perkalian menggunakan media realia dengan rata-rata skor 3,30 pada siklus 1 menjadi 3,73 pada siklus ke 2. (2) Terdapat peningkatan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran perkalian dengan menggunakan media realia dengan rata-rata skor 3,03 pada siklus 1 dan 3,51 pada siklus ke 2. (3) Hasil belajar siswa pada pembelajaran perkalian dengan menggunakan media realia mengalami peningkatan, yang terlihat pada rata-rata kelas yaitu 86,94 pada siklus 1 dan 95,26 pada siklus ke 2.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka beberapa saran yang diberikan oleh peneliti antara lain (1) Pada perencanaan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini adalah minimnya referensi sebagai panduan dalam membuat perencanaan pembelajaran dengan benar, sehingga peneliti menyarankan perlu adanya pengadaan referensi untuk mendukung guru dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik dan benar. (2) Pada Pelaksanaan pembelajaran perkalian menggunakan media realia, perlu pengadaan media realia secara maksimal baik dari segi

jumlah maupun kualitas media realia tersebut, sehingga proses pembelajaran berlangsung lancar. (3) Penggunaan media realia dalam pembelajaran perkalian dapat menjadi alternatif dalam membantu guru maupun siswa dalam mempermudah mendeskripsikan perkalian dan menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga pemanfaatan media realia yang berbeda dan bervariasi sangat diperlukan sebagai usaha memperbaiki kualitas pembelajaran perkalian dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman.(2008). **Belajar dan Pembelajaran memadukan teori-teori Klasik dan Pandangan-pandangan Konteporer.** Bandung.Ikapi.
- BSNP. (2006). **Standar Isi Untuk Sekolah Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar SD/MI.** Jakarta. BSNP
- Dimiyati dan Mudjiono (1994) “**Belajar dan Pembelajarannya**”, Jakarta: Rineka Cipta.
- Gatot Muhsetyo.(2009).**Pembelajaran Matematika SD.**Jakarta.Universitas Terbuka.
- Hadari Nawawi. (1983). **Metode Penelitian Bidang Sosial.** Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- Hujair AH.Sanaky.(2009). **Media Pembelajaran.**Yogyakarta.Safiria Insania Press.
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani. (2014). **Teknik dan cara mudah membuat Penelitian Tindakan Kelas.**Jakarta.Kata Pena.
- Marisa, dkk. (2011). **Komputer dan Media Pembelajaran.** Jakarta. Universitas Terbuka.
- M. Syarief Soemantri.(2015).**Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar.**Jakarta.PT Raja Grafindo Persada.

Nana Sudjana, Ahmad Rivai. (2013). **Media Pengajaran**. Bandung. Sinar Baru Algesindo.

Nyimas Aisyah,dkk.(2008).**Pengembangan Pembelajaran Matematika di SD**.

Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Oemar Hamalik.(2013). **Kurikulum dan Pembelajaran**. Jakarta: Bumi Aksara