**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN MEDIA REALITA
DI SEKOLAH DASAR**

Lidia, Siti Halidjah, K.Y. Margiati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN, Pontianak

Email: lidia.krispina@yahoo.com

Abstrak: Tujuan umum dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media realita dalam pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan. Hasil yang diperoleh adalah: (1) Guru mampu merancang pembelajaran matematika menggunakan media realita yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak. (2) Guru mampu melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan media realita yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak. (3) Meski tidak mengalami peningkatan per siklusnya, tetapi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media realita pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak tetap mengalami ketuntasan secara keseluruhan per siklusnya.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Media Realita

Abstract: General Purpose Of Research husband is describing reality hearts USE Media Learning mathematics that can improve learning results Grade III State Elementary School 06 Mamek Menyuke District of Porcupine District. The research method used is a method of action research. Results The TIN is: (1) Master Capable of designing learning math using the media reality that can improve the results of learning Grade III State Elementary School 06 Mamek Menyuke District of Porcupine District. (2) Teachers Able to carry out learning of mathematics using the media reality that can improve the results of learning Grade III State Elementary School 06 Mamek Menyuke District of Porcupine District. (3) Although NOT increase per cycle, but the findings hearts Students learn math learning using the media reality of AT Grade III State Elementary School 06 Mamek Menyuke District of Porcupine District completeness BY Still experiencing overall per cycle.

Keywords : Learning Mathematics, Media Reality

Kualitas suatu bangsa tidak lepas dari komponen pendidikan, dalam hal ini adalah peserta didik dan tenaga kependidikan (guru). Pendidikan merupakan peristiwa yang sangat penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menuju perkembangan peserta didik yang optimal baik secara fisik, mental maupun sosial, sehingga hasil itu menjadi cerminan suatu bangsa.

Pendidikan ditempuh melalui lembaga yang dinamakan sekolah, dimulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga ke Perguruan Tinggi (PT). Yang ingin penulis bahas disini adalah pembelajaran pada kelas III SD, yaitu pembelajaran matematika. Penulis memiliki ketertarikan untuk meneliti tentang pembelajaran matematika pada kelas III SD.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Sri Anitah W (2008:1.18) mengatakan “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Di dalam pembelajaran, terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan atau sikap.

Karso (2014:1.4), mengatakan “pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika.”

Berdasarkan pengamatan penulis sebelumnya di Sekolah Dasar Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak khususnya pada siswa kelas III, terlihat bahwa hasil belajarnya kurang memuaskan atau kurang maksimal hasil belajarnya. Masih banyak siswa kurang optimal hasil belajarnya, artinya masih banyak siswa yang seringkali tidak tuntas hasil belajarnya. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang penulis terangkan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika pada siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 06 Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media realita.

Harapan penulis dalam penelitian ini, yaitu dengan digunakannya media realita dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak.

Pendidikan matematika di berbagai negara, terutama negara-negara maju, telah berkembang dengan cepat, disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan yang bernuansa kemajuan sains dan teknologi. Terkait dengan pembelajaran matematika, banyak kecenderungan baru yang tumbuh dan berkembang di banyak negara, sebagai inovasi dan reformasi model pembelajaran serta media pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tantangan sekarang dan mendatang.

Andi Hakim Nasution, 1980 (Karso, 2008:1.39), mengatakan "istilah matematika berasal dari bahasa Yunani "*mathein*" atau "*manthenein*" yang artinya "mempelajari", namun diduga kata itu ada hubungannya dengan kata Sanskerta "*medha*" atau "*widya*" yang artinya "kepandaian", "ketahuan", atau "intelegenesi".

Matematika memiliki unsur fakta, konsep, operasi dan prinsip. Sesuai dengan sifatnya bahwa matematika bersifat abstrak, deduktif, konsisten, hierarkis, dan logis. Seperti yang dikatakan oleh Soedjadi, 1999 (Gatot Muhsetyo, 2011:1.2) menyatakan bahwa "keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip."

Ruseffendi, 1989 (Karso, 2008:1.39) menyatakan bahwa "matematika itu terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil, dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif."

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Belajar matematika bagi para siswa merupakan alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan-persamaan atau tabel-tabel pembelajaran matematika. Karso, dkk (2008:1.4), mengatakan "pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika."

Belajar matematika adalah pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun penalaran dalam suatu hubungan matematika berasal dari bahasa Yunani atau latin "*thanein*" atau "*mathein*" yang artinya belajar atau hal yang dipelajari, sedangkan dalam bahasa belanda disebut "*wiskunde*" atau ilmu pasti yang semuanya berkaitan dengan penalaran (Depdiknas, 2006:2).

Ruseffendi (Tim MKPB, 2001:18) mengatakan "matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran". Tahap awal matemati terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris, karena matematika sebagai aktifitas manusia. Kemudian pengalaman itu diproses, diolah secara analisis dan sintesis dengan penalaran didalam pola pikir kognitif sehingga sampai pada suatu kesimpulan berupa konsep matematika.

Anak SD sebagai individu berkembang berbeda dengan orang dewasa baik dari bentuk fisik, cara berpikir, bertindak, tanggung jawab, kebiasaan kerja, dan sebagainya. Agar pelajaran matematika di SD dapat dimengerti oleh para siswa dengan baik diperlukan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan pola pikir mereka.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru diharapkan dapat menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran atau segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran. Media disini mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang bersifat abstrak, kemudian dikonkretkan dengan menggunakan alat agar

dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang dan dirasakan.

Dengan adanya media pembelajaran yang ditampilkan, ditunjukkan atau digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran pun tentunya akan lebih efektif. Siswa akan lebih tertarik dan akan lebih memperhatikan saat guru menyampaikan materi pembelajaran, dibandingkan dengan penyampaian materi pembelajaran oleh guru yang tidak menggunakan media.

Jika tidak ada media dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran tentunya akan terasa sangat membosankan karena guru hanya mengoceh tanpa ada media sebagai alat bantu berupa benda yang ditampilkan, ditunjukkan atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, maka media pembelajaran sangat penting untuk digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan atau diperagakan, perlu mempertimbangkan beberapa hal. Memilih media pembelajaran harus melihat tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Media realita merupakan media pembelajaran yang menggunakan alat bantu berupa benda nyata. Benda nyata merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan.

Sebagai obyek nyata, realita merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, realita banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Realita mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau visual.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari ,kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. (Wina Sanjaya, 2008:204). Rossi dan Breidle ,1966 (Wina Sanjaya, 2008:204) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.”

Media realita dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media realita yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya.

Penggunaan media realita sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya siswa ingin mempelajari binatang langka, maka diajak melihat orang utan di kebun binatang. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realita juga dapat dimodifikasi. Modifikasi media realita bisa berupa contoh potongan benda (*cutaways*), benda contoh (*specimen*) dan pameran (*exhibid*). Tapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. *Cutaways* artinya benda sebenarnya tidak digunakan secara menyeluruh, tapi hanya diambil

sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. Benda contoh artinya benda asli tanpa dikurangi sedikitpun. Sedangkan pameran maksudnya menampilkan benda-benda tertentu yang dirancang seolah-olah berada dalam lingkungan atau situasi aslinya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa benda asli merupakan benda atau bahan yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar, media belajar dan sarana belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran. Benda-benda yang dapat digunakan berasal dari lingkungan berupa batu, pasir, tanah, kayu, tumbuh-tumbuhan, binatang, dan lain sebagainya.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media realita dengan pembelajarannya diupayakan agar siswa tidak diam tetapi melakukan perbuatan sehingga siswa lebih paham. Sebaiknya dalam pembelajaran konstruktivistik siswa dapat menciptakan sesuatu, untuk mendorong hal itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media realita. Media realita yang digunakan antara lain adalah uang. Uang efektif digunakan untuk menghitung pecahan.

METODE

Penentuan metode yang digunakan dalam suatu penelitian harus tepat. Bila langkah awal menentukan metode yang digunakan sudah keliru, maka akan berakibat penelitian yang dilakukan memberi hasil yang tidak memuaskan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (*Action Research*), yaitu salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Prosedur penelitian ini melalui empat tahap kegiatan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Untuk menganalisis data hasil penelitian digunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah komponen}}$$

Dengan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dari data-data yang diperoleh dari teknik analisis data ditarik kesimpulan apakah tindakan yang dilaksanakan berhasil atau tidak. Dari penarikan kesimpulan dalam teknik analisis data, maka selanjutnya akan disajikan dalam hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam III Siklus. Pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media realita Siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 dan 24 Agustus 2015, dengan jumlah pertemuan 2 x pertemuan (1 x pertemuan = 3 x 35 menit). Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh guru sekaligus peneliti dan diamati oleh kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung.

Penilaian terhadap kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan lembar observasi berupa lembar IPKG 1 dan lembar IPKG 2. Sedangkan penilaian terhadap hasil belajar siswa menggunakan lembar pengamatan terhadap hasil belajar siswa.

Adapun hasil penilaian terhadap kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat pada beberapa tabel berikut.

Tabel 1
Kemampuan Guru dalam Merencanakan Pembelajaran pada Siklus I

No.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	3,33
B.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi	3,25
C.	Pemilihan Sumber Belajar	3,33
D.	Skenario Kegiatan Pembelajaran	3
E.	Penilaian Hasil Belajar	3,33
Skor Rata-rata IPKG 1		3,24

Tabel 2
Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran pada Siklus I

No.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR
A.	Kemampuan Membuka Pelajaran	3
B.	Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran	2,5
C.	Kemampuan Menggunakan Bahasa	3
D.	Kemampuan Mengelola Kelas	3
E.	Kemampuan Menutup Pembelajaran	3,33
Skor Rata-rata IPKG 2		3,56

Tabel 3
Penilaian Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Siklus I		Skor	Kriteria
Pertemuan 1	Pertemuan 2		
95	91	93	Tuntas

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus dan 03 September 2015, dengan jumlah pertemuan 2 x pertemuan (1 x pertemuan = 3 x 35 menit). Adapun hasil penilaian terhadap kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada Siklus II dapat dilihat pada beberapa tabel berikut.

Tabel 4
Kemampuan Guru dalam Merencanakan Pembelajaran pada Siklus II

No.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	3,66
B.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi	4
C.	Pemilihan Sumber Belajar	3,66
D.	Skenario Kegiatan Pembelajaran	3,5
E.	Penilaian Hasil Belajar	4
Skor Rata-rata IPKG 1		3,76

Tabel 5
Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran pada Siklus II

No.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR
A.	Kemampuan Membuka Pelajaran	4
B.	Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran	3,5
C.	Kemampuan Menggunakan Bahasa	4
D.	Kemampuan Mengelola Kelas	3,6
E.	Kemampuan Menutup Pembelajaran	4
Skor Rata-rata IPKG 2		3,82

Tabel 6
Penilaian Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Siklus II		Skor	Kriteria
Pertemuan 1	Pertemuan 2		
96	80,5	88,25	Tuntas

Pelaksanaan Siklus III dilaksanakan pada tanggal 07 dan 10 Agustus 2015, dengan jumlah pertemuan 2 x pertemuan (1 x pertemuan = 3 x 35 menit). Adapun hasil penilaian terhadap kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada Siklus II dapat dilihat pada beberapa tabel berikut.

Tabel 7
Kemampuan Guru dalam Merencanakan Pembelajaran pada Siklus III

No.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	4
B.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi	4
C.	Pemilihan Sumber Belajar	3,66
D.	Skenario Kegiatan Pembelajaran	4
E.	Penilaian Hasil Belajar	4
Skor Rata-rata IPKG 1		3,93

Tabel 8
Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran pada Siklus III

No.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR
A.	Kemampuan Membuka Pelajaran	4
B.	Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran	3,75
C.	Kemampuan Menggunakan Bahasa	4
D.	Kemampuan Mengelola Kelas	4
E.	Kemampuan Menutup Pembelajaran	4
Skor Rata-rata IPKG 2		3,95

Tabel 9
Penilaian Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Siklus III

Siklus III		Skor	Kriteria
Pertemuan 1	Pertemuan 2		
75	86	80,5	Tuntas

Pembahasan

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media realita di SD Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak tidak mengalami peningkatan. Tetapi skor penilaian dari siklus I, siklus II dan siklus III, semuanya melebihi standar KKM yang artinya tuntas semua.

Berdasarkan hasil pengamatan oleh kolaborator, kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran mengalami peningkatan. Siklus I mendapat skor penilaian sebesar 3,24, siklus II sebesar 3,76, dan siklus III sebesar 3,93.

Tabel 10
Rekapitulasi Kemampuan Guru dalam Merencanakan Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati	Skor	Skor	Skor
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran Pendekatan Pemecahan Masalah	3,33	3,66	4
2.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	3,25	4	4
3.	Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran	3,33	3,66	3,66
4.	Skenario Kegiatan Pembelajaran Model Pendekatan Pemecahan Masalah	3	3,5	4
5.	Penilaian Hasil Belajar	4	4	4
Jumlah A+B+C+D+E		16,24	18,82	19,66
Rata-rata Skor A+B+C+D+E		3,24	3,76	3,93

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dari Siklus I, Siklus II dan Siklus III mengalami peningkatan. Pada siklus I, kemampuan guru melaksanakan pembelajaran mencapai skor rata-rata 3,56, pada siklus II skor rata-ratanya sebesar 3,82, dan pada siklus III sebesar 3,95.

Tabel 11
Rekapitulasi Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati	Skor	Skor	Skor
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
A.	Kemampuan Membuka Pelajaran	3	4	4
B.	Kemampuan Melaksanakan Proses Pembelajaran	2,5	3,5	3,75
C.	Kemampuan Menggunakan Bahasa	3	4	4
D.	Kemampuan Mengelola Kelas	3	3,6	4
E.	Kemampuan Menutup Pembelajaran	3,33	4	4
Jumlah A+B+C+D+E		17,83	19,10	19,75
Rata-rata Skor A+B+C+D+E		3,56	3,82	3,95

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media realita di SD Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak tidak mengalami peningkatan. Pada Siklus I skor rata-rata nilai siswa sebesar 93 (tuntas). Pada siklus II sebesar 88,25 (tuntas). Pada siklus III sebesar 80,5 (tuntas).

Tabel 12
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Siklus	Skor	Kriteria
I	93	Tuntas
II	88,25	Tuntas
III	80,5	Tuntas

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dari tes hasil belajar pada siklus I, II dan III, serta hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator dengan menggunakan media realita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak, maka peneliti berkesimpulan sebagai (1) Kemampuan guru merancang pembelajaran matematika menggunakan media realita pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II, hingga siklus III. Pada siklus I skor yang dicapai adalah sebesar 3,24, pada siklus II mengalami peningkatan hingga mencapai skor sebesar 3,76, dan pada siklus III mencapai skor sebesar 3,93. (2) Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan media realita mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 3,56, siklus II sebesar 3,82, dan siklus III sebesar 3,95. (3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media realita pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Mamek Kecamatan Menyuke Kabupaten Landak dari siklus I, II dan III semuanya tuntas. Pada siklus I skor rata-rata yang dicapai adalah sebesar 93, siklus II sebesar 88,25, dan siklus III sebesar 80,5. Dari kesemuanya mendapatkan skor di atas kriteria ketuntasan yang telah ditentukan.

Saran

Berdasarkan uraian mengenai penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan, maka peneliti memberikan saran-saran: (1) Guru yang profesional adalah guru yang mampu membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Tanpa perencanaan yang baik yang disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan yang ingin dicapai, kegiatan pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik. Kebutuhan tidak terpenuhi, dan tujuan juga tidak akan tercapai. (2) Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru sebagai fasilitator harus mampu memfasilitasi siswa agar pembelajaran terlaksana dengan baik dan tujuan dari pembelajaran pun akan tercapai. Berdasarkan uraian mengenai penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan, maka peneliti memberikan saran-saran. (3) Guru hendaknya mampu mendiagnosis kesalahan-kesalahan belajar siswa dan mendiagnosis kebutuhan-kebutuhan siswa dalam belajar. Guru hendaknya mampu memilih metode maupun media yang cocok digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan yang ingin dicapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, Muchtar Karim. 2009. *Pendidikan Matematika 2*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anitah, Sri W. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- <https://arinil.wordpress.com/2011/01/30/tgl-08-08-2015>
- [http://belajarpsikologi.com/metode-pengumpulan data, tgl 10-08-2015](http://belajarpsikologi.com/metode-pengumpulan-data-tgl-10-08-2015)
- <http://dvilestari.blogspot.co.id/2013/03/media-realita-asli-nyata.html>, tgl 08-08

2015

<http://hasrawati-hasrawati.blogspot.com>>jenis...20-Mar 2011, tgl 10-08-2015

<https://himitsuqalbu.wordpress.com/2011/11/03/metode-inkuiri/>, tgl 10-08-2015

<http://metodepembelajaranmatematika-foto.blogspot.com/>, tgl 10-08-2015

<http://silviafrans90.blogspot.com/2010/12/macam-macam-metode-pembelajaran-sekolah.html>, tgl 10-08-2015

Karso, Dkk. 2014. *Pendidikan Matematika 1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Muhsetyo, Gatot. 2011. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Nawawi, Hadari. 2001. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajahmada University Press

S. Lusi, Samuel. 2013. *Asyiknya Penelitian Ilmiah dan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Andi

Suhaenah, A. Suparno. 1999. *Pemanfaatan dan Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Dasar*

Suwandi, Sarwiji. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka

Toha, M. Anggoro. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka

Wardani, Igak. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta

Wina, H. Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana