

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

Istilah hasil belajar berasal dari bahasa Belanda “prestatie” atau dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Prestasi selalu dihubungkan dengan aktivitas tertentu, seperti yang dikemukakan oleh Abdullah bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar (achievement) seseorang, sedangkan menurut Suryabrata bahwa hasil belajar termasuk dalam kelompok atribut kognitif, yang respons hasil pengukurannya tergolong pendapat (judgement), yaitu respon yang dapat dinyatakan benar atau salah.

Hasil belajar mengacu pada perolehan hasil secara kuantitatif dan kualitatif secara keterlibatan mental, emosi dan social dari siswa dalam proses pembelajaran aktif. Hasil belajar teraktualisasi pada perubahan sikap dan kepribadian siswa untuk lebih berprestasi dalam berbagai aktifitas belajar di sekolah. Hasil belajar siswa merupakan suatu indikasi pencapaian tujuan pendidikan yang sudah menjadi komitmen nasional antara lain terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.⁴

⁴ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Asdi Mahasatya 2006), 25

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif

Bloom membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik .

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri dari enam aspek seperti

- a. pengetahuan atau ingatan (C1),
- b. pemahaman (C2),
- c. aplikasi (C3),
- d. analisis (C4),
- e. sintesis (C5), dan
- f. evaluasi (C6).

2. Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan

tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu:

- a. Penerimaan (*Receiving/Attending*) Penerimaan atau *Receiving* adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah: kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar. *Receiving* atau *attending* juga sering di beri pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai atau nilai-nilai yang di ajarkan kepada mereka, dan mereka mau menggabungkan diri kedalam nilai itu atau mengidentifikasi diri dengan nilai itu.
- b. Tanggapan (*Responding*) Tanggapan atau *Responding* mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya salah satu cara. Jenjang ini lebih tinggi daripada jenjang *receiving*.
- c. Penghargaan (*Valuing*) Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek. Dalam kaitan dalam proses belajar mengajar,

peserta didik disini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik atau buruk. Bila suatu ajaran yang telah mampu mereka nilai dan mampu untuk mengatakan “itu adalah baik”, maka ini berarti bahwa peserta didik telah menjalani proses penilaian.

- d. Pengorganisasian(*Organization*) Mengatur atau mengorganisasikan artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk didalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain., pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya
- e. Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*) Ini lebih mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi jiwa. Yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya. Pada jenjang ini peserta didik telah memiliki sistem nilai yang mengontrol tingkah lakunya untuk waktu yang lama, sehingga membentuk karakteristik “pola hidup”

tingkah lakunya menjadi lebih konsisten, menetap dan lebih mudah diperkirakan

3. **Ranah psikomotor**

Ranah psikomotor adalah kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu. Keterampilan melakukan sesuatu tersebut, meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual, dan keterampilan sosial. Rincian dalam domain ini tidak dibuat oleh Bloom, namun dibuat oleh ahli lain tetapi tetap berdasarkan pada domain yang dibuat Bloom. Ranah psikomotorik ini dikembangkan oleh Simpson, dan klasifikasi ranah psikomotorik tersebut adalah:

- a. Persepsi (*Perception*) Penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan. Persepsi ini mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam suatu reaksi yang menunjukkan kesadaran akan hadirnya ransangan (stimulasi) dan perbedaan antara seluruh rangsangan yang ada.
- b. Kesiapan (*Set*) Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan. Kesiapan mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan

atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan rohani.

- c. Guided Response (Respon Terpimpin) Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.
- d. Mekanisme (*Mechanism*) Membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap. Ini mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerakan dengan lancar karena sudah dilatih secukupnya tanpa memperhatikan contoh yang diberikan.
- e. Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*) Gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks. Gerakan kompleks mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu ketrampilan, yang terdiri atas beberapa komponen, dengan lancar, tepat dan efisien. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan yang berurutan dan menggabungkan beberapa subketrampilan menjadi suatu keseluruhan gerak-gerik yang teratur.
- f. Penyesuaian (*Adaptation*) Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi. Adaptasi ini mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau

dengan menunjukkan taraf ketrampilan yang telah mencapai kemahiran.

- g. Penciptaan (*Origination*) Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu. Penciptaan atau kreativitas adalah mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak-gerik yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.⁵

Dalam Penelitian ini peneliti memilih tiga ranah kognitif yaitu:

1. pengetahuan atau ingatan (C1),

Pada level atau tingkatan terendah ini dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, misalnya:

- (a) pengetahuan tentang istilah;
- (b) pengetahuan tentang fakta khusus;
- (c) pengetahuan tentang konvensi;
- (d) pengetahuan tentang kecendrungan dan urutan;
- (e) pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori;
- (f) pengetahuan tentang kriteria; dan
- (g) pengetahuan tentang metodologi.

Kata Kerja Operasional Level C1

⁵ Lihat: <http://edukasi.kompasiana.com/2014/09/07/proposal-penelitian-tindakan-kelas-549039.html> di akses tgl 15 September 2014

Contoh-contoh kata kerja operasional untuk merumuskan tujuan pembelajaran pada level C1 (Cognitive 1 – Pengetahuan) antara lain: Mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambar, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memasang, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, menulis, merespon

2. Pemahaman (C2),

Pada level atau tingkatan kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, dapat dalam bentuk: (a) translasi (mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain); (b) interpretasi (menjelaskan atau merangkum materi);(c)ekstrapolasi(memperpanjang/memperluas arti/memaknai data).

Kata Kerja Operasional Level C2 yang digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran antara lain: memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali,

mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan,
memperluas, menyimpulkan, meramalk

3. analisis (C4),

Analisis adalah kategori atau tingkatan ke-4 dalam taksonomi Bloom tentang ranah (domain) kognitif. Analisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Kemampuan menganalisis dapat berupa: (a) analisis elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi) ; (b) analisis hubungan (mengidentifikasi hubungan); (c) analisis pengorganisasian prinsip (mengidentifikasi pengorganisasian /organisasi).

Kata Kerja Operasional Level C4 yang digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran antara lain: Menganalisis, mengaudit, memecahkan, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, merinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membagikan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, mentransfer.

Dari ketiga ranah kognitif tersebut diharapkan mendapat hasil yang baik dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Golongan Hasil Belajar

Ada empat golongan hasil belajar, yaitu :

- a. Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar dan konsep lainnya.
- b. Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, memproduksi, mencipta, mengatur, membuat, generalisasi, berfikir rasional dan menyesuaikan.
- c. kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan, perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan.
- d. Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.

B. Pembelajaran Matematika

Setiap individu dapat mengembangkan kepribadiannya melalui belajar. belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antar individu dan lingkungannya.

Sebagai salah satu ilmu dasar, matematika berkembang sangat pesat. Oleh sebab itu konsep-konsep dasar matematika harus dikuasai anak didik sejak dini, yang akhirnya nanti akan terampil dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Istilah matematika berasal dari Yunani Mathematikos,

berasal secara ilmu pasti atau metheis berarti ajaran pengetahuan atau ilmu pengetahuan (Ensiklopedia Indonesia).⁶

Dalam pembelajaran matematika guru hendaknya pandai memilih dan menggunakan strategi,pendekatan,metode dan teknik yang banyak melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik maupun social. Dalam hal ini kreatif guru sangat penting untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang secara khusus cocok untuk kelas yang dibinanya. Model pembelajaran yang mungkin dilakukan/diterapkan dan dikembangkan adalah model pembelajaran kooperatif.

C. Peran Aktif Siswa

Dalam pembelajaran siswa harus bersikap aktif sesuai dengan perannya sebagai subyek pembelajaran, tidak sebagai objek. Agar siswa dapat belajar matematika secara aktif, maka siswa harus dapat memanfaatkan berbagai sarana yang tersedia dan situasi yang ada, terutama situasi atau masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Agar dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, guru dapat menggunakan multimedia dan multimetode, memberikan tugas secara individu dan kelompok, memberikan kesempatan pada siswa untuk melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil, memberikan tugas untuk membaca bahan ajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, Tanya jawab dan diskusi.⁷

⁶ Lihat : [Http://eprint.uniy.ac.id/siakses](http://eprint.uniy.ac.id/siakses) tanggal 15 September 2014

⁷ Dimiyati & Mudjiono.*Belajar dan Pembelajaran*.(Jakarta:PT Asdi Mahasatya.2006)

D. Materi Pembelajaran

Materi yang dipelajari dalam penelitian ini adalah tentang perkalian.

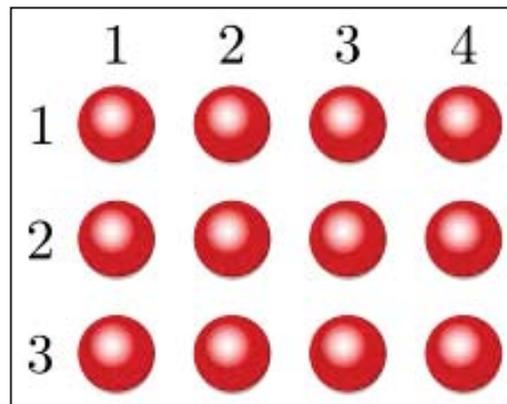
Perkalian adalah operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain. Operasi ini adalah salah satu dari empat operasi dasar di dalam aritmetika dasar (yang lainnya adalah perjumlahan, pengurangan, dan pembagian).

Perkalian terdefinisi untuk seluruh bilangan di dalam suku-suku perjumlahan yang diulang-ulang; misalnya, 3 dikali 4 (seringkali dibaca "3 kali 4") dapat dihitung dengan menjumlahkan 3 salinan dari 4 bersama-sama:

$$3 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 = 12$$

Perkalian bilangan rasional (pecahan) dan bilangan real didefinisi oleh perumumann gagasan dasar ini.

Perkalian dapat juga digambarkan sebagai pencacahan objek yang disusun di dalam persegi panjang (untuk semua bilangan) atau seperti halnya penentuan luas persegi panjang yang sisi-sisinya memberikan panjang (untuk bilangan secara umum). Balikan dari perkalian adalah pembagian: ketika 3 kali 4 sama dengan 12, maka 12 dibagi 3 sama dengan 4. Cara tersebut dapat kita lihat pada gambar dibawah ini:



$3 \times 4 = 12$, jadi dua belas titik dapat disusun di dalam tiga baris dari empat lajur (atau empat lajur yang berisi tiga baris).

Pengertian yang lain juga mengatakan Perkalian adalah operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain. Operasi ini adalah salah satu dari empat operasi

Matematika merupakan ilmu dasar yang mendasari semua penerapan dalam kehidupan nyata. Contoh penerapan nyata adalah dalam bidang medis. Ketika kita mendapatkan obat dari dokter 3×1 berarti 3 kali dalam sehari (pagi, siang, malam) masing-masing 1 (pil). Bukan sebaliknya, 1 kali dalam sehari 3 (pil).

Hal ini perlu diperhatikan karena prosesnya sangat berbeda antara 3×2 dan 2×3 . Seringkali kita berfokus pada hasilnya yang sama-sama 6. Penjelasan dalam bidang medis akan sangat jelas: 3×2 berarti 3 kali dalam sehari masing-masing 2 (pil) sedangkan 2×3 berarti 2 kali dalam sehari masing-masing 3 (pil). Dengan demikian, penjabaran dalam penjumlahan : $3 \times 2 = 2 + 2 + 2$; sedangkan $2 \times 3 = 3 + 3$.

Penekanan proses ini merupakan kewajiban bagi pengajar dan penulis buku tentang perkalian. Proses ini akan konsisten untuk diterapkan dalam bidang selain medis. Contohnya dalam ekonomi, 4 anak membeli 1 buku @ Rp. 1.000.

Penulisan dalam bentuk perkalian adalah : $4 \times \text{Rp. 1.000}$. Penulisan dalam bentuk penjumlahan adalah : $\text{Rp. 1.000} + \text{Rp. 1.000} + \text{Rp. 1.000} + \text{Rp. 1.000}$.

E. Media Realia

Media nyata (Realia) atau Benda nyata (real thing) 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 yang berarti.

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

Jadi, media realia adalah suatu benda konkret yang dapat mempermudah pembelajaran. Dibawah ini kami sampaikan beberapa tujuan, manfaat dan Karakteristik Media.⁸

F. Karakteristik Media Realia dalam Matematika

Menurut Indriana Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya.⁹

Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media realia yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Media realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu.

Dalam memahami karakteristik media realia dalam pembelajaran matematika, harus juga dipahami mengenai makna dari pembelajaran matematika tersebut Pembelajaran matematika merupakan upaya penataan lingkungan agar proses belajar atau pembentukan pengetahuan dan

⁸ Lihat :<http://dvilestari.blogspot.com/2014/09/media-realialia-asli-nyata.html>, diakses tgl 15 September 2014

⁹ Indriana, D.. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Mengenal, Merancang, dan Mempraktikannya.* (Jogjakarta2011: DIVA Press.p.15.)

pemahaman matematika oleh siswa berkembang secara optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹⁰

G. Kelebihan dan kekurangan Media Realia

Media realia mempunyai kelebihan seperti media pembelajaran yang lainnya. Menurut Ayie (2013) bahwa media realia mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu;

1. Kelebihan media realia

- a. Dapat menumbuhkan interaksi langsung antara anak dengan benda nyata
- b. Dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani, dan memanipulasi
- c. Media realia dapat menanamkan konsep dasar yang bersifat abstrak menjadi benar, konkrit, dan realistik
- d. Lebih membangkitkan motivasi untuk belajar

2. Kekurangan media realia

- a. Ukurannya ada yang sebagian bentuknya terlalu besar untuk anak dan terlalu kecil sehingga menyulitkan anak untuk memahami media tersebut.
- b. Harga media realia mahal.
- c. Pemeliharaan media realia harus diperhatikan.

¹⁰ Rachmad, Antonius. *Pengantar Multimedia*. (Yogyakarta: Fakultas Teknik, 2005)

H. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia dalam pembelajaran

Dalam menggunakan media realia dalam pembelajaran ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan sesuai dengan media yang digunakan. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realia juga dapat dimodifikasi. Modifikasi media realia bisa berupa: potongan benda (cutaways), benda contoh (specimen), dan pameran (exhibid). Cara potongan (cutaways) adalah benda sebenarnya tidak digunakan secara utuh atau menyeluruh, tetapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. Misalnya binatang langka hanya diambil bagian kepalanya saja.

Benda contoh (specimen) adalah benda asli tanpa dikurangi sedikitpun. Yang dipakai sebagai contoh untuk mewakili karakter darisebuah benda dalam jenis atau kelompok tertentu. Misalnya beberapa ekor ikanhias dari jenis tertentu, yang dimasukkan dalam sebuah toples berisi air untuk diamati di dalam kelas. Pameran (exhibit) menampilkan benda benda tertentu yang dirancang seolah olah berada dalam lingkungan atau situasi aslinya. Misalnya senjata senjata kuno yang masih asli ditata dan dipajang seolah olah menggambarkan situasi perang pada jaman dulu.¹¹

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media realia dalam

¹¹ Lihat : <http://dvilestari.blogspot.com/2014/09/media-realia-asli-nyata.html>, diakses tg 15 September 2014

penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mengaktifkan pengetahuan dasar siswa tentang topik yang akan dipelajari dengan media realia.
- b. Menunjukkan kepada siswa realia yang akan menjadi topik pembelajaran.
- c. Menanyakan kepada siswa tentang realia yang akan menjadi topik pembelajaran.
- d. Memberikan pada siswa kosa kata tentang realia yang menjadi topik pembelajaran (materi perkalian).
- e. Membimbing siswa ketika mengalami kesulitan dalam memahami manfaat media realia.
- f. Membimbing siswa ketika siswa menemukan kesulitan dalam menyelesaikan latihan dalam kelompok belajar.
- g. Memberikan evaluasi kepada siswa tentang media realia yang dibahas dalam proses pembelajaran. untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar siswa.
- h. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan media realia sebagai penekanan terhadap hasil pembelajaran.

I. Peran Media Realia dalam pembelajaran matematika

➤ Peran Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Dalam proses belajar mengajar keaktifan membutuhkan keterlibatan langsung siswa. Agar siswa tertarik dengan pelajaran, dituntut selalu aktif, mencari, memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya, maka

dibutuhkan suatu benda atau alat yang dapat mempermudah siswa memahami pelajaran. Disinidibutuhkan contoh benda atau alat yang konkret kepada siswa agar siswa dapat menggunakan matematika dalam pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan ketrampilan dalam penerapan matematika.

➤ Metode Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini sangat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Selain itu pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan sosial. Ketrampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif adalah berbagi tugas, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide/pendapatnya, bekerjasama dalam kelompoknya dan sebagainya.