

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Pendekatan Matematika Realistik (PMR)

a. Pengertian Pendekatan Matematika Realistik

Pendekatan matematika realistik adalah teori belajar matematika yang dikembangkan di Belanda. Teori ini menyimpang dari pendapat Fruedenthal (2020) bahwa matematika merupakan aktivitas insani dan harus dikaitkan dengan realitas. Freudenthal berpendapat bahwa peserta didik tidak dapat dilihat sebagai penerimaan pasif matematika yang sudah jadi. Menurut Maisarah dkk, (2021:29) RME adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang menggunakan masalah kontekstual, agar guru dapat membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, kritis, kreatif.

Secara harafia pendekatan matematika realistik yaitu pendekatan belajar matematika yang dikembangkan atas dasar gagasan Frudenthal. Menurut (Frudenthal, 2020) matematika merupakan suatu bentuk aktivitas manusia. Gagasan ini menunjukkan bahwa pendekatan matematika realistik tidak menempatkan matematika sebagai produk jadi, melainkan suatu proses yang disebut dengan guided reinvention. Oleh sebab itu, pendekatan matematika realistik menjadi suatu alternatif dalam pembelajaran matematika dalam penelitian ini. Salah satunya adalah substansi materi pelajaran matematika bersifat abstrak, sehingga pembelajaran matematika

hendaknya dimulai dari konkret menuju abstrak. Penjelasan lebih lanjut bahwa pembelajaran matematika realistik ini berangkat dari kehidupan anak, yang dapat dipahami mudah oleh anak, nyata, dan terjangkau oleh imajinasinya, dan dapat dibayangkan sehingga mudah baginya untuk mencari kemungkinan penyelesaiannya dengan menggunakan kemampuan matematis yang telah dimiliki. Menurut Mukrimatin (2021) pendidikan matematika realistik merupakan suatu pendekatan pembelajaran matematika yang menggunakan konsep real atau situasi dunia nyata serta pengalaman siswa sebagai titik tolak dalam pembelajaran matematika.

b. Karakteristik Pendekatan Matematika Realistik

Pembelajaran yang bermakna dan terkait dengan kegiatan realistik dapat dilihat dari munculnya karakteristik pendekatan matematika realistik dalam pembelajaran. Menurut Anjuma dan Ariana (2020:892) ada beberapa karakteristik pendekatan matematika realistik dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a) Menggunakan masalah kontekstual pembelajaran matematika diawali dengan masalah kontekstual dimana peserta didik dapat langsung menerapkan pengalaman atau pengalaman yang diperoleh sebelumnya. Topik kontekstual yang diangkat sebagai titik awal pembelajaran hendaknya berupa hal-hal sederhana yang akan dikenali oleh peserta didik.
- b) Menggunakan model dalam pendekatan matematika realistik menggunakan model, skema, diagram, simbol dan sebagainya yang

- c) merupakan jembatan bagi peserta didik dari keadaan konkret menuju abstrak. Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan model sendiri.
- d) Kontribusi peserta didik dalam menyelesaikan masalah, peserta didik diberikan kesempatan sebesar mungkin menemukan cara pemecahan masalah dengan atau tanpa bantuan pendidik.
- e) Terdapat interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik sangat penting untuk pembelajaran matematika realistik. Bentuk-bentuk interaksi seperti negosiasi, penjelasan, argumentasi, persetujuan, pertanyaan atau refleksi yang digunakan untuk membentuk bentuk formal pengetahuan matematika. Interaksi dalam kelompok untuk memecahkan masalah dan mendiskusikan pemahaman mereka tentang konsep matematika.
- f) Terdapat keterkaitan antara bagian dari materi pelajaran. Pada pembelajaran matematika realistik terdapat keterkaitan antara topik matematika yang harus digali untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna karena struktur dan konsep matematika saling berkaitan.

c. Prinsip-prinsip Pendekatan Matematika Realistik

Menurut Mendrofa (2021:109) terdapat lima prinsip pembelajaran realistik yang menjiwai setiap aktivitas pembelajaran matematika:

- a) Didominasi oleh masalah-masalah dalam konteks, melayani dua hal yaitu sebagai sumber dan sebagai terapi konsep matematika.

- b) Peserta didik dapat membuat pembelajaran menjadi konstruktif dan produktif, artinya peserta didik memproduksi dan mengkonstruksi sendiri (yang mungkin berupa algoritma, rule, atau aturan), sehingga dapat membimbing mereka dari level matematika informal menuju matematika formal.
- c) Membuat jalinan antar topik atau antara pokok bahasan.
- d. Langkah-langkah dalam Pendekatan Matematika Realistik (PMR)

Menurut Shoimin (2021) langkah-langkah dalam pendekatan matematika realistik yaitu:

- a) Memahami masalah kontekstual

Pada langkah ini, guru menyajikan masalah kontekstual kepada siswa. Selanjutnya guru meminta siswa untuk memahami masalah itu terlebih dahulu.

- b) Menyelesaikan masalah kontekstual

Pada tahap ini, siswa didorong menyelesaikan masalah kontekstual secara individual berdasarkan kemampuannya dengan memanfaatkan petunjuk-petunjuk yang telah disediakan. Siswa mempunyai kebebasan menggunakan caranya sendiri, dalam proses pemecahan masalah sesungguhnya siswa dipancing atau diarahkan untuk berfikir menemukan atau mengkonstruksi pengetahuan untuk dirinya. Pada tahap ini, dimungkinkan bagi guru untuk memberikan bantuan seperlunya kepada siswa yang benar-benar memerlukan bantuan.

c) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban

Guru meminta siswa untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban yang dimilikinya dalam diskusi kelas. Pada tahap ini guru menunjuk atau memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan jawaban yang dimilikinya.

d) Menarik kesimpulan

Guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan mengenai pemecahan masalah dalam pembelajaran. Hal ini akan membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep matematika yang telah dipelajari.

e. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Matematika Realistik

a) Kelebihan

Kelebihan pendekatan matematika realistik menurut Prihatinia dan Zainil (2020:1513), diantaranya:

- 1) Pembelajaran dilakukan menggunakan realistik yang ada dilingkungan sekitar agar peserta didik merasakan pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya agar materi yang diajarkan dapat bertahan lama dalam ingatan peserta didik.
- 3) Peserta didik merasa dihargai dan lebih terbuka mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran.

- 4) Peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompok diskusinya.
- 5) Membiasakan peserta didik terbiasa berfikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.
- 6) Peserta didik dibiasakan saling menghormati dan menghargai peserta didik lain yang sedang tampil atau berbicara.

b) Kekurangan

Kekurangan pendekatan matematika realistik menurut Jatiariska dkk, (2022:105), diantaranya:

- 1) Penerapan pendekatan matematika realistik memerlukan perubahan yang mendasari mengenai sejumlah permasalahan lain yang tidak mudah diterapkan dalam praktik, misalnya mengenai peserta didik, pendidik, dan peran kontekstual lainnya.
- 2) Menemukan pertanyaan kontekstual yang memenuhi tuntutan pendekatan matematika realistik tidak selalu mudah semua topik matematika yang dipelajari peserta didik.
- 3) Upaya ini mendorong peserta didik menemukan cara menyelesaikan masalah (soal) yang juga tidak mudah dilakukan oleh pendidik.
- 4) Proses pengembangan kemampuan berfikir peserta didik melalui soal kontekstual, proses matematisasi horizontal. proses matematisasi vertikal juga bukan merupakan suatu hal yang

- 5) mudah, karena proses berpikir peserta didik harus cermat, agar pendidik dapat membantu peserta didik menemukan kembali konsep-konsep matematika tertentu.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Muhamad dkk. (2023: 31) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses belajar peserta didik, hal ini karena proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem.

Adapun Menurut Puspitarini dan Hanif (2020: 54) media pembelajaran merupakan suatu alat yang berbentuk fisik dan non fisik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat Hakeem (2021: 97) yang mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Sehingga dapat diketahui bahwa dengan media pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran agar lebih cepat diterima peserta didik secara utuh serta menarik peserta didik untuk mempelajarinya lebih lanjut.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada siswa dengan efektif. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa

memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan (pagarra & Syawaludin,2022).

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk menunjang pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik. Macam-macam media pembelajaran menurut Faujiah dkk. (2022:83) sangat beragam, berikut macam-macam media secara garis besarnya yaitu:

- a) Media audio, yaitu media yang hanya dapat dinikmati melalui indra pendengaran, terdiri dari unsur suara seperti radio atau rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dicermati melalui indra penglihatan dengan unsur gambar, misalnya berupa gambar, lukisan, foto, dan lain sebagainya.
- c) Media audio-visual, yaitu media yang mengandung unsur bunyi serta gambar, kedua unsur tersebut digabungkan sehingga menjadi media audio-visual seperti dalam bentuk video, film, dan sebagainya.

Berikut beberapa macam media pembelajaran yang diklasifikasikan menurut Ramli (dalam Ibrahim dkk., 2022: 107), yaitu:

- a) Media dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar, seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.

- b) Media tiga dimensi yaitu media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- c) Media audio merupakan media yang dapat didengar, seperti: radio dan tape recorder.
- d) Media dengan proyeksi, seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- e) Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Permana, dkk, (2023) antara lain:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

3. Media Papan Pintar Perkalian

a. Pengertian Media Papan Pintar Perkalian

Media papan pintar perkalian ini adalah media yang dipilih oleh peneliti sebagai solusi untuk permasalahan yang ditemui oleh peneliti. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia papan artinya kayu (lebar dan tipis). Menurut Wahyuni, R. S dkk. (2022: 13), media papan perkalian adalah alat berbentuk papan yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, sehingga merangsang pemahaman dan minat belajar peserta didik. Adapun pendapat Lamuhamad (2022: 53) bahwa media papan perkalian adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, berupa papan yang berlapis flanel. Dengan adanya media pembelajaran papan perkalian pintar, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah mempelajari perkalian dan memiliki pemahaman matematika yang lebih baik. Papan pintar perkalian adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, Papan pintar perkalian biasanya terbuat dari kardus, styrofoam atau tripleks dan dibuat dengan cara yang menarik (Zuliani, dkk, 2023:872).

b. Langkah-langkah Penggunaan Media Papan Pintar Perkalian

Langkah-langkah penggunaan media Papan pintar perkalian (Zuliani,R., dkk, 2023). Siapkan media papan pintar perkalian berupa papan tripleks yang sudah dihiasi beserta dengan stik es dan tunjukkan kepada anak bagaimana cara menggunakan media papan pintar perkalian dengan menyelesaikan soal menggunakan papan perkalian

Cara penggunaan media:

- 1) Tentukan soal perkalian, contohnya 2×5
- 2) Ambil stik, isi 2 buah gelas dengan 5 buah stik
- 3) Simpanlah di gelas ke 1 dan gelas ke 2
- 4) Hitung semuanya, dengan menambahkan stik yang ada pada gelas 1 dan gelas 2
- 5) Lalu tulislah hasilnya pada media

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Pintar Perkalian

Media pembelajaran papan pintar perkalian merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Menurut Lamuhamad (2022:53) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran papan pintar perkalian.

a) Kelebihan penggunaan media pembelajaran papan pintar perkalian

dalam pengajaran antara lain:

- 1) Kegiatan pembelajaran lebih menarik dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

- 2) Memperjelas makna bahan. pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya.
 - 3) Metode pengajarannya akan lebih bervariasi.
 - 4) Membuat peserta didik lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan
- b) Kekurangan penggunaan media pembelajaran papan pintar perkalian dalam pengajaran antara lain:
- 1) Mengajar dengan menggunakan media pembelajaran memerlukan banyak waktu.
 - 1) Perlu kesediaan biaya.
4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang, penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik (Nurhayati dkk ,2020). Menurut Nugraha dkk, (dalam Anggita dkk, 2021) hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Perubahan perilaku yang dapat diukur digunakan sebagai bahan petingnya bagi siswa dan guru untuk melihat apakah siswa telah lulus atau tidak.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar yaitu kemampuan kognitif, kemampuan efektif, dan kemampuan psikomotorik (Slameto, 2020). Indikator hasil belajar dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah yaitu:

- a) Ranah Kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.
- b) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- c) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan gerakan-gerakan fisik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa. Faktor internal tersebut meliputi aspek psikomotorik yang terdiri dari keterkaitan belajar kenyamanan dalam belajar dan kemauan belajar, kemudian aspek fisiologis terdiri dari partisipasi siswa, dan kesehatan siswa (Syahputra, 2020).

d) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah hal-hal yang membuat siswa tertarik dari luar seperti dorongan wali orang tua/wali, guru dan lingkungan sekitar. Faktor eksternal tersebut meliputi aspek lingkungan terdiri dari dukungan

keluarga dan suasana belajar. Kemudian aspek suasana belajar terdiri dari fasilitas belajar (Syahputra, 2020).

5. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang berupaya membangun pemikiran yang kritis dan sistematis agar mampu memecahkan masalah yang ada (Hanan, M.P., & Alim, J.A, 2023).

Dewanti dkk, (2020) yang memaparkan bahwa pemahaman anak mengenai konsep dasar matematika dapat dibantu dengan kemampuan untuk memahami, menguasai, dan menerapkan matematika dalam pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan benda-benda konkret ke sesuatu yang abstrak dengan proses pembelajaran. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pembelajaran yang sulit, membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pembelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai momok yang harus dihindari (Dwi, D.F., & Audin, R, 2021). Pendidikan matematika harus diarahkan pada penggunaan berbagai situs dan kesempatan yang berbeda yang memungkinkan siswa menemukan kembali matematika berdasarkan usaha mereka sendiri.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ditawarkan di sekolah dasar. Matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu “*Mathema*” atau “*Mathematikos*” yang berarti sesuatu yang dipelajari . Matematika secara umum didefinisikan sebagai studi tentang pola dari struktur, perubahan dan ruang, secara informal dapat disebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Matematika juga merupakan bagian yang integral dari kehidupan manusia sepanjang hayat, artinya selalu membutuhkan matematika untuk hidup. Matematika merupakan sesuatu yang ditakuti, bersifat abstrak, cenderung sulit dipahami (Zebua, 2022:41).

Sedangkan menurut Meilawati (2020), fungsi matematika adalah mengembangkan kemampuan berpikir, menghitung, mengukur dan menggunakan rumus-rumus yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan pengukuran, geometri, aljabar, perhitungan dan statistik.

b. Karakteristik Matematika

Berdasarkan definisi dan fungsi yang berbeda-beda maka dapat dilihat dari karakteristik yang merangkum pengertian matematika secara umum. Susilawati (2020) mengemukakan karakteristik matematika sebagai berikut:

- a) Memiliki objek kajian abstrak. Berisi fakta-fakta konvensi yang dinyatakan dengan simbol, misalnya $2 \times 5 = 5+5$
- b) Bergantung pada kesepakatan. Kesepakatan penting dalam matematika dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tanda $<$ dan $>$

- c) Mempunyai simbol yang kosong makna dapat digunakan sebagai alat untuk menempatkan matematika sebagai bahasa simbol.

Contoh: $x + y = z$

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pentingnya pembelajaran matematika tidak lepas dari peran matematika dalam segala aspek kehidupan oleh karena itu matematika terlepas dari pembelajaran. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20 (disebutkan Pembelajaran buka Belajar). Adapun tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- a) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan
- b) Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan intuisi, imajinasi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran rasa ingin tahu, tebakan, prediksi, dan eksperimentasi.
- c) Mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah
- d) Mengembangkan keterampilan dalam menyampaikan informasi atau dengan mengkomunikasikan suatu ide atau gagasan melalui pembicara lisan, peta, diagram, grafik, dalam menjelaskan ide atau gagasan.

6. Materi Ajar

Menurut Ruseffendi (Utami dan Cahyono, 2020:1) Matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, rumit memperdayakan. Sehingga di era sekarang masih banyak yang menghindari pembelajaran

matematika. Dan menurut (Anggraeni, Hariwijaya 2020:26) dkk mengatakan bahwa pembelajaran matematika tidak sekedar hanya kemampuan cepat dalam berhitung tetapi juga penanaman konsep sehingga mengerti maksud matematika dan mampu bernalar untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara. Matematika memiliki ide-ide yang berisi simbol-simbol, makna simbol-simbol itu harus bisa dipahami terlebih dahulu dengan konsep-konsep yang ada di matematika.

Perkalian merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di matematika SD. Perkalian merupakan bentuk penjumlahan yang berulang contohnya: 3×2 yang berarti terdapat penjumlahan 2 sebanyak 3 kali atau bisa dengan cara $2 + 2 + 2$; demikian juga dengan cara 4×6 yaitu penjumlahan angka 6 sebanyak 4 kali atau $6 + 6 + 6 + 6$.

Operasi hitung perkalian yang melibatkan bilangan-bilangan yang sama disebut dengan penguadratan. Contoh: 5×5 bisa disebut 5: (dibaca 5 kuadrat). Bila bilangan sama dikalikan lebih dari dua kali disebut operasi pemangkatan. Contoh: $8 \times 8 \times 8$ disebut 8 dan seterusnya (Widodo, 2021:1).

GAMBAR PAPAN PINTAR PERKALIAN

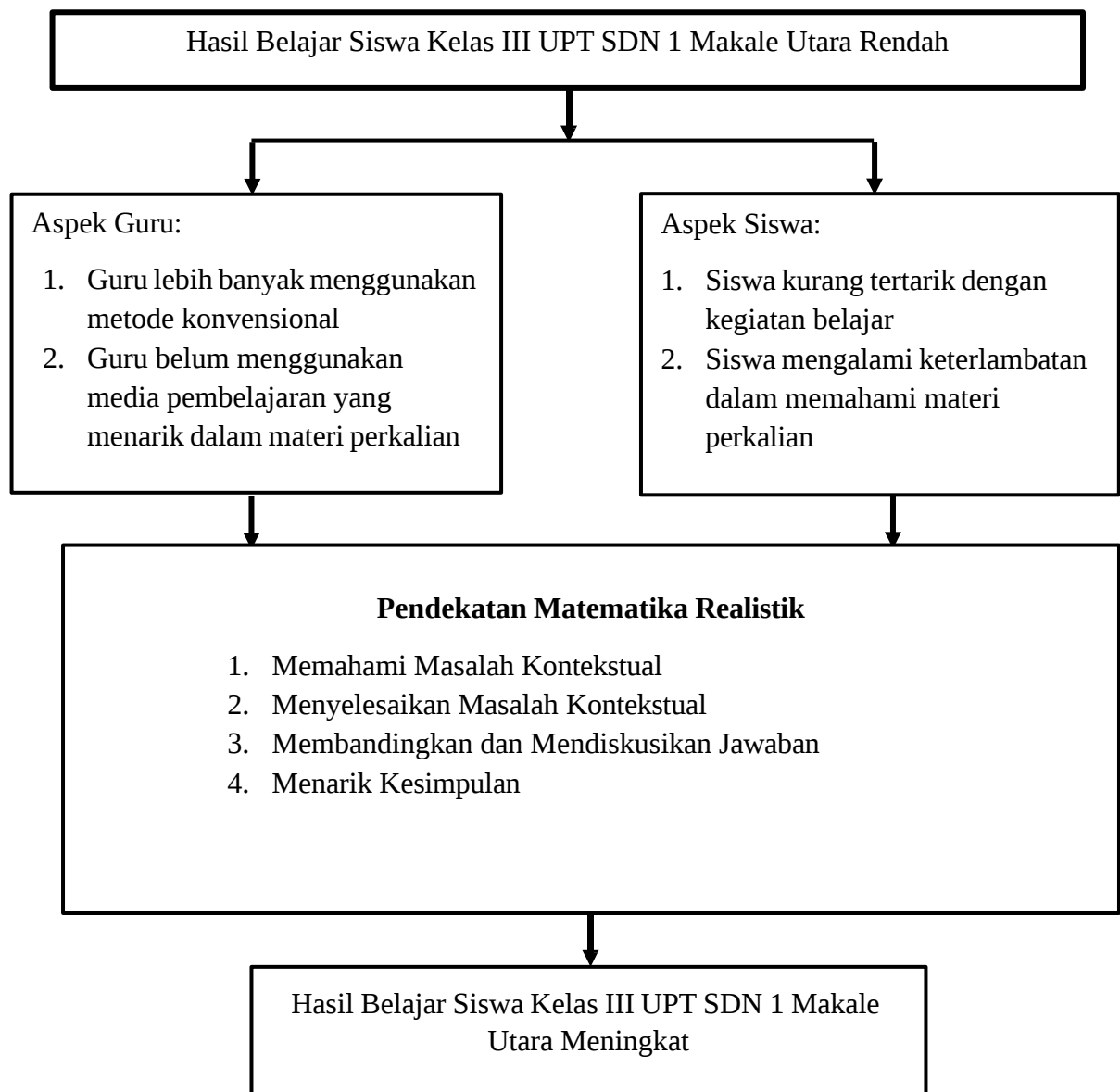


Gambar 2. 1 Papan Pintar Perkalian

B. Kerangka Pikir

Seringkali kita lihat dalam proses kegiatan belajar mengajar bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak dibarengi dengan metode atau pendekatan pembelajaran yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada siswa seperti tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti mengobrol, mengantuk, pandangan tidak fokus, dan lain sebagainya. Hal ini diamati pada observasi awal yang dilakukan di UPT SD 1 Makale Utara, Kabupaten Tana Toraja, siswa kelas III, pada saat proses pembelajaran, siswa kesulitan dalam memahami materi serta siswa kurang bertanya dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi, karena guru lebih dominan menggunakan metode konvensional dan

belum menggunakan media pembelajaran dalam berhitung, sehingga siswa kurang tertarik bahkan bosan dalam mengikuti pembelajaran, inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas III dalam pembelajaran matematika sangat rendah. Oleh karena itu dalam menyampaikan materi Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dan Media Papan Pintar Perkalian lebih tepat digunakan agar dapat membantu siswa memahami materi perkalian, karena PMR menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata siswa, dan media papan pintar perkalian sebagai alat peraga yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. 2 Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara sebagai acuan dalam melakukan penelitian sebagai pedoman dari arah tujuan penelitian. Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Papan Pintar Perkalian maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas III UPT SDN I Makale Utara.