

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Prestasi Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005: 895) “prestasi” adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan). Sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, jadi “prestasi belajar” adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi dalam penelitian yang dimaksudkan adalah nilai yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran matematika dalam bentuk nilai berupa angka yang diberikan oleh guru kelasnya setelah melaksanakan tugas yang diberikan padanya.

Menurut Winkel (dalam Agustin : 2011) mengatakan bahwa “prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya”. Prestasi belajar yang merupakan hasil dari proses belajar tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut sangatlah menentukan keberhasilan seseorang dalam melakukan proses belajarnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagaimana yang dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor dari dalam diri (faktor internal) dan faktor dari luar (faktor eksternal). Dalam belajar, faktor eksternal tentunya secara tidak langsung akan mempengaruhi faktor internal.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang datangnya dari dalam individu sendiri. Faktor ini terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dengan orang yang dalam keadaan kelelahan. Disamping kondisi fisiologis umum itu, hal yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi panca indera, terutama penglihatan dan pendengaran.

Faktor psikologis juga berpengaruh sebagai faktor yang dapat mendorong dan menentukan keberhasilan belajar. Faktor psikologis dalam diri individu tentunya tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan sekitar yang mendukung atau bahkan melemahkan keberhasilan seseorang dalam belajar. Beberapa faktor psikologis tersebut antara lain adalah kecemasan, intelegensi, bakat, motivasi, perasaan, sikap, dan minat.

2. Faktor Eksternal

Adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor dari luar ini antara lain:

- Lingkungan Keluarga

Orang tua yang memberikan perhatian dan dukungan yang besar pada saat anak belajar, akan dapat mempengaruhi prestasi belajar anaknya. Hubungan antar anggota keluarga yang kurang

intim akan menimbulkan suasana kaku dan tegang dalam keluarga, yang menyebabkan anak kurang bersemangat dalam belajar. Fasilitas yang diberikan orang tua terhadap anaknya akan turut mempengaruhi prestasi belajarnya.

- Lingkungan Sekolah

Hubungan antara siswa dan karakteristik guru (misalnya sopan, hangat, dan sabar) tertentu yang berkaitan dengan cara mengajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, suasana lingkungan sekolah bila dirasa menyenangkan siswa akan turut mempengaruhi prestasi belajarnya.

- Lingkungan Masyarakat

Maksud dari lingkungan masyarakat ini antara lain media massa, teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan pola hidup lingkungan. Semua ini dapat mempengaruhi prestasi belajar seorang anak.

Jadi, “prestasi belajar” adalah hasil yang telah dicapai siswa setelah melalui pengukuran baik itu melalui proses belajar mengajar dalam waktu tertentu maupun berupa tes yang meliputi perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan.

B. Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari suatu strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode, yaitu rasional teoritik yang logis, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan, serta lingkungan belajar yang diperlukan. Sudrajat menyatakan bahwa:

“Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”

(<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategimetode-teknik-dan-model-pembelajaran/>).

Menurut pendapat beberapa tokoh pendidikan (dalam Askin, 2001: 47) model pembelajaran memiliki pengertian sebagai berikut :

1. Agus Suprijono:

Pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

2. Mills:

Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

3. Richard I Arends:

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan di dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur yang dikemukakan oleh Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2010: 23). Ciri-ciri tersebut ialah:

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Ada beberapa jenis model pembelajaran yang ada, diantaranya adalah:

1. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contekstual Teaching Learning*).

Menurut Sanjaya (2006:110) terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini, yaitu :

- a. *Activiting Knowledge* merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada,

- b. *Acquiring Knowledge* adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru,
- c. *Understanding Knowledge* merupakan pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tapi untuk dipahami dan diyakini,
- d. *Applying Knowledge* adalah pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa,
- e. *Reflecting Knowledge* adalah melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan.

Menurut Lasanta (dalam Askin, 2001: 31) pendekatan kontekstual memiliki tujuh komponen utama, yaitu:

- a. *Constructivism* (Konstruktivisme),
- b. *Inquiry* (Menemukan),
- c. *Questioning* (Bertanya),
- d. *Learning Community* (Masyarakat Belajar),
- e. *Modeling* (Pemodelan),
- f. *Reflection* (Refleksi),
- g. *Authentic Assessment* (Penilaian yang sebenarnya).

2. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*)

Model pembelajaran langsung memerlukan lingkungan pembelajaran yang terstruktur baik dan uraian guru yang jelas,

mendemonstrasikan dan memperagakan tingkah laku dengan benar, dan memberikan siswa untuk berlatih.

Pengajaran langsung merupakan suatu model pengajaran yang sebenarnya bersifat *teacher center*. Model pengajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.

3. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model Pembelajaran kooperatif mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk membangkitkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi. Ciri pembelajaran kooperatif adalah:

- a. Siswa belajar dalam kelompok, produktif, mendengar, mengemukakan pendapat, adanya kerjasama, dan membuat keputusan secara bersama.
- b. Kelompok terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Kelompok harus heterogen baik dari ras, suku, budaya, maupun jenis kelamin.
- d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Instruction*)

Ciri utama pembelajaran berdasarkan masalah ini adalah:

- a. Pengajuan pertanyaan atau masalah
- b. Berfokus pada keterkaitan antar masalah dan penyelidikan autentik.

C. Model Pembelajaran *CORE*

Model pembelajaran *CORE* menurut Suyatno (2009: 67) yaitu model pembelajaran yang mencakup empat aspek kegiatan yaitu *Connecting*, *Organizing*, *Reflecting*, dan *Extending*. Adapun keempat aspek tersebut yaitu:

1. *Connecting* (C) merupakan kegiatan mengoneksikan informasi lama dan informasi baru dan antar konsep.
2. *Organizing* (O) merupakan kegiatan mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi.
3. *Reflecting* (R) merupakan kegiatan memikirkan kembali, mendalami, dan menggali informasi yang sudah didapat.
4. *Extending* (E) merupakan kegiatan untuk mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan.

❖ Karakteristik Model pembelajaran *CORE*

Model pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir siswa untuk menghubungkan, mengorganisasikan, mendalami, mengelola, dan

mengembangkan informasi yang didapat. Dalam model ini aktivitas berpikir sangat ditekankan kepada siswa. Siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis terhadap informasi yang didapatnya. Kegiatan *Connecting* merupakan kegiatan mengoneksikan konsep lama-baru siswa dilatih untuk mengingat informasi lama dan menggunakan informasi/konsep lama tersebut untuk digunakan dalam informasi/konsep baru. Kegiatan *Organizing* merupakan kegiatan mengorganisasikan ide-ide, dapat melatih kemampuan siswa untuk mengelolah informasi yang telah dimilikinya. Kegiatan *Reflecting*, merupakan kegiatan memperdalam, menggali informasi untuk memperkuat konsep yang telah dimilikinya, sedangkan kegiatan *Extending* merupakan kegiatan dimana siswa dilatih untuk mengembangkan, memperluas informasi yang sudah didapatnya dan menggunakan informasi dan dapat menemukan konsep dan informasi baru yang bermanfaat.

❖ **Langkah-langkah Model Pembelajaran *CORE***

1. Membuka pelajaran dengan kegiatan yang menarik siswa.
2. Penyampaian konsep lama yang akan dihubungkan dengan konsep baru oleh guru kepada siswa. *Connecting (C)*
3. Pengorganisasian ide-ide untuk memahami materi yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. *Organizing (O)*
4. Pembagian kelompok secara heterogen (campuran antara yang pandai, sedang, dan kurang) terdiri dari 5-6 orang.

5. Memikirkan kembali, mendalami, dan menggali informasi yang sudah didapat dan dilaksanakan dalam kegiatan belajar kelompok siswa. *Reflecting (R)*
6. Pengembangan, memperluas, menggunakan, dan menemukan, melalui tugas individu dengan mengerjakan tugas. *Extending (E)*

❖ **Keunggulan Model Pembelajaran *CORE***

1. Siswa aktif dalam belajar.
2. Melatih daya ingat siswa tentang suatu konsep/informasi.
3. Melatih daya pikir kritis siswa terhadap suatu masalah.
4. Memberikan pengalaman belajar kepada siswa, karena siswa banyak berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

❖ **Kelemahan Model Pembelajaran *CORE***

1. Membutuhkan persiapan yang matang dari guru untuk melaksanakan model ini.
2. Menuntut siswa untuk terus berpikir kritis.
3. Memerlukan banyak waktu.
4. Tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan model ini.

D. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa adalah sejumlah keterlibatan dan kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2011:97) aktivitas-aktivitas belajar dapat dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi aktivitas dalam pembelajaran yaitu siswa dan guru.

Prinsip aktivitas belajar dari sudut pandang ilmu jiwa secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, siswa diibaratkan sebagai kertas putih sedangkan unsur dari luar yang menulisi adalah guru. Sehingga yang banyak melakukan aktivitas adalah guru. Aktivitas siswa hanya meliputi mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan, bila guru mengajukan pertanyaan.

Sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, menerima adalah sesuatu yang dinamis, memiliki potensi, dan energi sendiri. Oleh karena itu secara alami siswa bisa menjadi aktif karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Setiap siswa mempunyai potensi untuk berkembang. Oleh sebab itu, tugas guru adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar para siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini, siswanya yang harus beraktivitas banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat pada sekolah-

sekolah tradisional. Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut.

Menurut Sardiman (2011: 101) membagi kegiatan belajar siswa dalam delapan kelompok, ialah:

1. *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, dan percobaan.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
3. *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, piano.
4. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Beragam–agam aktivitas menurut uraian di atas dapat diterapkan di sekolah–sekolah tentu akan membuat proses belajar–mengajar akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar–benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Kreaktivitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi itu.

Dalam penelitian ini, aktivitas siswa yang diamati oleh peneliti terdiri dari aktivitas positif yaitu aktivitas yang mendukung proses pembelajaran dan aktivitas negatif yaitu aktivitas yang tidak sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Adapun aktivitas positif yang diamati adalah:

1. Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru
2. Membuat atau mengajukan soal yang sesuai dengan informasi
3. Menyelesaikan soal yang telah diajukan
4. Bertanya/berdiskusi dengan teman
5. Membaca/mengamati LKS
6. Mengerjakan LKS
7. Berpendapat

Sedangkan aktivitas negatif yang diamati adalah siswa berperilaku tidak relevan misalnya: mengantuk, tidak memperhatikan, dan bercanda.

E. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

1. Persamaan Linear Dua Variabel (PLDV)

Persamaan linier dua variabel adalah persamaan yang memiliki dua variabel, dengan pangkat masing-masing variabel sama dengan satu. Bentuk umum PLDV adalah: $ax + by = c$ Dengan $a, b, c \in R$ dan $a, b \neq 0$. Himpunan penyelesaiannya (HP) adalah pasangan berurutan yang memenuhi persamaan tersebut.

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian dari persamaan $2x + y = 4$, dimana $x \in \{-1, 0, 1, 2, 3\}$ dan $y \in \{\text{bilangan bulat}\}$!

Penyelesaian :

$$\text{Untuk } x = -1, \text{ maka } 2(-1) + y - 4 = 0 \Rightarrow y = 6$$

$$\text{Untuk } x = 0, \text{ maka } 2(0) + y - 4 = 0 \Rightarrow y = 4$$

$$\text{Untuk } x = 1, \text{ maka } 2(1) + y - 4 = 0 \Rightarrow y = 2$$

$$\text{Untuk } x = 2, \text{ maka } 2(2) + y - 4 = 0 \Rightarrow y = 0$$

$$\text{Untuk } x = 3, \text{ maka } 2(3) + y - 4 = 0 \Rightarrow y = -2$$

$$\text{Jadi, HP} = \{(-1, 6), (0, 4), (1, 2), (2, 0), (3, -2)\}$$

2. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Definisi: Sistem persamaan linier dua variabel terdiri atas minimal dua persamaan linier dua variabel, yang keduanya tidak berdiri sendiri, dan keduanya hanya memiliki satu penyelesaian yaitu pasangan bilangan (x,y) yang memenuhi persamaan tersebut.

Bentuk umum sistem persamaan linier dua variabel yaitu:

$$a_1x + b_1y = c_1$$

$$a_2x + b_2y = c_2$$

dengan $a_1, a_2, b_1, b_2, c_1, c_2$ merupakan konstanta real

Cara menentukan himpunan penyelesaian SPLDV adalah sebagai berikut:

a. Metode Grafik

Metode ini dapat ditentukan dengan menggunakan titik potong antara persamaan-persamaan tersebut. Titik perpotongan dari kedua persamaan tersebut merupakan penyelesaiannya.

Ada 3 kemungkinan HP Sistem persamaan linear, yaitu sebagai berikut:

- Jika $\frac{a_1}{a_2} \neq \frac{b_1}{b_2}$, maka hanya mempunyai satu titik potong yang merupakan himpunan penyelesaian.

- Jika $\frac{a_1}{a_2} = \frac{b_1}{b_2} \neq \frac{c_1}{c_2}$, maka kedua garis tersebut sejajar atau tidak mempunyai himpunan penyelesaian $\{ \}$ atau Φ .
- Jika $\frac{a_1}{a_2} = \frac{b_1}{b_2} = \frac{c_1}{c_2}$, maka kedua garis berimpit atau mempunyai titik persekutuan yang tak berhingga sehingga himpunan penyelesaian tidak berhingga.

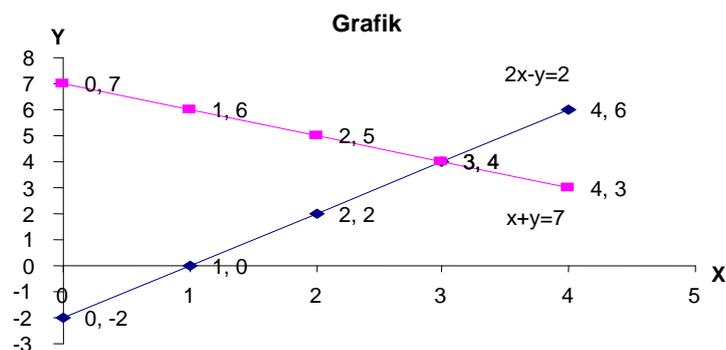
Contoh:

Tentukan HP dari SPLDV: $\begin{cases} 2x - y = 2 \\ x + y = 7 \end{cases}$ dengan metode grafik!

Penyelesaian:

Perhatikan tabel di bawah ini!

$2x - y = 2$		$x + y = 7$	
X	y	x	Y
0	-2	0	7
1	0	1	6
2	2	2	5
3	4	3	4
4	6	4	3
Titik persekutuan (3, 4)			



b. Metode Eliminasi

Metode ini dilakukan dengan menghilangkan salah satu variabel untuk memperoleh nilai dari variabel yang lain. Adapun langkahnya adalah sebagai berikut :

- Samakan koefisien dari variabel yang akan dihilangkan pada suatu sistem persamaan dengan cara mengalikan suatu bilangan ke kedua persamaan tersebut.
- Jika salah satu variabel dari suatu sistem persamaan mempunyai koefisien yang sama, maka kurangkan kedua persamaan tersebut. Jika satu variabel mempunyai koefisien yang berlawanan, maka jumlahkan kedua persamaan tersebut, sehingga diperoleh PLSV.

Contoh:

Tentukan HP dari SPLDV: $\begin{cases} 2x - y = 2 \\ x + y = 7 \end{cases}$ dengan metode eliminasi!

Penyelesaian:

Eliminasi y:

$$\begin{array}{r} 2x - y = 2 \\ x + y = 7 \\ \hline 3x = 9 \\ x = 3 \end{array}$$

Eliminasi x:

$$\begin{array}{r} 2x - y = 2 \quad \parallel \times 1 \quad \Leftrightarrow 2x - y = 2 \\ x + y = 7 \quad \parallel \times 2 \quad \Leftrightarrow 2x + 2y = 14 \\ \hline -3y = -12 \\ y = 4 \end{array}$$

Jadi, HP = {3, 4}

c. Metode Substitusi

Metode ini dapat dilakukan dengan cara mengubah salah satu variabel menjadi fungsi terhadap variabel lainnya pada salah persamaan dan variabel yang sudah menjadi fungsi disubstitusikan ke persamaan lainnya.

Contoh:

Tentukan HP dari SPLDV: $\begin{cases} 2x - y = 2 \dots\dots 1) \\ x + y = 7 \dots\dots 2) \end{cases}$ dengan metode

substitusi!

Penyelesaian:

- Langkah awal:

Ambil persamaan yang koefisien y adalah 1 atau -1.

Dari 1) diperoleh: $2x - y = 2 \Rightarrow y = 2x - 2 \dots\dots 3)$

- Langkah kedua:

Substitusikan langkah awal ke persamaan kedua sehingga diperoleh nilai x .

Dari 3) substitusikan ke 2)

$x + y = 7$, maka diperoleh: $x + 2x - 2 = 7 \rightarrow x = 3$

- Langkah terakhir:

Substitusikan nilai x ke persamaan yang diperoleh pada langkah awal sehingga diperoleh nilai y .

Nilai $x = 3$ substitusikan ke 3)

$$y = 2x - 2, \text{ maka diperoleh: } y = 2(3) - 2 = 6 - 2 \Rightarrow y = 4$$

Jadi, HP = $\{3, 4\}$

d. Metode Gabungan Eliminasi dan Substitusi

Metode ini dilakukan dengan cara mengeliminasi salah satu variabel kemudian dilanjutkan dengan mensubstitusikan hasil dari eliminasi tersebut.

Contoh:

Tentukan HP dari SPLDV: $\begin{cases} 2x - y = 2 \dots\dots 1) \\ x + y = 7 \dots\dots 2) \end{cases}$ dengan metode

gabungan eliminasi dan substitusi!

Penyelesaian:

$$\begin{array}{r} 2x - y = 2 \\ \underline{x + y = 7} \quad + \\ \hline 3x = 9 \rightarrow x = 3 \end{array}$$

Langkah akhir: metode substitusi

Nilai $x = 3$ substitusikan ke 1) atau 2)

$2x - y = 2$, maka diperoleh:

$$2(3) - y = 2 \Rightarrow 6 - y = 2 \Rightarrow y = 4$$

Jadi, HP = {3, 4}

3. Merancang dan menyelesaikan model matematika berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang melibatkan SPLDV

Adapun langkah-langkah merancang model matematika dalam soal cerita sebagai berikut:

- Mengubah kalimat-kalimat dalam soal cerita menjadi beberapa kalimat matematika, sehingga membentuk sistem persamaan linier dua variabel.
- Menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel
- Menggunakan penyelesaian yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan pada soal cerita.

Contoh:

Harga 2 kg apel dan 3 kg jeruk adalah Rp 32.000,00 sedangkan harga 3 kg apel dan 2 kg jeruk adalah Rp 33.000,00. Tentukan harga 1 kg apel dan 2 kg jeruk adalah.....

Penyelesaian:

Misal,

$$\text{Apel} = x \qquad \text{Jeruk} = y$$

$$2x + 3y = 32.000 \quad | \times 3 \quad | \quad 6x + 9y = 96.000$$

$$3x + 2y = 33.000 \quad | \times 2 \quad | \quad \underline{6x + 4y = 66.000} \quad -$$

$$5y = 30.000$$

$$y = 6.000$$

$$2x + 3y = 32.000 \quad | \times 2 \quad | \quad 4x + 6y = 64.000$$

$$3x + 2y = 33.000 \quad | \times 3 \quad | \quad \underline{9x + 6y = 99.000} \quad -$$

$$-5x = -35.000$$

$$x = 7.000$$

Maka.

$$x + 2y = 7.000 + 12.000 = 19.000$$

Jadi harga 1 kg apel dan 2 kg jeruk adalah 19.000

F. Hipotesis Tindakan

Model *CORE* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada siswa SMA Muhammadiyah 3 Surabaya kelas X-3 meteri SPLDV.