

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA REALIA TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS V SDN 4 METRO UTARA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**NOVURI ECISA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 4 METRO UTARA

Oleh

NOVURI ECISA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 4 Metro Utara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 4 Metro Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Alat pengumpul data berupa soal pilihan jamak yang sebelumnya telah diujicobakan, dianalisis dan dinyatakan valid dan reliabel. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai *N-gain* kelas eksperimen 0,58, sedangkan nilai *N-gain* kelas kontrol 0,37. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan program SPSS 23 diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,03, ( $0,03 < 0,05$ ) sehingga  $H_a$  diterima. Dari perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa.

**Kata kunci:** pendekatan pembelajaran kontekstual, media realia, hasil belajar.

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA REALIA TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS V SDN 4 METRO UTARA**

**Oleh**

**NOVURI ECISA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN  
KONTEKSTUAL DENGAN MENGGUNAKAN  
MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 4 METRO  
UTARA**

Nama Mahasiswa : **Novuri Ecisa**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053115

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dr. Suwarjo, M.Pd.**  
NIP 19551222 197903 1 003

**Drs. Supriyadi, M.Pd.**  
NIP 19591012 198503 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

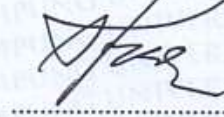
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

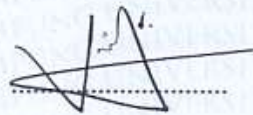
**Ketua : Dr. Suwarjo, M.Pd.**



**Sekretaris : Drs. Supriyadi, M.Pd.**



**Penguji Utama : Dra. Yulina H., M.Pd.I.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.**  
**NIP. 19590722 198603 1 003**



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 September 2017**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novuri Ecisa  
NPM : 1313053115  
Program Studi : S 1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 4 Metro Utara" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, Mei 2017

Yang membuat Pernyataan



Novuri Ecisa  
NPM 1313053115

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Novuri Ecisa anak kedua dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Tarmizi dan Ibu Elis Dahlina yang dilahirkan di Kelurahan Pagelaran, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu tanggal 24 November 1995. Pendidikan peneliti dimulai dari TK Diniyah Putri dan diselesaikan pada tahun 2001. Peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Dasar di SDN 1 Way Jaha dan selesai pada tahun 2007. Kemudian peneliti melanjutkan ke sekolah lanjutan tingkat pertama di SMP Negeri 1 Pringsewu dan selesai pada tahun 2010. Program pendidikan berlanjut hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Pagelaran dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun 2013, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

## MOTO

*“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu. Niscaya Allah memudahkan jalannya menuju surga”*

*(HR. Tirmidzi)*

*Education is the most powerful weapon which can you use to change the world*

*(Nelson Mandela)*



## PERSEMBAHAN

*Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil' alamin, berhimpun syukur kepada Sang Pencipta, dengan segala kerendahan hati, ku persembahkan karya sederhana ini kepada:*

*Ayahanda Tarmizi dan Ibunda Elis Dahlina, yang telah ikhlas memberikan segala pengorbanan bagi kebaikan ananda. Terimakasih telah memberikan cinta dan kasih sayang tanpa batas, serta segala untaian doa yang senantiasa dimohonkan pada Illahi untuk kebaikan ananda.*

*Kakakku Eltama Sanju Ristira dan Adikku Chandra Utama terimakasih atas doa, kasih sayang, dukungan, dan motivasi untuk keberhasilanku.*

*Almamaterku tercinta "Universitas Lampung"*

## SANWACANA

*Bismillahirrohmanirrohim*

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 4 Metro Utara”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyusun skripsi.

6. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Yulina H., M.Pd.I, Penguji Utama yang telah memberikan sumbang saran untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Suwarjo, M.Pd., Ketua Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan dan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Sekertaris Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan dan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD Kampus B FKIP UNILA yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
11. Ibu Herawati, S.Pd.I., Kepala SDN 4 Metro Utara, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
12. Ibu Esih, S.Pd., wali kelas V B dan teman sejawat yang telah banyak memberikan bantuan dan saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
13. Ibu Titik, S.Pd., wali kelas V B dan teman sejawat yang telah banyak memberikan bantuan dan saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
14. Siswa-siswi SDN 4 Metro Utara yang telah membantu dan bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.

15. Yitzhak Prasetya Ardhani, teman sejawat yang telah banyak memberikan bantuan, saran serta dukungan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
16. Sahabat seperjuangan dalam menulis skripsi: Yopita Sari, Ramadiani, Vivi Apriliani, Rizki Khamidah, Ratna Wulandari, Ratih Septia Ningrum, Resta Ristiani, Siti Maisyaroh, dan Yusrifa Indrias yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
17. Seluruh rekan-rekan S1 PGSD angkatan 2013 khususnya kelas C (Rina, Rosa, Zarra, Rohma, Tika, Shanti, Yuni, Winda, Yesi, Retno, Azizah, Nurjanah, Ridha, Rachma, Anisa, Royati, Purnama, Sahdi, Ragil, Oki, Wanda dan Wisnu) yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.
18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	10
1. Pendekatan Pembelajaran .....	10
2. Pembelajaran Kontekstual .....	11
a. Pengertian Pembelajaran Kontekstual .....	11
b. Elemen Pembelajaran Kontekstual .....	12
c. Komponen Pembelajaran Kontekstual .....	13
d. Prinsip dan Karakteristik Pembelajaran Kontekstual .....	17
e. Langkah-langkah Pembelajaran Kontekstual .....	19
f. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kontekstual .....	21
3. Media Pembelajaran .....	23
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	23
b. Manfaat Media Pembelajaran .....	24
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	26
4. Media Realia .....	27
a. Pengertian Media Realia .....	27

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia .....	28
5. Hasil Belajar .....	30
a. Pengertian Belajar .....	30
b. Teori Belajar .....	31
c. Pembelajaran .....	32
d. Hasil Belajar .....	34
6. Matematika .....	34
a. Pengertian Matematika .....	34
b. Fungsi Matematika di SD .....	35
c. Pembelajaran Matematika .....	36
d. Tujuan Pembelajaran Matematika .....	37
B. Penelitian yang Relevan .....	38
C. Kerangka Pikir .....	39
D. Hipotesis Penelitian .....	41

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode penelitian .....	42
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	43
1. Variabel Penelitian .....	43
2. Definisi Operasional .....	44
C. Setting Penelitian .....	46
1. Tempat Penelitian .....	46
2. Waktu Penelitian .....	46
D. Populasi dan Sampel .....	46
1. Populasi Penelitian .....	46
2. Sampel Penelitian .....	47
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	48
1. Kisi-kisi Soal .....	48
2. Uji Coba Instrumen .....	48
3. Uji Validitas .....	49
4. Uji Reliabilitas .....	51
F. Teknik Analisis Data .....	52
1. Analisis Data Hasil Belajar .....	53
2. Uji Prasyarat .....	54
3. Uji Hipotesis .....	55

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Profil SD Negeri 4 Metro Utara .....	57
1. Visi .....	57
2. Misi .....	57
3. Tujuan SD Negeri 4 Metro Utara .....	58
4. Sarana dan Prasarana .....	58
5. Tenaga Pendidik dan Kependidikan .....	59
B. Pelaksanaan Penelitian .....	60
1. Persiapan Penelitian .....	60

2. Pelaksanaan Penelitian .....	61
3. Pengambilan Data Penelitian .....	62
C. Deskripsi Data Penelitian .....	62
D. Analisis Data Penelitian .....	62
E. Uji Persyaratan Analisis Data .....	65
1. Uji Normalitas .....	65
2. Uji Homogenitas .....	68
3. Pengujian Hipotesis .....	69
F. Pembahasan .....	72

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	75
B. Saran .....	76

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Utara .....	4
2. Data siswa kelas V SDN 4 Metro Utara tahun pelajaran 2016/2017 .....	47
3. Analisa tes uji instrument .....	50
4. Kriteria tingkat reliabilitas .....	51
5. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa .....	53
6. Fasilitas sekolah SD Negeri 4 Metro Utara .....	59
7. Daftar nama guru dan karyawan SD Negeri 4 Metro Utara .....	60
8. Nilai test kelas kontrol dan eksperimen .....	63
9. Uji normalitas pretest kelas eksperimen .....	66
10. Uji normalitas pretest kelas control .....	66
11. Uji normalitas posttest kelas eksperimen .....	67
12. Uji normalitas posttest kelas control .....	68
13. Uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan control .....	68
14. Uji homogenitas posttest kelas eksperimen dan control .....	69
15. Distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen .....	69
16. Distribusi frekuensi posttest kelas eksperimen .....	70
17. Distribusi frekuensi pretest kelas control .....	70



18. Distribusi frekuensi posttest kelas control ..... 71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konsep Variabel .....	40
2. Desain Eksperimen .....	43
3. Data nilai kelas kontrol dan eksperimen .....	63
4. Nilai rata-rata <i>N-gain</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas.....	81
2. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah.....	82
3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	83
4. Surat Keterangan dari Fakultas .....	84
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VB .....	85
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VC .....	86
7. Surat Keterangan Penelitian .....	87
8. Data Dokumentasi Nilai UTS Kelas VB dan VC .....	88
9. Pemetaan SK dan KD .....	89
10. Silabus Pembelajaran .....	91
11. RPP Kelas Kontrol .....	93
12. RPP Kelas Eksperimen .....	98
13. Lembar Kerja Siswa .....	104
14. Kisi-kisi Soal Sebelum Uji Instrumen .....	113
15. Soal Uji Coba Instrumen .....	114
16. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	119

17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	121
18. Tabel Nilai $r$ <i>Product Moment</i> .....	123
19. Tabel Nilai dalam Distribusi $t$ .....	124
20. Kisi-kisi Soal Setelah Uji Instrumen .....	125
21. Data Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas VB .....	126
22. Data Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas VC .....	127
23. Hasil Uji Normalitas Pretest .....	128
24. Hasil Uji Normalitas Posttest .....	129
25. Hasil Uji Homogenitas Pretest .....	130
26. Hasil Uji Homogenitas Posttest .....	132
27. Hasil Uji Hipotesis .....	134

## **I . PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha yang dilaksanakan dengan penuh kesadaran dan direncanakan dengan baik guna mengembangkan setiap potensi sehingga dapat berguna bagi siswa itu sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Hal tersebut diperkuat dengan Undang- undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, yang menyebutkan pengertian pendidikan sebagai berikut.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Syah, 2005: 1).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif sehingga siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya. Pemerintah membagi pendidikan ke dalam beberapa jenjang, salah satunya jenjang pendidikan dasar. Jenjang pendidikan dasar khususnya tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang yang menentukan seseorang dapat melanjutkan ke jenjang berikutnya atau tidak. Pada jenjang tersebut, terdapat banyak sekali mata

pelajaran yang diajarkan, salah satunya mata pelajaran matematika.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar memiliki peranan penting bagi kehidupan sehari-hari siswa. Sundayana (2014: 2) mengemukakan matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat tersebut maka dibutuhkan pemahaman yang baik mengenai pembelajaran matematika. Pemahaman tersebut akan diperoleh apabila pembelajaran matematika dapat bermakna bagi siswa. Sumantri (2015: 111) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah akan jadi lebih bermakna bila guru mengaitkannya dengan apa yang telah diketahui oleh siswa dan pengertian tentang ide matematika dapat dibangun melalui sekolah, jika siswa secara aktif mengaitkan pengetahuannya.

Pada kenyataannya pembelajaran matematika di Indonesia masih belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Hal ini terbukti dengan hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* pada tahun 2011 yang menunjukkan bahwa kemampuan matematika Indonesia berada pada posisi 38 dari 42 negara yaitu dengan rata-rata 386 poin yang termasuk pada kategori rendah dan jauh dari kategori mahir dengan rata-rata 625. Salah satu faktor penyebab dari hasil TIMSS yang rendah ini adalah siswa di Indonesia kurang terlatih dalam menyelesaikan soal kontekstual, menuntut penalaran, argumentasi dan kreativitas dalam menyelesaikannya. Dimana soal-soal tersebut merupakan karakteristik soal TIMSS. (Wulie Okta.2014. TIMSS (*Trends International*

*mathematics and science study.*

Temuan lain berdasarkan studi TIMSS adalah terdapat beberapa masalah dalam praktik pengajaran matematika, diantaranya guru lebih sedikit mengajarkan cara berpikir tingkat tinggi dibanding negara lainnya, para murid tidak berbicara banyak dan respon yang diberikan sangat singkat ketika menjawab pertanyaan. Hal ini mengindikasikan perlunya memastikan penggunaan waktu kelas yang efektif dan efisien, mengorientasikan pemecahan masalah untuk mendorong cara berpikir tingkat tinggi, mendorong keterlibatan dan partisipasi murid serta pembelajaran aktif dan menggunakan sumber daya dengan efektif dalam pembelajaran (Laporan Bank Dunia, 2015).

Permasalahan hampir sama juga terjadi di SDN 4 Metro Utara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 4 Metro Utara menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas proses belajar-mengajar masih didominasi oleh guru dan guru jarang menggunakan bantuan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru telah melakukan berbagai cara untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika. Namun, pada kenyataannya siswa sangat pasif sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru juga lebih menekankan pada siswa untuk menghafal konsep-konsep yang nantinya bisa digunakan oleh siswa dalam menjawab soal ulangan harian, ulangan tengah semester atau pun ulangan semester tetapi jarang mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-masalah nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Guru

telah mencoba beberapa pendekatan dalam pembelajaran matematika, namun belum ada pendekatan pembelajaran yang dirasa tepat dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi di SDN 4 Metro Utara juga diperoleh informasi bahwa di SDN 4 Metro Utara menggunakan kurikulum 2006 atau yang lebih dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Selain itu, diperoleh pula informasi mengenai kelas V di sekolah dasar tersebut yang terdiri dari 3 kelas, yaitu VA, VB dan VC. Dari ketiga kelas tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran matematika dilihat dari hasil ulangan tengah semester ganjil. Data mengenai hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Data hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Utara

Kelas	KKM	Jumlah Siswa (orang)	Jumlah siswa tuntas (orang)	Jumlah siswa belum tuntas (orang)	Tuntas (%)	Belum tuntas (%)
VA	60	27	13	14	48,1	51,9
VB	60	25	8	17	32	68
VC	60	26	6	20	23,1	76,9

Sumber : Dokumentasi ulangan tengah semester ganjil

Pada tabel 1, terlihat bahwa dari 27 orang siswa yang terdapat di kelas VA terdapat 13 orang siswa yang tuntas dan sebanyak 14 orang siswa belum tuntas. Di kelas VB hanya 8 orang siswa yang tuntas dan sebanyak 17 orang siswa belum tuntas. Sedangkan di kelas VC dari 26 orang siswa, hanya 6 orang siswa yang tuntas dan 20 orang siswa tidak tuntas. Adapun persentase tingkat ketuntasan



siswa pada kelas VA sebesar 48,1%, kelas VB sebesar 32%, dan kelas VC sebesar 23,1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 4 Metro Utara apabila mengacu pada pendapat Mulyasa (2013:131) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikelas dianggap tuntas apabila 75% dari jumlah siswa memiliki nilai diatas KKM.

Berdasarkan paparan di atas, dalam pembelajaran matematika sebaiknya digunakan pendekatan yang dapat membantu guru dalam meningkatkan partisipasi siswa sehingga dapat tercipta pembelajaran yang menarik, efektif dan interaktif, salah satu caranya adalah dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Hamdayana (2014: 50) mengemukakan pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai keluarga dan masyarakat. Hasil penelitian Hidayat (2009) menyimpulkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang sifatnya membantu guru dalam menghubungkan mata pelajaran dengan keadaan yang nyata, serta siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dalam masalah yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran lebih bermakna karena siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Hosnan

(2014: 279) mengungkapkan kelebihan pendekatan kontekstual adalah pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya, siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antar pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan di kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Selain menerapkan pendekatan yang tepat, dalam proses pembelajaran guru harus memerhatikan banyak hal, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat. Melalui penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa dapat memahami bahan ajar dengan mudah. Menurut Asyhar (2012: 3) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar mengajar secara efisien dan efektif. Media yang memiliki kelebihan cukup baik untuk pelaksanaan pembelajaran pada matematika yang memerlukan pengalaman langsung adalah media realia. Pujita (2006: 18) menyatakan pada umumnya media realia mudah ditemui karena merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan. Melalui penggunaan media realia maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal karena penggunaannya dapat memberikan informasi yang jelas dan akurat mengingat benda realia merupakan benda nyata. Berkaitan dengan hal tersebut siswa akan semangat dan tertarik

untuk belajar dan meraih prestasi memuaskan dengan bantuan, bimbingan dan penggunaan media realia tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menerapkan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran matematika dengan melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 4 Metro Utara”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, sehubungan dengan hasil belajar matematika siswa yang rendah dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Proses belajar mengajar masih didominasi oleh guru.
2. Guru jarang menggunakan bantuan media dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
4. Guru lebih menekankan siswa untuk menghafal konsep-konsep dan jarang mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-masalah nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
5. Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VC yaitu persentase ketuntasan sebesar 23,1% dari 26 siswa dengan KKM yang ditentukan yaitu 60.

**C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan seperti yang telah diungkapkan pada identifikasi masalah di atas, pengkajian pada penelitian ini hanya terbatas pada hasil belajar matematika ranah kognitif, sebagai akibat dari pendekatan pembelajaran dan bantuan media yang digunakan dalam pembelajaran matematika.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 4 Metro Utara?

**E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 4 Metro Utara.

**F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

2. Guru

Memperluas pengetahuan mengenai model pembelajaran matematika yang mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dan kreativitas guru dalam mengajar.

3. Sekolah

Memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 4 Metro Utara.

4. Peneliti

Dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia dan hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Metro Utara.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 4 Metro Utara.
4. Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Metro Utara pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan intruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu (Sagala, 2013: 68). Pendekatan pembelajaran merupakan strategi yang digunakan dalam upaya menciptakan berlangsungnya proses pembelajaran dalam situasi, kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif dengan menitikberatkan pada salah satu sasaran yang ingin dicapai. Lebih lanjut Sanjaya (dalam Rusman, 2014: 380) berpendapat bahwa pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah suatu strategi dalam mengajar yang ditempuh guru untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran dengan memaksimalkan hasil belajar. Hasil pembelajaran akan maksimal jika dalam proses pembelajaran berlangsung dalam situasi, kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif dengan menitikberatkan pada salah satu sasaran yang ingin dicapai.

## **2. Pembelajaran Kontekstual**

### **a. Pengertian Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran di sekolah akan lebih mudah diterima siswa bila dikaitkan dengan situasi dunia nyata siswa, pembelajaran yang sesuai dengan hal tersebut adalah pembelajaran kontekstual. Hamdayana (2014: 56) menjelaskan pembelajaran kontekstual adalah suatu pembelajaran di mana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam pembelajarannya dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, serta lebih menekankan pada belajar bermakna. Pernyataan selaras juga diungkapkan oleh Rusman (2014: 190) pembelajaran kontekstual adalah proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan jalan menghubungkan mata pelajaran akademik dengan isi kehidupan sehari-hari, yaitu konteks kehidupan pribadi, sosial dan budaya.

Komalasari (2010: 7) mengemukakan pendekatan pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya. Sanjaya (2007: 253) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang

menekankan kepada prospek keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, yang dimaksud dengan pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Konsep seperti itu, akan membuat proses pembelajaran berlangsung secara bermakna. Proses pembelajaran akan berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan bekerja dan mengalami, bukan pengetahuan dari guru ke siswa.

#### **b. Elemen Pembelajaran Kontekstual**

Terdapat lima elemen yang harus diperhatikan dalam praktik pembelajaran kontekstual seperti yang diungkapkan Zahorik (dalam Hosnan, 2014: 267).

- 1) Konsep sementara (hipotesis), melakukan *sharing* kepada orang lain agar mendapat tanggapan (validasi) dan atas dasar Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*).
- 2) Pemerolehan pengetahuan baru (*acquiring knowledge*) dengan cara mempelajari secara keseluruhan dulu, kemudian memperhatikan detailnya.



- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), yaitu dengan cara menyusun tanggapan itu konsep tersebut direvisi dan dikembangkan.
- 4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*).
- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut.

### c. **Komponen Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran kontekstual tetap memperhatikan tujuh komponen pokok pembelajaran yang efektif, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), penilaian autentik (*authentic assessment*) dan refleksi (*reflection*), (Sanjaya, 2006: 262-263).

Berikut ini dijelaskan masing-masing komponen pokok pembelajaran kontekstual, seperti diungkapkan di atas.

#### 1) **Konstruktivisme (*Constructivism*)**

Adalah proses membangun dan menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Pengetahuan memang berasal dari luar tetapi dikonstruksi oleh dalam diri seseorang (Sanjaya, 2006: 262). Oleh sebab itu pengetahuan terbentuk oleh dua faktor penting yaitu objek yang menjadi bahan pengamatan dan kemampuan subjek untuk menginterpretasi objek tersebut. Pembelajaran kontekstual pada dasarnya mendorong agar siswa bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses

pengamatan dan pengalaman nyata yang dibangun oleh individu si pembelajar.

2) Menemukan (*Inquiri*)

Artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Secara umum proses inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah yaitu, (1) merumuskan masalah, (2) mengajukan hipotesa, (3) mengumpulkan data, (4) menguji hipotesis, dan (5) membuat kesimpulan. Penerapan asas inkuiri pada pembelajaran kontekstual dimulai dengan adanya masalah yang jelas yang ingin dipecahkan, dengan cara mendorong siswa untuk menemukan masalah sampai merumuskan kesimpulan. Asas menemukan dan berfikir sistematis akan dapat menumbuhkan sikap ilmiah, rasional, sebagai dasar pembentukan kreativitas.

3) Bertanya (*Questioning*)

Adalah bagian inti belajar dan menemukan pengetahuan. Dengan adanya keingintahuanlah pengetahuan selalu dapat berkembang. Dalam pembelajaran kontekstual guru tidak menyampaikan informasi begitu saja tetapi memancing siswa dengan bertanya agar siswa dapat menemukan jawabannya sendiri. Dengan demikian pengembangan keterampilan guru dalam bertanya sangat diperlukan. Hal ini penting karena pertanyaan guru menjadikan

pembelajaran lebih produktif yaitu berguna untuk: (a) menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan pembelajaran, (b) membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, (c) merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu, (d) memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan, dan (e) membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Didasarkan pada pendapat Vy Gotsky (dalam Sanjaya, 2006: 265), bahwa pengetahuan dan pengalaman anak ditopang banyak oleh komunikasi dengan orang lain. Permasalahan tidak mungkin dipecahkan sendirian, tetapi membutuhkan bantuan orang lain. Dalam pembelajaran kontekstual hasil belajar dapat diperoleh dari hasil *sharing* dengan orang lain, teman, antar kelompok dan bukan hanya guru. Dengan demikian asa masyarakat belajar dapat diterapkan melalui belajar kelompok dan sumber-sumber lain dari luar yang dianggap tahu tentang sesuatu yang menjadi fokus pembelajaran.

5) Pemodelan (*Modeling*)

Adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Dalam hal ini pemodelan dimaksudkan agar dalam menerima sesuatu siswa tidak merasa samar atau kabur dan bingung maka perlu adanya model atau

contoh yang dapat ditiru. Model tak hanya berupa benda tapi bisa berupa cara, metode kerja atau hal lain yang dapat ditiru oleh siswa.

6) Refleksi (*Reflection*)

Adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari dengan cara mengurutkan dan mengevaluasi kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya untuk mendapatkan pemahaman yang dicapai baik yang bernilai positif atau negatif. Melalui refleksi siswa akan dapat memperbaharui pengetahuan yang telah dibentuknya serta menambah khasanah pengetahuannya.

7) Penilaian nyata (*Authentic Assessment*)

Adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak. Penilaian ini berguna untuk mengetahui apakah pengalaman belajar mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan siswa baik intelektual, mental, maupun psikomotorik.

Menurut Johnson (dalam Rusman 2014: 192) komponen pembelajaran kontekstual meliputi:

- 1) Menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (*making meaningful connection*).
- 2) Mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (*doing significant work*).
- 3) Melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self regulated learning*).
- 4) Mengadakan kolaborasi (*collaborating*).
- 5) Berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*).

- 6) Memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*).
- 7) Mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standards*).
- 8) Menggunakan asesmen autentik (*using authentic assessment*).

Berdasarkan uraian pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran memiliki komponen yang komprehensif. Komponen-komponen tersebut mencakup proses konstruktivis, inkuiri, kegiatan bertanya, kerjasama melalui diskusi, adanya peran model untuk membantu proses pembelajaran, melibatkan siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran, serta melakukan penilaian sebenarnya yang dapat membentuk proses belajar mandiri agar siswa mampu berfikir kritis dan kreatif guna pencapaian standar yang tinggi.

#### **d. Prinsip dan Karakteristik Pembelajaran Kontekstual**

##### 1) Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Prinsip pada pembelajaran kontekstual dimaksudkan agar siswa dapat mengembangkan cara belajarnya sendiri dan selalu dengan apa yang telah diketahui dan apa yang ada di masyarakat, yaitu aplikasi dan konsep yang dipelajari. Menurut Hosnan (2014: 275) prinsip pembelajaran kontekstual sebagai berikut.

- a) Menekankan pada pemecahan masalah.
- b) Mengenal kegiatan mengajar terjadi berbagai konteks, seperti rumah, masyarakat dan tempat kerja.
- c) Mengajar siswa untuk memantau dan mengarahkan belajarnya sehingga menjadi pembelajar yang aktif dan terkendali.

- d) Menekan pembelajaran dalam konteks kehidupan siswa.
- e) Mendorong siswa belajar dari satu dengan yang lainnya dan belajar bersama-sama.
- f) Menggunakan penilaian autentik.

## 2) Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Menurut Johnson (dalam Hosnan, 2014: 277), terdapat delapan utama yang menjadi karakteristik pembelajaran kontekstual.

- a) Melakukan hubungan yang bermakna.
- b) Mengerjakan pekerjaan yang berarti.
- c) Mengatur cara belajar sendiri.
- d) Bekerja sama.
- e) Berpikir kritis dan kreatif.
- f) Mengasuh atau memelihara pribadi siswa.
- g) Mencapai standar yang tinggi
- h) Menggunakan penilaian yang sebenarnya.

Disamping itu menurut Priyatni (dalam Hosnan, 2014: 277), pembelajaran kontekstual memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a) Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks yang autentik, artinya pembelajaran diarahkan agar siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah dalam konteks nyata atau pembelajaran diupayakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in life setting*).
- b) Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (*meaningfull learning*).
- c) Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa melalui proses mengalami (*learning by doing*).
- d) Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, diskusi, saling mengoreksi (*learning in group*).
- e) Kebersamaan, kerjasama saling memahami dengan yang lain secara mendalam merupakan aspek penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*learning to know each other deeply*).
- f) Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif dan mementingkan kerjasama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).

- g) Pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

**e. Langkah-Langkah Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran kontekstual dengan pendekatan konstruktivisme dipandang sebagai salah satu strategi yang memenuhi prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Dengan pembelajaran kontekstual diharapkan siswa mampu mencapai kompetensi secara maksimal. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran kontekstual Menurut Hosnan (2014: 270) yaitu:

- 1) Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- 2) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik.
- 3) Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
- 4) Ciptakan “masyarakat belajar” (belajar dalam kelompok)
- 5) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- 6) Lakukan refleksi diakhir pertemuan.
- 7) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Pendapat selaras dikemukakan oleh Mulyasa (2013: 111), bahwa terdapat lima elemen yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pendekatan kontekstual, yakni:

- 1) Pembelajaran harus memperhatikan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik.
- 2) Pembelajaran dimulai dari keseluruhan (global) menuju bagian-bagiannya secara khusus (dari umum ke khusus).
- 3) Pembelajaran harus ditekankan pada pemahaman, dengan cara
  - a) Menyusun konsep sementara
  - b) Melakukan *sharing* untuk memperoleh masukan dan tanggapan dari orang lain
  - c) Merevisi dan mengembangkan konsep.

- 4) Pembelajaran ditekankan pada upaya mempraktikkan secara langsung apa-apa yang dipelajari.
- 5) Adanya refleksi terhadap strategi pembelajaran dan pengembangan pengetahuan yang dipelajari.

Trianto (2013: 111) mendefinisikan langkah-langkah penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- 2) Melaksanakan kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan.
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan memunculkan pertanyaan.
- 4) Menciptakan masyarakat belajar.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- 6) Membiasakan anak melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 7) Melakukan penilaian autentik.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah yang ditulis oleh Hosnan. Langkah-langkah tersebut diawali dengan (1) Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya. (2) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik. (3) Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya. (4) Ciptakan “masyarakat belajar” (belajar dalam kelompok) (5) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran. (6) Lakukan refleksi diakhir pertemuan. (7) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.



#### **f. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kontekstual**

Suatu pendekatan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan untuk pembelajaran kontekstual sendiri juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Hosnan (2014: 279) kelebihan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya, siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antar pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan di kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa sehingga tidak akan mudah dilupakan.
- 2) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep pada siswa karena metode pembelajaran kontekstual menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan “menghafal”.

Selanjutnya, kelemahan pendekatan kontekstual menurut Hosnan (2014: 279), yaitu:

- 1) Guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi siswa. Guru lebih intensif dalam membimbing, siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang . kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian peran guru bukanlah sebagai instruktur atau penguasa yang memaksa kehendak, melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 2) Guru hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa agar menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun, dalam konteks ini tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang

ekstra terhadap siswa agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Mulyasa (2006, 219) bahwa kelebihan dan kelemahan pembelajaran kontekstual sebagai berikut.

1) Kelebihan

pembelajaran kontekstual memungkinkan proses belajar yang tenang dan menyenangkan, karena pembelajaran dilakukan secara ilmiah, sehingga peserta didik dapat mempraktekkan secara langsung apa yang telah mereka pelajari. Pembelajaran kontekstual mendorong siswa untuk memahami hakikat, makna dan manfaat belajar sehingga termotivasi untuk senantiasa belajar.

2) Kelemahan

Dalam proses pembelajaran kontekstual akan nampak jelas siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah, yang kemudian menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi siswa yang kurang kemampuannya.

Trianto (2013: 111) mendefinisikan kelebihan dan kelemahan pendekatan kontekstual sebagai berikut.

1) Kelebihan

- a) Menempatkan siswa sebagai subjek belajar, artinya siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Dalam pembelajaran kontekstual siswa belajar dalam kelompok, kerjasama, diskusi, saling menerima dan saling memberi.
- c) Berkaitan secara riil dengan dunia nyata.
- d) Kemampuan berdasarkan pengalaman.
- e) Dalam pembelajaran kontekstual perlu dibangun atas kesadaran sendiri.
- f) Pengetahuan siswa selalu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya.
- g) Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja sesuai dengan kebutuhan.
- h) Pembelajaran kontekstual dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya evaluasi proses, hasil karya siswa, penampilan, observasi, rekaman, wawancara, dll.

## 2) Kelemahan

- a) Penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit untuk dilaksanakan dalam konteks pembelajaran.
- b) Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran menjadi bermakna dan lebih produktif karena mampu menumbuhkan penguatan konsep pada siswa dengan pembelajaran yang ilmiah dimana siswa mempraktikkan secara langsung apa yang mereka pelajari sehingga pengetahuan siswa selalu berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya. Sementara kelemahan pembelajaran kontekstual adalah dalam pembelajaran diperlukan perhatian dan bimbingan ekstra agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula, membutuhkan waktu yang lama dan dapat menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi siswa yang kurang kemampuannya.

## 3. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Umumnya dalam proses belajar mengajar guru sering menggunakan media pembelajaran dengan tujuan supaya informasi atau materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima atau dipahami oleh siswa. Heinich (dalam Arsyad, 2014: 3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Sedangkan menurut Asyhar (2012: 3) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar mengajar secara efisien dan efektif. Sejalan dengan Sundayana (2014: 6) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu media perantara dalam menyampaikan/menyalurkan pesan atau informasi dari sumber yang terencana. Proses belajar mengajar di kelas dapat terbantu bila menggunakan media pembelajaran dalam memahami materi yang disampaikan sehingga terjadi lingkungan belajar mengajar secara efisien dan efektif yang dapat menciptakan kondisi kelas yang lebih baik dan kondusif.

**b. Manfaat Media Pembelajaran.**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat para siswa lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang akan dipelajari. Media pembelajaran sangat bermanfaat dan diperlukan saat digunakan dalam proses pembelajaran. Hermawan (2007: 12) menyebutkan manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing siswa.
- 3) Membangkitkan motivasi siswa.
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh siswa.
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

Daryanto (2013: 10) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi di masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda /peristiwa sejarah.
- 2) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan tempnya masing-masing.
- 3) Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dengan mudah dapat membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran, warna dan sebagainya.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Melalui media pembelajaran, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi atau bahan ajar, siswa termotivasi, dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar karena mendapat belajar yang bermakna.

### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penggunaannya dibagi menjadi beberapa jenis.

Asyhar (2012: 44) membagi media pembelajaran menjadi 4 jenis, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata mata dari siswa. Misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model, prototif dan grafis) dan media proyeksi (*power point dan auto card*).
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera penglihatan siswa. Misalnya: radio, pita, kaset, suara, dan piringan hitam.
- 3) Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatn sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Misalnya: video kaset dan film bingkai.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: TV dan *power point*.

Sedangkan menurut Sanaky (2011: 50) beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu:

- 1) Media Cetak  
Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, *leafet, studi guide*, jurnal dan majalah ilmiah.
- 2) Media Pameran  
Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (*realia*) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan kedalam jenis media pameran yaitu poster, grafis, *realia* dan model.
  - a) *Realia* yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan *realia* untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu *system* misalnya peralatan laboratorium.

- b) Model yaitu benda tiruan yang digunakan untuk mempresentasikan realitas. model mesin atau benda tertentu dapat digunakan untuk menggantikan mesin riil.
- 3) Media Diproyeksikan  
Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead* transparansi, slide suara dan film strip.
- 4) Rekam Audio  
Rekaman Audio adalah jenis medium yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, Al-qur'an, dan latihan-latihan yang bersifat verbal.
- 5) Video dan VCD  
Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari obyek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media verbal atau VCD.
- 6) Komputer  
Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan komputer mampu membuat proses belajar mengajar menjadi interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menggunakan jenis media menurut Sanaky, dan mengacu pada media pameran jenis realia. Realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan realia untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu *system* misalnya peralatan laboratorium.

#### **4. Media Realia**

##### **a. Pengertian Media Realia**

Benda nyata (*real thing*) merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Sanjaya (2012: 14) menyatakan bahwa media

realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya.

Benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Realia merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Media 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.

Merujuk dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media realia adalah alat penyampai informasi berupa benda nyata yang dapat digunakan sebagai bahan belajar. Media realia merupakan alat bantu dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman langsung pada peserta didik.

#### **b. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia**

Penggunaan media realia dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan ketika seorang guru memutuskan untuk menggunakan media realia dalam proses pembelajaran. Ibrahim dan Syaodih (2009: 119) mengidentifikasi bahwa



ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata.

Kelebihan dan kelemahan dalam media realia sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
  - a) Memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
  - b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka menggunakan sebanyak mungkin alat indera.
  
- 2) Kelemahan
  - a) Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
  - b) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai obyek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
  - c) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari obyek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Pujita (2006: 18-20) mengemukakan media realia mempunyai kelebihan dan kelemahan yaitu:

- 1) Kelebihan
  - a) Mudah didapat, pada umumnya media realia dapat ditemui karena merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan
  - b) Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda yang nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjaddi lebih jelas dan akurat.
  
- 2) Kelemahan
  - a) Ukuran kendala utama dalam menghadirkan media realia dalam ruang kelas adalah ukuran yang terlalu besar. Apabila kegiatan belajar mengajar dalam ruang kelas, media realia berukuran besar sulit untuk dibawa ke ruang kelas.
  - b) Benda nyata yang berharga mahal. Benda-benda nyata yang harganya mahal tentunya sulit untuk digunakan sebagai media realia.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan kelebihan yang dimiliki oleh media realia yaitu kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu dalam situasi nyata dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra, sedangkan kelemahannya yaitu mengandung resiko, biaya yang diperlukan besar dan tidak selalu dapat memberikan gambaran yang sebenarnya.

## **5. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Belajar**

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Sumantri (2015: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Menurut Rusman (2014: 1) belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses melalui berbagai pengalaman. Menurut Susanto (2014: 4) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan pengertian belajar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang melalui kegiatan yang melibatkan seseorang secara individu sehingga terjadinya perubahan pada pengetahuan, sikap dan keterampilan. Belajar merupakan proses yang diarahkan kepada tujuan melalui berbagai pengalaman.

**b. Teori Belajar**

Teori belajar diperlukan sebagai landasan terjadinya proses belajar. Trianto (2011: 27) mengemukakan teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa. Ada beberapa teori belajar yang melandasi terjadinya belajar yaitu teori belajar konstruktivisme, teori belajar perkembangan kognitif, teori penemuan, dan teori pembelajaran perilaku. Selanjutnya, Trianto (2011: 28) berpendapat bahwa salah satu teori yang melandasi pembelajaran melalui pendekatan kontekstual adalah teori konstruktivisme.

Winataputra (2008: 6.7) menyatakan bahwa perspektif konstruktivisme pada pembelajaran di kelas dilihat sebagai proses “konstruksi” pengetahuan oleh siswa. Perspektif ini mengharuskan siswa bersikap aktif. Dalam proses ini siswa mengembangkan gagasan atau konsep baru berdasarkan analisis dan pemikiran ulang terhadap pengetahuan yang diperoleh pada masa lalu dan masa kini.

Hanafiah (2009: 62) berpendapat teori konstruktivisme pada dasarnya dalam belajar merupakan salah satu pendekatan yang lebih berfokus

kepada siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Trianto (2011: 28) menjelaskan teori konstruktivisme memiliki satu prinsip yang paling penting yaitu guru tidak hanya sekadar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

Suprijono (2015: 97) menyatakan bahwa asumsi penting dari konstruktivisme adalah *situated cognition* (kognisi yang ditempatkan), konsep ini mengacu pada ide bahwa pemikiran selalu ditempatkan atau disituasikan dalam konteks sosial dan fisik, bukan dalam pikiran seseorang. Pengetahuan diletakkan dan dihubungkan dengan konteks di mana pengetahuan tersebut dikembangkan. Berdasarkan pemikiran-pemikiran itu, maka pembelajaran harus diciptakan semirip mungkin dengan situasi “dunia nyata”. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran kontekstual.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang tepat untuk melandasi penelitian ini. Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa dalam belajar siswa dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri dan guru berperan sebagai fasilitator. Selain itu, guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa melainkan juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya.

### **c. Pembelajaran**

Konsep pembelajaran dalam dunia pendidikan dewasa ini terus berkembang seiring dengan tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemahaman istilah “pembelajaran” tidak terbatas pada kegiatan guru mengajar atau membelajarkan siswa di kelas, tetapi telah

digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang spesifik, misalnya pembelajaran berbasis kompetensi, pembelajaran kontekstual, pembelajaran terpadu, pembelajaran tematik, pembelajaran konvensional, pembelajaran konstruktivis, dan sebagainya.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks, pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2007: 17). Soemosasmito (dalam Trianto, 2009:20) menyatakan suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu:

- 1) Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM;
- 2) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa;
- 3) Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan; dan
- 4) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan
- 5) Struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

Dari persyaratan tersebut jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana diantara

keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

**d. Hasil Belajar**

Setiap keberhasilan belajar dapat diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh siswa. Susanto (2014: 5) mengemukakan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hamalik (2012: 27) berpendapat hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Menurut Sudjana (2012: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Usaha tersebut dipengaruhi kondisi dan situasi tertentu, yaitu pendidikan dan latihan dalam suatu jenjang pendidikan.

**6. Matematika**

**a. Pengertian Matematika**

Pendidikan matematika penting diberikan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan. Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa mampu

bertindak dan bertanggung jawab dalam memecahkan masalah sehari-hari. Suwangsih (2006: 3) mengemukakan bahwa matematika berasal dari bahasa Latin "*Mathematika*" yang mulanya diambil dari bahasa Yunani "*Mathematike*" yang berarti mempelajari. Hudoyo (dalam Aisyah 2007: 11) menyatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide, aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Menurut Paling (dalam Abdurrahman 2012: 203) matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat hubungan-hubungan.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang matematika yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa matematika merupakan penalaran logika yang mengekspresikan gagasan, ide-ide, hubungan kuantitatif sehingga memudahkan siswa untuk berpikir yang logis. Matematika digunakan untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia.

#### **b. Fungsi Matematika di SD**

Fungsi matematika adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta

kemampuan bekerja sama. Menurut Cornelius (dalam Abdurrahman, 2003: 253) mengemukakan perlunya matematika diberikan kepada siswa karena matematika merupakan (a) sarana berfikir yang jelas dan logis, (b) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (c) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (d) sarana untuk mengembangkan kreatifitas, (e) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Menurut Cockroft (dalam Abdurrahman, 2003: 253) matematika perlu diajarkan kepada siswa karena.

(a) selalu digunakan dalam segi kehidupan, (b) semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai, (c) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, (d) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, (e) meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian dan kesadaran, keruangan, dan fungsi memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa matematika sangat besar fungsinya dalam kehidupan sehari-hari yaitu dapat memberikan bekal kepada peserta didik untuk berpikir logis, analitis, kritis, mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan dalam usaha memecahkan masalah yang menantang.

### **c. Pembelajaran Matematika**

Setiap proses pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik yang belajar dengan pendidik yang membantu proses belajar tersebut.



Dimiyati (2006: 157) Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Susanto (2014: 187) menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun konsep-konsep dan prinsip-prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri. Pembelajaran matematika diperoleh melalui serangkaian kegiatan proses yang terencana.

#### **d. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Setiap pelaksanaan pembelajaran pasti memiliki tujuan, begitu pula pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki tujuan agar siswa mampu menggunakan konsep matematika dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Depdiknas (dalam Susanto, 2013: 189-190) menjelaskan kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut.

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan dan system koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran, satuan, kesetaraan antarsatuan dan penafsiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan dan menyajikan.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti. Fungsinya untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan.

### **1. Hasil Penelitian Hidayat**

Rahmad Hidayat (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 1 Sumur Putri Bandar Lampung Tp 2015/2016”, membuktikan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika yang lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang ini adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu pendekatan kontekstual, jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya adalah

populasi penelitian hidayat seluruh siswa kelas tinggi (kelas 4, 5 dan 6) di SDN 1 Sumur Putri sedangkan pada penelitian ini populasinya adalah siswa kelas V SDN 4 Metro Utara.

## 2. Hasil Penelitian Kartina

Kartina (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III Pondok Pesantren Daarun Nahdah Thawalib Bangkinang Kabupaten Kampar”, membuktikan bahwa pemahaman konsep matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Ditandai dengan rata-rata ketuntasan hasil belajar pendekatan kontekstual sebesar 80.65 lebih baik dari hasil belajar konvensional sebesar 67.2.

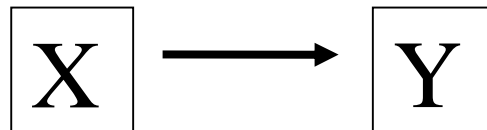
Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu pendekatan kontekstual serta jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada sampel penelitian yaitu kelas III. Selain itu pada penelitian Kartina tidak menggunakan media, sedangkan penelitian ini menggunakan media realia.

## C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Uma Sekaran (dalam Sugiyono 2016: 91) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual

tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Seperti yang telah diungkapkan dalam kajian pustaka, peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Sebab Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang dapat mengaitkan konten kurikulum yang dipelajari siswa dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa dan dibantu dengan menggunakan media realia maka pembelajaran matematika yang dipelajari akan menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memungkinkan bahwa pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar. 1. Kerangka Konsep Variabel

Keterangan:

X = Pendekatan Kontekstual dengan Menggunakan Media Realia

Y = Hasil Belajar Matematika Siswa

→ = Pengaruh

Berdasarkan gambar 1 alur kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai

dan menghayati materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

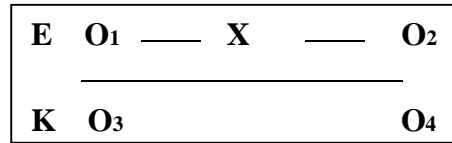
Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis penelitian eksperimen ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 4 Metro Utara”.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan sebab akibat. Menurut Arikunto (2008: 96) metode eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki, dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab-akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Desain ini dibedakan dengan adanya *pretest* sebelum perlakuan diberikan. *Pretest* dalam desain penelitian ini juga dapat digunakan untuk pengontrolan secara statistic (*statistical control*) serta dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*). Menurut Sugiyono (2016: 114) bahwa *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2 Desain Eksperimen

Keterangan:

E = kelompok eksperimen

K = kelompok kontrol

O<sub>1</sub> = nilai pretest kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O<sub>2</sub> = nilai posttest kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O<sub>3</sub> = nilai pretest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O<sub>4</sub> = nilai posttest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X = perlakuan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia

Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan pembelajaran kontekstual dengan media realia sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

## B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

### 1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2016: 60) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini ada dua macam variabel penelitian yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, dan *antecedent*. Variabel independen

dalam bahasa Indonesia sering disebut juga sebagai variabel bebas. Sugiyono (2016: 61) menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia.

Variabel dependen disebut juga sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Variabel dependen dalam bahasa Indonesia sering disebut juga sebagai variabel terikat. Sugiyono (2016: 61) menyatakan bahwa variabel terikat adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar matematika siswa.

## **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional digunakan untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian. Variabel dalam penelitian ini yaitu pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia dan hasil belajar.

### **a. Pendekatan pembelajaran kontekstual dengan media realia**

Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pada perencanaan pembelajaran kontekstual langkah-langkah pembelajaran kontekstual



dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya, laksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik, kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya, ciptakan “masyarakat belajar” (belajar dalam kelompok), hadirkan model sebagai contoh pembelajaran, lakukan refleksi diakhir pertemuan, dan lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara. Pembelajaran kontekstual akan lebih maksimal apabila didukung dengan penggunaan media realia. Media realia adalah alat penyampai informasi berupa benda nyata yang dapat digunakan sebagai bahan belajar. Dengan demikian diharapkan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Nilai hasil belajar matematika siswa dapat menjadi tolok ukur bagi ketercapaian suatu kemampuan matematika. Rendahnya hasil belajar matematika siswa merupakan permasalahan yang harus diperhatikan oleh guru. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya guru menerapkan pendekatan yang kurang tepat dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut menjadi guru yang terampil dalam memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas, siswa dan materi pelajaran yang akan disampaikan.

### **C. *Setting* Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Metro Utara, yang berlokasi di Jl Dr. Sutomo No 28 Purwosari, Metro Utara, Kota Metro.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 8 bulan, yaitu mulai bulan Desember 2016 sampai dengan Juli 2017.

### **D. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 117). Sanjaya (2014: 228) berpendapat bahwa populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian peneliti, kelompok yang berkaitan dengan untuk siapa generalisasi hasil penelitian berlaku.

Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian atau objek utama peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB dan VC SDN 4 Metro Utara tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 51. Data populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2. Data Siswa Kelas V SDN 4 Metro Utara tahun pelajaran 2016/2017

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1	VB	16	9	25
2	VC	16	10	26
Jumlah		32	19	51

Sumber: Data guru kelas VB dan VC SDN 4 Metro Utara Kota Metro tahun pelajaran 2016/2017

## 2. Sampel Penelitian

Sampel dianggap sebagai sumber data yang penting untuk mendukung penelitian. Sugiyono (2016: 118) memberikan pengertian bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2016: 122). Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2016: 124) sampel jenuh teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Pelaksanaan penelitian ini, kelas VC dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia. Sedangkan kelas VB dijadikan kelas Kontrol dengan pendekatan konvensional pada pelajaran matematika.

## **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis (Arikunto, 2008: 101). Instrumen penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data yang lengkap, valid, dan reliabel. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tes. Tes yang digunakan yaitu untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Untuk menjamin bahwa instrumen tes yang akan digunakan baik, maka tes yang akan digunakan mengikuti langkah-langkah penyusunan soal, yaitu: penyusunan kisi-kisi, uji coba instrumen, uji validitas dan uji reliabilitas.

### **1. Kisi-kisi Soal**

Kisi-kisi soal tes yang digunakan disusun berdasarkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Kisi-kisi instrumen tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui keadaan awal siswa dan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Bentuk soal yang diberikan yaitu soal pilihan jamak dengan jumlah soal 30 butir.

### **2. Uji Coba Instrumen**

Instrumen tes ini sebelum diberikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu diuji cobakan pada subjek diluar subjek penelitian untuk memperoleh instrumen yang valid. Untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik

maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Tes uji ini dilakukan pada kelas VA SDN 4 Metro Utara.

### 3. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Menurut Sugiyono (2015: 172) hasil penelitian valid bila terdapat kesamaan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Tingkat validitas soal diukur dengan menggunakan rumus korelasi *point biserial* sebagai berikut (Kasmadi, 2014: 157).

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$R_{pb}$  = koefisien korelasi *point biserial*

$M_p$  = mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi

$M_t$  = mean skor total

$S_t$  = simpangan baku

$P$  = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

$q$  =  $1 - P$

Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen tes ini, peneliti menggunakan pengolahan data *Microsoft office excel 2010*. Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid.

Untuk mencari validitas soal tes kognitif (pilihan jamak) dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 26 siswa. Jumlah soal yang

diujicobakan sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel*. Dari hasil analisis tersebut, diperoleh 25 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. 25 butir soal yang valid digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Berikut data lengkap hasil analisis validitas butir soal tes kognitif.

**Tabel 3. Analisa tes uji instrumen**

No Item		Nilai Validitas	Kriteria
Lama	Baru		
1	1	0,42	Valid
2	2	0,43	Valid
3	3	0,38	Valid
4	4	0,48	Valid
5	5	0,47	Valid
6		0,32	Drop
7		0,14	Drop
8	6	0,58	Valid
9	7	0,4	Valid
10	8	0,44	Valid
11	9	0,40	Valid
12	10	0,38	Valid
13	11	0,56	Valid
14	12	0,54	Valid
15	13	0,44	Valid
16		0,28	Drop
17	14	0,47	Valid
18		0,04	Drop
19	15	0,40	Valid
20	16	0,56	Valid
21	17	0,38	Valid
22		0,27	Drop
23	18	0,51	Valid
24	19	0,64	Valid
25	20	0,40	Valid
26	21	0,39	Valid
27	22	0,45	Valid
28	23	0,69	Valid
29	24	0,45	Valid
30	25	0,61	Valid

Ket:  $r_{kritis} = 0,38$

#### 4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan terjemahan dari *reliability* yang berasal dari kata *rely* dan *ability*. Reliabilitas diartikan sebagai keterpercayaan, keterandalan atau konsistensi. Menurut Sugiyono, (2016: 172) hasil penelitian yang reliabel bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Rumus digunakan untuk menghitung reliabilitas adalah sebagai berikut

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$n$  = banyaknya/jumlah item

$S^2$  = standar deviasi dari tes

(Adopsi dari Kasmadi 2014: 166)

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2010*. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya.

Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4. Kriteria Tingkat Reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80-1,000	Sangat Kuat
2	0,60-0,799	Kuat
3	0,40-0,599	Sedang
4	0,20-0,399	Rendah
5	0,00-0,199	Sangat Rendah

Adopsi Arikunto (2006: 276)

Berdasarkan uji validitas, diketahui bahwa instrument yang peneliti gunakan yakni item pertanyaan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30. Jumlah soal yang valid kemudian diuji reliabilitasnya, dilakukan perhitungan dengan rumus KR 20 dengan bantuan program *Microsoft office excel*. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh  $r_{hitung} = 0,88$ . Indeks reliabilitas kemudian dibandingkan dengan kriteria Suharsimi Arikunto dan diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat sehingga soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, dapat digunakan rumus menurut Meltzer dalam Khasanah (2014: 39) sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

Tinggi : 0,7 N-gain 1  
 Sedang : 0,3 N-gain 0,7  
 Rendah : N-gain < 0,3



## 1. Analisis Data Hasil Belajar

Nilai ketuntasan hasil siswa dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut.

- a. Nilai ketuntasan hasil belajar siswa secara individu ini diperoleh dengan

rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S : Nilai yang dicari atau diharapkan

R : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimum dari tes

100 : Bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008:102)

- b. Nilai rata-rata kelas diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata seluruh siswa

$\Sigma X$  = Total nilai yang diperoleh siswa

$\Sigma N$  = Jumlah siswa

(Adopsi dari Aqib,dkk., 2010: 40)

Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* maka dapat dicari nilai ketuntasan

hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus di atas.

**Tabel 5. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa**

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, data dinyatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi kaudrat*, uji *Liliefors* dengan teknik *kolmogorov-smimov*, dan dengan SPSS 23. Dalam penelitian ini, teknik pengujian normalitas menggunakan bantuan program statistik SPSS 23. Untuk melakukan uji normalitas dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

- a) Buka program SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
- b) Klik menu *analyze* → pilih *nonparametric test* klik → *legacy dialogs* → klik *sampel ks*.
- c) Masukkan semua variabel ke dalam kolom *test variable list* melalui tombol ►.
- d) Selanjutnya beri tanda (v) pada *normality*.
- e) Klik *ok*.

(Adopsi dari Kasmadi & Sunariah, 2014: 116)

### b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Oleh karena itu sebelum analisis varian digunakan untuk pengujian hipotesis, maka dilakukan pengujian homogenitas varian terlebih dahulu dengan uji F dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Dalam penelitian ini penelitian ini pengujian homogenitasnya menggunakan SPSS 23. Adapun langkah-langkah pengujiannya seperti yang dijelaskan oleh Gunawan (2013: 85) sebagai berikut.

- 1) Buka file data yang akan dianalisis.
- 2) Pilih menu berikut ini: *analyze* → *descriptives statistics* → *explore*.
- 3) Pilih *y* sebagai *dependent list* dan *x* sebagai *factor list*.
- 4) Klik tombol *plots*.
- 5) Pilih *lavene test*, untuk *untransformed*.
- 6) Klik *continue* lalu Ok.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini, peneliti menggunakan rumus uji t (*t-test*). Adapun rumus uji t (*t-test*) sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = rata-rata data pada sampel 1

$\bar{X}_2$  = rata-rata data pada sampel 2

$n_1$  = jumlah anggota sampel 1

$n_2$  = jumlah anggota sampel 2

$S_1$  = simpangan baku sampel 1

$S_2$  = simpangan baku sampel 2

$S_1^2$  = varians sampel 1

$S_2^2$  = varians sampel 2

(Adopsi dari Sugiyono, 2014: 197)

Adapun menggunakan analisis SPSS dengan menggunakan langkah sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS yang sudah terpasang di komputer, lalu masukan A dan B pada variabel *view*
- b. Masukan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai pada data *view*
- c. Pilih menu *Analyze Compare Mean independent sampel ttest*
- d. Pindahkan variabel eksperimen dan kontrol ke kolom yang sesuai pada kotak dialog *independent Sampel t-test* lalu pilih Ok

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan *Independent Sampel t-test* dalam Program Statistik SPSS 23. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen.

**Aturan keputusan:**

Analisis data dengan SPSS agak sedikit berbeda dengan perhitungan manual, pada perhitungan dengan SPSS yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig.= (*2-tailed*). Dengan aturan keputusan, jika nilai sig. < 0,05 maka  $H_a$  diterima.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 79,84 sedangkan kelas kontrol adalah 72,00. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai *N-gain* kelas control dan eksperimen. Besarnya *N-gain* kelas kontrol 0,37, sedangkan nilai *N-gain* kelas eksperimen 0,58. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan program SPSS.23 diperoleh nilai *sig (2-tailed)* 0,03, ( $0,03 < 0,05$ ) sehingga  $H_a$  diterima. Dari perhitungan tersebut diperoleh bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 4 Metro Utara. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

### 1. Siswa

Siswa yang ingin mengembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran harap didukung oleh guru dengan menerapkan pendekatan kontekstual

### 2. Guru

Guru yang ingin menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik minat siswa, meningkatkan kecepatan berpikir siswa, dan membantu siswa dalam penguatan konsep dapat menggunakan dan mengembangkan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan media realia. Bagi Guru diharapkan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia dapat dipakai sebagai alternatif untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

### 3. Sekolah

Bagi sekolah yang ingin menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia hendaknya memberikan dukungan kepada guru yang berupa perlengkapan fasilitas sekolah yang mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal.

#### 4. Peneliti

Bagi peneliti lain, yang akan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia dapat ditindaklanjuti pada penelitian berikutnya, dengan memperhatikan alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran, dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Garnida, Dadang. 2008. *Pendekatan Matematika di Sekolah Dasar*. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan P4TK TK bekerjasama dengan Depdikbud dan PLB. Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Hermawan, Asep Herry, dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Depdiknas. Jakarta.
- Hidayat, Rahmad. 2012. *Pengaruh Penggunaan Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 1 Sumur Putri Bandar Lampung TP 2015/2016*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.



- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2009. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Kartina. 2011. *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III Pondok Pesantren Daarun Nahdah Thawalib Bangkinang Kabupaten Kampar*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pekanbaru.
- Kasmadi. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama. Bandung.
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Departemen Agama Republik Indonesia. Jakarta.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Pujita, Endah. 2006. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Kaukaba Benteng Aksara Galang wacana. Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Perencanaan Desain dan Sistem Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyanto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Panitia. Surakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sundayana, Rostiana. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung.

- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Suwangsih, Erna dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. UPI Press. Bandung.
- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Tim Penyusun. 2009. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana. Jakarta.
- UNILA. 2012. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung Press. Bandar Lampung
- Yamin, Marthinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Press Grup. Jakarta.