

PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI JARING-JARING BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK SISWA KELAS IV UPT SD NEGERI 17 BONTORAMBA

Umi kalsum¹, Sukmawati², Andi Ardillah Wahyudi³

¹.Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar.

².Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Makassar.

email: umikalsumkalsum2003@gmail.com¹, Sukmawati@Unismuh.Ac.Id², andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan penelitian pre eksperimen dengan jenis *penelitian pre- eksperimental* design dengan teknik *one grup pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar *pretest-posttest* dan lembar observasi aktivitas siswa. Data yang dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif menunjukkan hasil penelitian dengan nilai rata-rata (mean) pretest 30,46 sedangkan rata-rata (mean) posttest adalah 81,82. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Presentase rata-rata aktivitas siswa dalam menggunakan pembelajaran kontekstual yaitu 81,54% yang berada pada kategori aktif. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai t hitung = dan di interpretasikan pada tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N-1 = 28-1$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,05$ setelah diperoleh t hitung = 14.45 dan $t_{tabel} = 2,05$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $14,45 > 2,05$. sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima. ini berarti bahwa penggunaan pembelajaran kontekstual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Kontekstual, Hasil Belajar, Bangun Ruang

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu pendidikan yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan untuk berhitung, mengukur, dan menemukan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Matematika memiliki tujuan yang sangat bermanfaat bagi seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika yang seharusnya dilakukan yaitu pembelajaran berpusat pada siswa. Selain itu siswa dihadapkan pada masalah Matematis dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Wahyudi, matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang sistem sistem abstrak yang terbentuk berdasarkan elemen-elemen abstrak pula dan elemen-elemen tersebut tidak dapat digambarkan dalam alur atau pola yang konkrit (Annurwanda & Friantini, 2019). Pembelajaran matematika ialah salah satu pembelajaran yang penting dalam upaya mempersiapkan SDM guna bersaing di era global.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006, pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan : (1) pemahaman terhadap konsep matematika, menjelaskan kaitan antar tiap konsep dan penerapan algoritma atau konsep secara fleksibel, tepat dan akurat dalam pemecahan masalah, (2) penalaran pada pola dan sifat, memanipulasi matematika dalam menyusun generalisasi, penyusunan bukti, dan atau penjelasan terkait pertanyaan dan ide matematika, (3) pemecahan masalah yang terdiri dari pemahaman terhadap masalah, merancang dan menyelesaikan model matematika, serta menafsirkan solusi yang didapat, (4) penggunaan simbol, diagram, tabel atau lainnya dalam menyampaikan gagasan untuk menjabarkan masalah atau kondisi yang ditemukan, (5) sikap yang menghargai manfaat matematika dalam setiap aspek kehidupan (Permata & Sandri, 2020).

Berdasarkan observasi awal peneliti pada tanggal 15 November, diperoleh informasi dari guru UPT SD Negeri 17 Bontoramba, bahwa siswa sering merasa bosan, jenuh, tidak fokus belajar, bahkan bermain ketika pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena karena metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi dan kebanyakan membosankan, sehingga siswa tidak tertarik dan bosan dalam belajar Matematika.

Dalam situasi seperti ini karena kurangnya inovasi dan kreativitas, siswa bosan, siswa tidak memperhatikan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, dan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan siswa tidak aktif berpartisipasi dalam kelas, sehingga sulit bagi guru dalam mengembangkan atau meningkatkan pembelajaran yang benar-benar berkualitas.

Matematika bagi sebagian besar siswa dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami, karena pembelajaran matematika selalu dihubungkan dengan angka-angka dan rumus. Pernyataan tersebut didukung dari kenyataan yang terdapat di lapangan yang menunjukkan masih terdapat 12 siswa dari 20 siswa kelas IV UPT Negeri 17 Bontoramba yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 65, sehingga rata-rata kelas yang diperoleh adalah 75,03. Data tersebut diperoleh dari hasil tes ulangan oleh guru UPT SD Negeri 17 Bontoramba tahun pembelajaran 2022/2023 mata pelajaran matematika pada materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus dan Balok.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan sebuah inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inovatif dengan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching Learning / CTL*), karena menurut Nurhadi (dalam Sugiyanto, 2009:14) pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching Learning / CTL*) merupakan sebuah konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan dunia nyata siswa. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan guru karena berdasarkan situasi nyata yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan konsep tersebut, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna terhadap siswa, karena proses pembelajaran berlangsung secara alamiah (Daryanto dan Rahardjo, 2012:153) sehingga pada akhir pembelajaran siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan desain *Pre-eksperimen* yang hanya melibatkan 1 kelas *eksperimen* atau kelas uji coba dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika pada materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus Dan Balok menggunakan pembelajaran kontekstual pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 17 Bontoramba.

Lokasi penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah yang terletak di UPT SD Negeri 17 Bontoramba, di dusun Salamatara, Desa Kareloe, Kecamatan Bontoramba, Kabupaten Jeneponto, Sulawesi Selatan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 19 perempuan.

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang telah kita tentukan dalam suatu penelitian. Populasi adalah keseluruhan subjek yang dipahami dan juga di catat segala bentuknya di lapangan dalam sebuah penelitian (Arikunto, 2013 : 173). Jadi, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 17 Bontoramba. yang terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 9 orang dan siswa perempuan sebanyak 19 orang.

Desain penelitian yang digunakan adalah "*One-Group Pretest-Posttest Desain*" Sugiono, (2015:110) mengemukakan bahwa : "*Pre-Experimen Design (Nondesigne)*" merupakan jenis eksperimen yang masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. Jadi hasil eksperimen merupakan variable dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random."

Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap pemahaman kosakata. Pengukuran pertama *pretest* dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu tingkat pemahaman KPK dan FPB pada murid kelas IV siswa UPT SD NEGERI 17 bontoramba sebelum diterapkan pembelajaran kontekstual dan pengukuran ke dua *posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkatan pemahaman materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus dan Balok pada siswa kelas IV UPT SD NEGERI 17 Bontoramba setelah diterapkan metode pembelajaran kontekstual. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada uraian tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Grup Pretest-Posttest Desain

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

(Sugiono, 2015:111)

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan saat menerapkan pembelajaran kontekstual adalah : Hasil belajar siswa pada materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus dan Balok kelas UPT SD Negeri 17 Bontoramba.

Instrument penelitian menggunakan : (1)Lembar Tes Hasil Belajar Tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar murid terhadap mata pelajaran matematika khususnya materi Jaring-Jaring

Bangun Ruang Kubus dan Balok. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk uraian dengan jumlah soal 5 butir, sebelum tes hasil belajar dibuat, terlebih dahulu dibuatkan kisi-kisi agar masing-masing bagian dalam materi dapat terwakilkan secara personal. (2) Lembar observasi aktivitas murid Lembar observasi murid ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas murid saat proses pembelajaran berlangsung. (3) Dokumentasi Dokumentasi yaitu alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto ketika penelitian berlangsung, serta dokumen hasil belajar kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan : (1) Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Data tentang hasil belajar matematika murid diambil dengan menggunakan tes hasil belajar. Tes diberikan di awal (*pretest*) dan akhir pertemuan (*posttest*) sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. (2) Data tentang aktivitas murid selama pembelajaran berlangsung diambil dengan menggunakan lembar observasi aktivitas murid. pada lembar observasi aktivitas murid, masing-masing item diisi dengan sesuai petunjuk yang ada. Observasi ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung. (3) Dokumentasi, dimaksud untuk mendapatkan informasi yang berlangsung dari lapangan untuk membantu proses penelitian dalam mengumpulkan data dan hasil belajar Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus dan Balok, data aktivitas murid dan foto-foto proses pembelajaran berlangsung saat diterapkan pembelajaran kontekstual.

Dalam penelitian ini ada dua teknik data yang digunakan yaitu (1) teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial, diantaranya sebagai berikut: Teknik analisis data statistik deskriptif, Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh diantaranya penentuan nilai statistik deskriptif, penentuan kategori hasil belajar dan penentuan distribusi presentase ketuntasan, (2) Statistik Inferensial, Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas IV UPT SD Negeri 17 Bontoramba diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah penggunaan pembelajaran kontekstual telah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang di konversi kedalam pengkategorian dimana rata-rata hasil belajar murid berada pada kategori tinggi. Hal ini dipengaruhi adanya perubahan perilaku atau kebiasaan belajar murid seperti keterampilan. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan mengamati benda-benda yang selalu mereka lihat atau menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari siswa dengan objek yang berbentuk kubus dan balok ketika dibuka atau dibelah maka akan membentuk jaring-jaring kubus dan balok, sehingga mereka sudah dapat membedakan jaring-jaring kubus dan balok beserta sifat-sifatnya.

Rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SD Negeri 17 Bontoramba sebelum diterapkan pembelajaran kontekstual termasuk dalam kategori sangat rendah dengan skor rata-rata 30,46 dengan standar deviasi 14,75 sedangkan setelah diterapkan pembelajaran kontekstual termasuk kategori tinggi dengan skor rata-rata 81,96 dengan standar deviasi 8,255.

Ketuntasan hasil belajar matematika siswa setelah diajar menggunakan pembelajaran kontekstual yang mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak . ini berarti ketuntasan hasil belajar siswa tergolong tuntas berdasarkan ketuntasan klasikal yaitu ≥ 70 .

Rata-rata hasil aktivitas siswa yang berkaitan dengan aspek yang diamati secara keseluruhan berada pada kategori aktif dengan presentasi , ini berarti perolehan rata-rata aktivitas siswa minimal 75% aktif dalam pembelajaran.

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 16,45$ dan $t_{tabel} = 2,05$. Maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $16,45 > 2,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 Diterima. Ini berarti bahwa penggunaan pembelajaran kontekstual berpengaruh terhadap hasil belajar matematika khususnya pada materi jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok siswa kelas IV UPT SD Negeri 17 Bontoramba kab. Jeneponto.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 17 Bontoramba pada materi jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan pembelajaran kontekstual Rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SD Negeri 17 Bontoramba sebelum diterapkan pembelajaran kontekstual termasuk dalam kategori sangat rendah dengan skor rata-rata 30,46 dengan standar deviasi 14,75 sedangkan setelah diterapkan pembelajaran kontekstual termasuk kategori tinggi dengan skor rata-rata 81,96 dengan standar deviasi 8,255.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta PT Aksara Bumi.
- Annur, M. F., & Hermansyah, H. (2020). *Analisis kesulitan mahasiswa pendidikan matematika dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19*. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 195-201.
- Saekhan muchith, (2008). *Pembelajaran kontekstual*. Semarang: Rasail Media Group.
- Mustaqim, B dan Astuty, A. (2008). *Ayo Belajar Matematika Untuk SD/M dan MI Kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Martiani, I. (2020). *Analisis Kemampuan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).