

**Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan
Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematika**

(Jurnal)

Oleh

**NOVURI ECISA
SUWARJO
SUPRIYADI**



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

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN
KONTEKSTUAL DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA

Nama Mahasiswa : Novuri Ecisa

Nomor Pokok Mahasiswa : 1313053115

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, Juli 2017
Peneliti

Novuri Ecisa
NPM 1313053115

Mengesahkan,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Suwarjo, M.Pd.
NIP19551222 197903 1 003

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

Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematika

Novuri Ecisa^{1*}, Suwarjo^{2*}, Supriyadi^{3*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²FKIP Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 2 Kota Malang, Jawa Timur.

³Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang.

*e-mail: novuriecisa@ymail.com, Telp: +6289626661228

Received:

Accepted:

Online Published:

Abstrack: Influence of contextual learning approach by using media realia to mathematics learning outcomes

The purpose of this study is to determine the effect of contextual learning approach by using media realia to the results of learning mathematics students of class V SDN 4 Metro Utara. This type of research is experimental research with non-equivalent control group design. Data collection technique is done by test technique. The data collection tool is a question of multiple choice which has been tested and analyzed with validity and reliability. Data analysis technique used in this research is quantitative data analysis technique. The results showed that there was significant effect of contextual learning approach by using media realia to student mathematics learning outcomes.

Keywords: Contextual, realia, learning outcomes.

Abstrak: Pengaruh pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika

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, dan dianalisis dengan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: kontekstual, realia, hasil belajar.

PENDAHULUAN

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. 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 beberapa 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 didukung 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.

Temuan lain dari studi TIMSS adalah terdapat beberapa masalah dalam praktik pengajaran matematika, diantaranya guru lebih sedikit mengajarkan cara berpikir tingkat tinggi dibanding negara lainnya, 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 dan rumus-rumus matematika untuk menjawab soal ulangan harian, ulangan tengah semester atau pun ulangan semester tetapi jarang mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Guru telah mencoba beberapa pendekatan dalam pembelajaran matematika, namun belum didapat 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. 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

Adapun persentase tingkat ketuntasan siswa pada kelas VA sebesar 48,1%, kelas VB sebesar 32%, dan kelas VC sebesar 23,1%. Hal tersebut mengindikasikan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Mulyasa (2013:131) menyatakan bahwa pembelajaran dikelas dianggap tuntas apabila $\geq 75\%$ 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. 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. Penelitian Hidayat (2016) menyimpulkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika 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. Sanjaya (2012: 14) menyatakan bahwa media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya. 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, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat. 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".

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Sugiyono (2014: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode

penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Sanjaya (2014: 85) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Objek penelitian ini adalah pengaruh pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Metro Utara, yang berlokasi di Jl Dr. Sutomo No 28 Purwosari, Metro Utara, Kota Metro. Penelitian dilaksanakan selama 8 bulan, dari bulan Desember 2016 sampai dengan Juli 2017.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan salah satu hal yang perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB dan VC SDN 4 Metro Utara tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 51 orang. Teknik sampel yang digunakan 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. Pelaksanaan penelitian ini, kelas VC dijadikan

sebagai kelompok eksperimen dengan menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia. Sedangkan kelas VB dijadikan kelas Kontrol dengan pendekatan konvensional pada pelajaran matematika.

Data, Instrumen, dan Teknik

Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini berupa hasil belajar Matematika siswa dalam ranah kognitif. Instrumen penelitian digunakan untuk mendapatkan data yang lengkap, valid, dan reliabel. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tes. 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. 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. 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.

Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang

terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada yang diteliti. Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen tes ini, peneliti menggunakan pengolahan data *Microsoft 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 *product moment* 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.

Setelah diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. 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.

Tes yang diberikan yaitu dalam bentuk tes pilihan ganda

dengan jumlah 25 butir soal, yang digunakan pada *pretest* dan *posttest*, setelah diuji validitas dan reliabilitas. Tes diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* akan dilaksanakan pada awal pembelajaran dan *posttest* akan dilaksanakan setelah pembelajaran.

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*). Setelah memperoleh data kemudian diuji normalitas dengan menggunakan bantuan program statistik SPSS 23. Data dinyatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Setelah diuji normalitas kemudian diuji 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. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diperoleh data-data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis 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.

Pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya pengaruh yang signifikan pada pendekatan pembelajaran pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 4 Metro Utara dengan aturan keputusan jika nilai sig. < 0,05 maka H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Metro Utara. Waktu pelaksanaan pada bulan Maret 2017 selama 2 kali pertemuan untuk setiap kelas. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22&28 Febuari 2017 di kelas kontrol dan tanggal 8&13 Maret 2017 di kelas Eksperimen. Setiap kelas dilaksanakan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang sama dengan alokasi waktu 6 X 35 menit.

Setiap kelas diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum diterapkan perlakuan pada kelas eksperimen. Butir soal yang diberikan sebelumnya sudah diujikan menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

Tabel 2. Nilai tes kelas eksperimen dan kontrol

No	Tes	Nilai	Kelas			
			Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	Pretest	≥60 (Tuntas)	9	34,61	12	48
		<60 (Belum tuntas)	17	65,39	13	52
		Jumlah	26	100	25	100
		Rata-rata nilai	52,47		55,84	
2	Posttest	≥60 (Tuntas)	25	96,15	21	84
		<60 (Belum tuntas)	1	3,85	4	16
		Jumlah	26	100	25	100
		Rata-rata nilai	79,85		72	

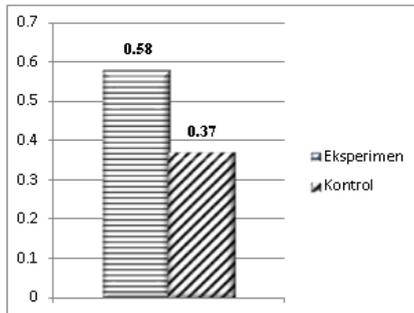
Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui pada kelas kontrol siswa yang tuntas sebanyak 12 orang siswa sedangkan kelas eksperimen siswa yang tuntas sebanyak 9 orang siswa. Jika dilihat dari rata-rata nilai diketahui bahwa rata-rata siswa kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan kelas kontrol.

Setelah diterapkannya pembelajaran yang biasa digunakan guru di kelas kontrol dan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia di kelas eksperimen, pada akhir pembelajaran dilakukan *posttest*. *Posttest* ini diberikan pada akhir proses kegiatan pembelajaran. Butir soal yang digunakan untuk *posttest* sama dengan butir soal pada *pretest*.

Berdasarkan hasil *posttest* jumlah siswa yang tuntas pada kelas kontrol adalah 21 dari 25 orang siswa atau sebesar 84%, sementara jumlah siswa yang tuntas pada kelas eksperimen adalah 25 orang siswa dari 26 orang siswa atau sebesar 96,15%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan jumlah siswa yang tuntas setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 79,85 sedangkan siswa kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 72. Hal ini disebabkan karena siswa kelas kontrol kurang memahami materi.

Setelah diketahui nilai pada kedua kelas, untuk mengetahui peningkatannya (*N-Gain*), maka selanjutnya melakukan perhitungan dengan menggunakan data dari *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas kontrol sebesar 0,37 dan nilai rata-rata-rata untuk kelas eksperimen 0,58. Perbandingan nilai *N-gain* untuk kelas eksperimen

dan kontrol dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Nilai rata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah mendapat data kemudian diuji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Hasil perhitungan uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan program SPSS 23.

Tabel 3. Uji normalitas *pretest* kelas eksperimen

		nilai
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	53.12
	Std. Deviation	11.805
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.100
	Negative	-.076
Test Statistic		.100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui nilai *signifikansi* untuk kelas eksperimen sebesar 0,200. Nilai $0,200 > 0,05$, jadi dapat dikatakan data pada kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji normalitas *pretest* kelas kontrol

		Nilai
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	53.12
	Std. Deviation	11.805
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.100
	Negative	-.076
Test Statistic		.100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui nilai *signifikansi* untuk kelas kontrol sebesar 0,200. Nilai $0,200 > 0,05$, jadi dapat dikatakan data pada kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji normalitas *posttest* kelas eksperimen

		Nilai
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79.85
	Std. Deviation	13.362
Most Extreme Differences	Absolute	.126
	Positive	.120
	Negative	-.126
Test Statistic		.126
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui nilai *signifikansi* untuk kelas eksperimen sebesar 0,200. Nilai $0,200 > 0,05$, jadi dapat dinyatakan data berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji normalitas *posttest* kelas kontrol

		Nilai
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	72.0000
	Std. Deviation	11.60460
Most Extreme Differences	Absolute	.155
	Positive	.115
	Negative	-.155
Test Statistic		.155
Asymp. Sig. (2-tailed)		.125 ^c

Berdasarkan tabel tabel 6, diketahui nilai *signifikansi* untuk kelas kontrol sebesar 0,125. Nilai $0,125 > 0,05$, jadi dapat dinyatakan data berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas dihitung menggunakan rumus *leneve* dengan program SPSS 23. Jika nilai *signifikansi* $> 0,05$ maka varian sama, sedangkan jika nilai *signifikansi* $< 0,05$ maka varian berbeda.

Tabel 7. Uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.675	1	49	.108
	Based on Median	2.707	1	49	.106
	Based on Median and with adjusted df	2.707	1	48.023	.106
	Based on trimmed mean	2.692	1	49	.107

Hasil uji homogenitas pada *pretest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki data signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,108. Maka dapat disimpulkan data memiliki varian sama.

Tabel 8. Uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.573	1	49	.453
	Based on Median	.555	1	49	.460
	Based on Median and with adjusted df	.555	1	48.890	.460
	Based on trimmed mean	.554	1	49	.460

Hasil perhitungan uji hipotesis pada dapat dilihat pada diperoleh t_{hitung} sebesar 2,235 dengan derajat kebebasan df $n-2$ atau $51-2=49$, diperoleh hasil untuk t_{tabel} sebesar 2,021. Nilai t_{hitung} ($2,235$) $>$ t_{tabel} ($2,021$) artinya H_a diterima. Dari analisis tersebut juga terlihat tingkat signifikansi atau *sig. (2-tailed)* yang dihasilkan adalah 0,03. Dapat dinyatakan bahwa $0,03 < 0,05$, artinya H_a diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 4 Metro Utara.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, 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.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Referensi Jakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Hidayat, Rahmad. 2016. *Pengaruh Penggunaan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 1 Sumur Putri Bandar Lampung Tp 2015/2016*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana.
- _____. 2012. *Perencanaan Desain dan Sistem Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- _____. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, Rostiana. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.