

## Pengaruh Pendekatan Kontekstual Dengan Menggunakan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika

Yessy Ayuningrum<sup>1</sup>, Supriyadi<sup>2</sup>, Darsono<sup>3</sup>

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

<sup>2</sup>FIP Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Sumatera Barat

<sup>3</sup>FIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudhi No. 229 Bandung

email: [yessyayuningrum@gmail.com](mailto:yessyayuningrum@gmail.com), Telp. +6289652685854

### **Abstract: The Effect of Contextual Approach with Realia Media to Learning Outcomes of Mathematics.**

The problem of this research was the low learning outcomes of mathematics student. The purpose of this research was to know the effect of contextual approach with realia media to learning outcomes of mathematics. The type of research was experiment with non-equivalent control group design. The population of this research were 63 students, the sample was determined using purposive sampling with. The result showed there was the influence on the application of contextual approach with realia media to learning outcomes of mathematics, this is indicated by the result of hypothesis testing using *t-test pooled varians* obtained data  $t_{count} 2,617 > t_{table} 2,000$  (with  $\alpha = 0,05$ ).

**Keywords:** contextual approach, realia media, mathematics.

### **Abstrak: Pengaruh Pendekatan Kontekstual dengan Menggunakan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematika.**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pada penerapan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian adalah eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian sebanyak 63 orang siswa, sampel penelitian menggunakan *sampling purposive*. Setelah melalui teknik pengumpulan data berupa teknik tes dan teknik analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika, hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji statistik *t-test pooled varians* diperoleh data  $t_{hitung} 2,617 > t_{tabel} 2,000$  (dengan  $\alpha = 0,05$ ).

**Kata kunci:** pendekatan kontekstual, media realia, matematika.

## PENDAHULUAN/ INTRODUCTION

Pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Masalah pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, guru atau pendidik, keluarga, lingkungan, masyarakat dan peserta didik itu sendiri. Pendidikan 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 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 (Kemendiknas, 2003: 2).

Berdasarkan pengertian tersebut, 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 adalah 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 bahwa 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.

Abayomi dan Olukayode (dalam Ibukun, Akinfolarin dan Alimi 2011: 178) *state that learning is something students do, not something that is done to students.*

Artinya Salah satu tujuan proses pembelajaran pada siswa yaitu adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada kenyataannya pembelajaran matematika di Indonesia masih belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Hal ini terbukti dari data *wordpress.com* yang ditulis oleh Verawati, berdasarkan 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.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ewell (dalam Asgari, 2013: 134) *explain cognitive outcomes refer to development of knowledge and professional skills while non-cognitive outcomes focus on changing the attitudes and value of individuals* artinya hasil kognitif merujuk pada perkembangan pengetahuan dan keterampilan profesional sementara hasil non-kognitif fokus pada perubahan sikap dan nilai-nilai individu.

Taurina (2015: 2) *explain learning outcomes are described as written statements of what a learner is expected to know, understand and/or be able to do at the end of a period of learning*. Artinya hasil belajar yang dicapai siswa dinyatakan dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

Singh, Granville, dan Dika (dalam Mata, 2012: 1) *explain the complexity of factors that can influence math performance is demonstrated by when they show that high achievement in mathematics is a function of many interrelated variables related to students, families, and schools*. Artinya Singh, Granville,

dan Dika, menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa, khususnya dalam matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 3 dan 4 November 2017 dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Branti Raya menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas guru kurang 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 masih didominasi oleh guru (*teacher centered*). Guru juga lebih menekankan pada siswa untuk menghafal konsep-konsep yang nantinya bias 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.

Menurut Stephen (2016: 45) *learning is more effective and maximized if the learning environment has adequate instructional materials that can assist the learners in their learning process* artinya belajar lebih efektif dan dimaksimalkan jika lingkungan belajar memiliki bahan ajar yang memadai yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mereka.

Hasil observasi di SD Negeri 2 Branti Raya pada tanggal 3 dan 4 November 2017 juga diperoleh infor-

masi bahwa di SD Negeri 2 Branti Raya menggunakan kurikulum 2006 atau yang lebih dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Selain itu, diperoleh pula informasi mengenai kelas IV di sekolah dasar tersebut yang terdiri dari 3 kelas, yaitu IVA, IVB dan IVC. 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 nilai *mid* matematika semester ganjil siswa kelas IV SD Negeri 2 Branti Raya**

Kelas	Jumlah Siswa (Orang)	KKM	Rata-rata Kelas	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
IVA	34	70	60,80	13	38,24	21	61,76
IVB	32	70	70,66	19	59,38	13	40,62
IVC	29	70	69,10	17	58,62	12	41,38

(Sumber: Dokumentasi *mid* semester ganjil)

Pada tabel 1, terlihat bahwa dari 34 orang siswa yang terdapat di kelas IVA, hanya terdapat 13 orang siswa yang tuntas dan sebanyak 21 orang siswa belum tuntas. Di kelas IVB dari 32 siswa, terdapat 19 orang siswa yang tuntas dan sebanyak 13 orang siswa belum tuntas. Sedangkan di kelas IVC dari 29 orang siswa, 17 orang siswa yang tuntas dan 12 orang siswa belum tuntas. Adapun persentase tingkat ketuntasan siswa pada kelas IVA sebesar 38,24%, kelas IVB sebesar 59,38%, dan kelas IVC sebesar 58,62%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 2 Branti Raya apabila mengacu pada pendapat Mulyasa

(2013:131) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikelas dianggap tuntas apabila  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa memiliki nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Menurut Bruner (dalam Kyriazis, 2011: 25) *the teacher's main role is to help and encourage his/her students to discover the various concepts and ideas and to develop an aspect of exploration and experimentation towards knowledge* artinya peran utama guru adalah untuk membantu dan mendorong siswa-siswanya untuk menemukan berbagai konsep dan ide dan untuk mengembangkan aspek eksplorasi dan eksperimen terhadap pengetahuan.

Hamdayama (2014: 56) mengemukakan bahwa 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.

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.

Proses pembelajaran dapat diterima dengan mudah apabila guru menggunakan media dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran dalam penggunaannya dibagi menjadi beberapa jenis. Salah satunya media visual, kategori visual non proyeksi contohnya media realia.

Asyhar (2012: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan pembelajaran secara efisien dan efektif. Saqofi (2016: 12) *the main advantage of using realia into the classroom is to make learning experience more memorable for the learner* artinya kelebihan utama menggunakan realia di dalam kelas adalah untuk membuat pengalaman belajar lebih berkesan bagi siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (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. Hal yang sama juga dilakukan oleh Dita (2013) dalam penelitiannya membuktikan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil yang sama juga dilakukan oleh Mahendrawan (2014) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini

yaitu untuk mengetahui pengaruh pada penerapan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Branti Raya.

## **METODE/METHOD**

### **Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Arikunto (2008: 96) menyatakan metode eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki. Objek penelitian ini adalah pengaruh pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia (X) terhadap hasil belajar matematika siswa (Y).

Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control grup design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia, sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara *random*.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Branti Raya Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada tanggal 3 dan 4 November 2017, kemudian pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Desember 2017, lalu pelaksana-

an uji instrumen dilaksanakan pada bulan Februari 2018. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2018.

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVC SD Negeri 2 Branti Raya dengan jumlah siswa 63 orang.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan dua jenis teknik sampel yaitu sampel jenuh dan *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Sugiyono (2016: 85) menyatakan bahwa sampel jenuh ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sedangkan *purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilihat berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebanyak 34 siswa dengan menerapkan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia. Sedangkan kelas IVC sebanyak 29 siswa dijadikan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional.

Alasan peneliti menjadikan kelas IV A sebagai kelompok eksperimen karena peneliti melihat nilai *mid* semester mata pelajaran matematika kelas IVA lebih rendah dibandingkan dengan kelas IVB dan IVC. Sedangkan kelas IVC sebanyak 29 siswa dijadikan kelas kontrol dengan metode konvensional pada mata pelajaran matematika, karena peneliti melihat nilai *mid* semester mata pelajaran matematika kelas IVC lebih rendah dibanding kelas IVB dan lebih tinggi dari kelas IVA. Sehingga total sampel pada penelitian berjumlah 63 siswa yang terdiri dari kelas IVA dan IVC.

### Instrumen Pengumpulan Data

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, uji realibilitas, uji taraf kesukaran, dan uji daya pembeda. Kisi-kisi instrumen tes ini berbentuk soal pilihan jamak berupa *pretest* dan *posttest*.

Mengukur tingkat validitas soal tes digunakan rumus korelasi *point biserial*. Sedangkan uji reliabilitas yaitu menggunakan rumus *Kuder Richardson*. Kemudian untuk uji taraf kesukaran menggunakan rumus indeks kesukaran. Mengukur uji daya pembeda menggunakan indeks daya beda.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Sebelum diketahui hasil dari analisis hipotesis maka, dilakukan uji persyaratan analisis data uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *chi kuadrat* dan untuk uji prasyarat homogenitas menggunakan uji -F, kedua uji ini untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test pooled varians* dengan aturan keputusan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak. Apabila  $H_a$  diterima berarti hipotesis yang diajukan dapat diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN/ RESULT AND DISCUSSION

### Deskripsi Data Hasil Penelitian

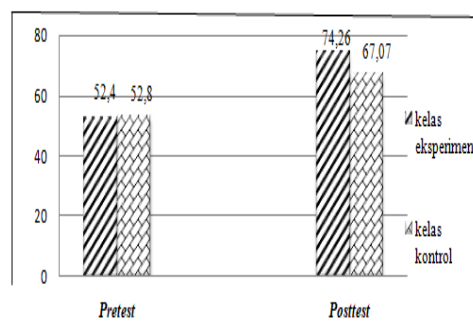
Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas. Pada kelas eksperimen menggunakan pendekatan kontekstual berbantuan media realia, dan

kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan di bulan Maret. Hasil belajar dilakukan 2 kali pengambilan data yaitu *pretest* dan *posttest*. Berikut distribusi nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 2.** Nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

No.	Tes	Nilai	Kelas			
			Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Pretest	Tuntas	4	11,76%	5	17,24%
		Belum Tuntas	30	88,24%	24	82,76%
Jumlah			1780		1530	
Rata-rata Nilai			52,35		52,76	
2.	Posttest	Tuntas	25	73,53%	14	48,28%
		Belum Tuntas	9	26,47%	15	51,72%
Jumlah			2525		1945	
Rata-rata Nilai			74,26		67,07	

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* siswa kelas eksperimen yang tuntas sebesar 11,76%, sementara nilai *pretest* siswa kelas kontrol yang tuntas sebesar 17,24%. Nilai *posttest* siswa kelas eksperimen yang tuntas sebesar 73,53%, sedangkan nilai *posttest* siswa kelas kontrol yang tuntas sebesar 48,28%. Hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut.

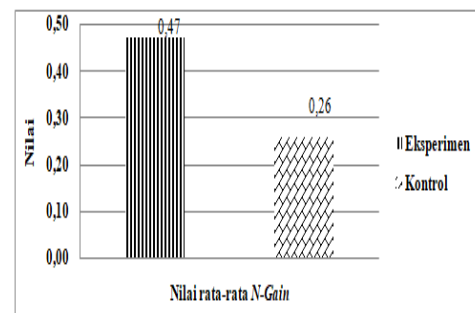


**Gambar 1.** Data nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan gambar 1, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan

nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan pendekatan kontekstual dengan media realia dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Setelah diketahui nilai pada kedua kelas, untuk mengetahui peningkatannya (*N-Gain*), maka selanjutnya melakukan perhitungan data dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil nilai rata-rata peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa kelas eksperimen sebesar 0,47. Sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,26. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 2.** Nilai rata-rata *N-gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol

### Uji Syarat Analisis Data

Hasil uji normalitas dengan ( $\alpha = 0,05$ ) *pretest* kelas eksperimen dan kontrol memperoleh data sebesar  $\chi^2_{hitung} = 7,292 < \chi^2_{tabel} = 12,592$  dan  $\chi^2_{hitung} = 5,089 < \chi^2_{tabel} = 12,592$ , artinya data berdistribusi normal. Kemudian untuk hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil sebesar  $\chi^2_{hitung} = 6,167 < \chi^2_{tabel} = 12,592$  dan  $\chi^2_{hitung} = 9,902 < \chi^2_{tabel} = 12,592$  berarti data berdistribusi normal

Perhitungan uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen melalui perbandingan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  diperoleh data yaitu ( $1,00 < 1,87$ ). Sedangkan hasil uji homogenitas *post-*

*test* menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 1,00 < F_{tabel} = 1,87$ . Berdasarkan hasil pengujian nilai *posttest* menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan varian homogen, namun nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol. Berdasarkan perbandingan nilai  $F$  tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen.

### Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diperoleh data berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji *t-test pooled varians*. Setelah diberi perlakuan terhadap kelas eksperimen didapatkan hasil  $t_{hitung} = 2,617$  dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05 maka didapat  $t_{tabel} = 2,000$ , data tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 2,617 > t_{tabel} = 2,000$  yang artinya terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Branti Raya.

### Pembahasan

Hasil analisis kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar siswa. Sebelum diberi perlakuan, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen lebih rendah yaitu 52,35 dibandingkan kelas kontrol yaitu 52,76.

Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (setelah diberi perlakuan) meningkat dari 52,35 menjadi 74,26. Sedangkan kelas kontrol meningkat dari 52,76 menjadi 67,07.

Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa membuktikan bahwa terjadi perubahan aspek kognitif pada diri siswa disebabkan karena siswa mencapai pemahaman melalui suatu aktivitas atau suatu kegiatan interaksi pembelajaran yang nyata (praktik) dengan lingkungannya yang dilakukan selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Gagne dan Rusman dalam Susanto (2014: 4) yang 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.

Nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol karena di kelas eksperimen menggunakan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia, hal ini dibuktikan dari kegiatan siswa saat mengerjakan lembar kerja secara berkelompok yang mana pada tahap ini dapat memicu siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri melalui aktivitasnya tersebut, siswa menjadi lebih penasaran untuk memperoleh pengetahuannya dan bersemangat dalam belajar.

Melalui pengalaman langsung yang menghadirkan dunia nyata kehidupan sehari-hari yang difasilitasi dengan media realia dalam kegiatan tersebut, siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna. Hal ini didukung pendapat Sanjaya (2007:253) yang 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.

Media realia juga dapat membantu dalam proses pembelajaran, Ibrahim dan Syaodih (2010: 119) mengungkapkan beberapa keunggulan dalam penggunaan media realia yaitu, memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya, dan melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak alat indera.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Melalui pendekatan kontekstual, siswa didorong untuk memperoleh pengetahuan dirinya sendiri dengan menghubungkannya pada kehidupan nyata dengan bantuan media realia, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil, serta lebih produktif dan mampu menumbuhkan konsep pada siswa karena metode pembelajaran kontekstual menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan “menghafal”.

Nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas eksperimen sebesar 0,47 dan

kelas kontrol 0,43, keduanya masuk dalam kategori sedang. Selisih nilai *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,26. Deskripsi data hasil belajar dari pendekatan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media realia dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol**

No.	Deskripsi Aspek	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Nilai Rata-rata <i>Pretest</i>	52,35	52,76
2.	Nilai Rata-rata <i>Posttest</i>	74,26	67,07
3.	Nilai Rata-rata <i>N-Gain</i>	0,47	0,26

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu sebesar 52,35 meningkat menjadi 74,26, besar peningkatannya adalah 21,9169. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu sebesar 52,76 meningkat menjadi 67,07, besar peningkatannya adalah sebesar 14,31. *N-Gain* dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa kelas eksperimen sebesar 0,44. Sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,26.

Hasil perhitungan menggunakan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus *t-test* diketahui bahwa  $t_{hitung} = 2,617 > t_{tabel} = 2,000$ . Berdasarkan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan Hidayat (2016), Mahendrawan (2014), dan Dita (2013), dari segi jenis pendekatan pembelajaran dan hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan kontekstual dengan

menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa.

### SIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada nilai rata-rata *posttest* dan *N-Gain* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol.

Berdasarkan hasil hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Branti Raya.

### DAFTAR RUJUKAN / REFERENCES

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Asgari, Maryam. 2013. Evaluating the Learning Outcomes of International Students as Educational Tourist. Malaysia. *Journal of Business Studies Quarterly*. Vol. 5. No. 2. 2152-1034. Diakses pada tanggal 201 Mei 2018 pukul 13.43 WIB.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Dita, Theresia. 2013. *Pengaruh Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Rasau Jaya Pontianak*. Universitas Negeri Pontianak. Pontianak
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
- 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*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2009. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Depdiknas.
- Kyriazis, A. 2011. Discovery Learning and the Comutational Experiment in Higher Mathematics and Science Education: A Combined Approach. Piraeus. *Journal iJET*. Vol. 4. No. 4. 25-34. Diakses pada tanggal 29 Mei 2018 pukul 09.50 WIB.
- Mahendrawan, I Putu. 2014. *Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar No. 1 Tukadsumaga*. Universitas

- Pendidikan Ganesha. Diakses melalui URL <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/4038>. Pada tanggal 8 Januari 2018 pukul 14.50 WIB.
- Mata, Maria de Lourdes ,Vera Monteiro, and Francisco Peixoto. 2012. Attitudes towards Mathematics: Effects of Individual, Motivational, and Social Support Factors. *ISPA, Instituto Universitário, UIPCDE*. <https://www.hindawi.com/journals/cdr/2012/876028/>. Volume 2012, halaman 1-10. Diakses pada 19 Mei 2018 pukul 10.03 WIB.
- Mulyasa, H. E. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan Desain dan Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Saqofi, M. Iskak. 2016. *The Influence of Using Realia in Teaching Concrete Nouns* [Skripsi]. Jakarta. UIN Jakarta. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3785/1/M.%20Iskak20Saqofi%20%281111014000129%29%20Watermark.pdf>. Diakses pada tanggal 22 Mei 2018 pukul 19.52 WIB.
- Stephen, Utibe-Abasi S. 2016. Effects of Realia and Models Instructional Materials on Academic Performance in Physics among Senior Secondary School Students in Akwa Ibom State. Nigeria. *International Journal of Educational Benchmark (IJEB)*. Vol. 3. No. 1. Diakses pada tanggal 21 Mei 2018 pukul 10.05 WIB.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik DiTingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, Rostiana. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung. Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana Prenda Media Group.
- Taurina, Zane. 2015. Students' Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System. Red Cross Medical College of Rīga Stradiņš University, Latvia. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*. <http://infonomics-society.org/wpcontent/uploads/ijcdse/published-papers/>. volume 5, halaman 1-6. Diakses pada 20 mei 2018 pukul 11.12.
- Verawati, Fajrin. 2016. *Hasil TIMSS Terbaru 2011 Plus Contoh Soal*. Diakses melalui URL: <https://elearningmath27.wordpress.com/2016/02/24/hasiltimss-terbaru-2011-plus-contoh-soal/>. Pada tanggal 15 November 2017 pukul 13.55 WIB.

Ibukun, W. O., Akinfolarin, C. A., dan Alimi O. S. 2011. Correlate of Resource Utilization and Students' Learning Outcome in Colleges of Education in South West Nigeria. *Canadian Center of Science and Education*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1066541.pdf>. No. 3 volume 4, halaman 1-7. Diakses tanggal 20 Mei 2018 pukul 17.35 WIB.