

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
DENGAN MEDIA KANTONG KANGGURU TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Tempurejo 1 Tempuran
Kab. Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Milati Azka
14.0305.0014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
DENGAN MEDIA KANTONG KANGGURU TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Tempurejo 1 Tempuran
Kab. Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Milati Azka
14.0305.0014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
DENGAN MEDIA KANTONG KANGGURU TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Milati Azka
14.0305.0014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN MEDIA KANTONG KANGGURU TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Milati Azka
NPM 14.0305.0014

Magelang, 30 Juli 2018

Dosen Pembimbing I

Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi.
NIK. 037408185

Dosen Pembimbing II

Tria Mardiana, M.Pd.
NIK. 169008165

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN MEDIA KANTONG KANGGURU TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Tempurejo 1 Tempuran
Kab. Magelang)

Oleh:

Milati Azka

14.0305.0014

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
menyelesaikan Studi pada Program Studi PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Rabu

Tanggal : 8 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi :

1. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Ketua / Anggota)
2. Tria Mardiana, M.Pd. (Sekretaris / Anggota)
3. Dr. Purwati, MS.,Kons. (Anggota)
4. Agrissto Bintang A.P, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Milati Azka**
N.P.M : 14.0305.0014
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Kantong Kangguru Terhadap Hasil Belajar Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiatsi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 31 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



Milati Azka
NPM. 14.0305.0014

MOTTO

“Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia
menyelesaikannya dengan baik”

(HR. Thabrani)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur atas kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Orang tuaku Bapak Istahri dan Ibu Asiyah serta suamiku tercinta Supriyanto dan anakku tersayang Muhammad Azril Multazam yang selalu mendukung dan mendoakan keberhasilanku.
2. Teman-temanku tercinta, Dewi Sulistyaningsih, Evik Priharlina dan Wijayanti yang selalu menemani dalam menyelesaikan skripsiku.
3. Almamaterku tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN
MEDIA KANTONG KANGGURU TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas II SD Negeri Tempurejo 1 Tempuran
Kab. Magelang)

Milati Azka

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Tempurejo 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *Pre Experimental One Grup Pretest and Posttest Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri Tempurejo 1 yang berjumlah 27 siswa. Sampel yang digunakan adalah siswa II yang berjumlah 27 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Uji instrumen menggunakan uji validasi dan uji reliabilitas. Sedangkan analisis data penelitian menggunakan Uji Non Parametrik dengan *Uji Wilcoxon*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model kontekstual dengan media kantong kangguru berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media kantong kangguru dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Berdasarkan analisis diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $0.000 < 0,05$ dan Z skor sebesar -4,560 sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajara kontekstual dengan media kantong kangguru berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Kata Kunci: Model kontekstual, media kantong kangguru, hasil belajar matematika

**THE EFFECT OF CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
MODEL WITH KANGAROO POUCH MEDIA ON STUDENTS
MATHEMATIC LEARNING ACHIEVEMENT**

(Research on Grade II Students of Tempurejo Primary School 1 Tempuran
District, Magelang Regency)

Milati Azka

ABSTRACT

The study aims to determine the effect of Contextual Teaching and Learning model with kangaroo pouch media on mathematic learning achievement it was conducted on grade II students of Tempurejo 1 State Elementary School, Tempuran District, Magelang Regency.

This research used Pre Experimental One Grup Pretest and Posttest Design. The subjects were 27 students of grade II of SD Negeri Tempurejo 1. The sampling technique was total sampling. Data collection technique used in this research was test. The instrument was tested using validation test and reliability test. While the analysis of research data employed Non Parametrik test with Wilcoxon test.

The result of this study indicates that Contextual Teaching and Learning model with kangaroo pouch media. This is proven by the increase of posttest average score after being given treatment and is compared to the pretest average. The statistical analysis shows that sig. Value $0.000 < 0,05$ and Z score is $-4,560$. So it can be concluded that Contextual Teaching and Learning model with kangaroo pouch media effects the students learning achievement of mathematics.

Keywords: Contextual Teaching and Learning, kangaroo pouch media, mathematic, achievement.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT telah memberikan segala rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penyelesaian laporan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak, yaitu:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi pendidikan.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah menyetujui penelitian.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ka. Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi penelitian.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi selaku pembimbing I dan Tria Mardiana, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dari awal sampai akhir sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Chusnunniyati, S.Ag selaku Kepala sekolah SD Negeri Tempurejo 1 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.
6. Segenap Dosen beserta staf FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
7. Teman-temanku dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca semuanya, Amin.

Magelang, 31 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGASAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran Kontekstual dengan Media Kantong Kangguru	7
B. Hasil Belajar Matematika	22
C. Pengaruh Model Kontekstual dengan Media Kantong Kangguru Terhadap Hasil Belajar Matematika	30
D. Penelitian yang Relevan.....	31
E. Kerangka Pemikiran	33
F. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	36
B. Identifikasi Variabel Penelitian	37
C. Definisi Operasional Variabel	37
D. Tempat Penelitian dan Subjek (Populasi, Sampel dan Teknik Sampling)	38
E. Metode Pengumpulan Data	39
F. Instrument Penelitian	40
G. Validitas dan Reliabilitas	41
H. Prosedur Penelitian	46
I. Metode Analisis Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pelaksanaan Penelitian	51
B. Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	66
Daftar Pustaka	68
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan model pembelajaran kontekstual dengan model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru	19
Tabel 2 KD dan Indikator dengan Materi Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan	30
Tabel 3 Desain Penelitian <i>one group pretest-posttest design</i>	36
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kognitif	40
Tabel 5 Hasil Uji Validasi	42
Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 7 Klasifikasi Daya Pembeda	44
Tabel 8 Hasil Daya Beda	44
Tabel 9 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	45
Tabel 10 Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal	45
Tabel 11 Daftar Hasil Nilai <i>Pretest</i>	53
Tabel 12 Jadwal Penelitian.....	55
Tabel 13 Daftar Hasil Nilai <i>Posttest</i>	55
Tabel 14 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	57
Tabel 15 Uji Hipotesis Rank	59
Tabel 16 Test Statistik	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Media Kantong Kangguru	18
Gambar 2 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3 Diagram Batang Hasil Nilai Pretest	54
Gambar 4 Diagram Batang Hasil Nilai Posttest.....	56
Gambar 5 Diagram Batang Hasil Nilai Pretest dan Nilai Posttest	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	72
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	73
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi Instrumen dari Dosen	74
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Instrumen dari Guru	75
Lampiran 5 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	76
Lampiran 6 Daftar Nama Siswa	77
Lampiran 7 Kisi-kisi Instrumrn Soal	78
Lampiran 8 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	85
Lampiran 10 Modul Eksperimen	145
Lampiran 11 Daftar Nilai <i>Prettest</i> dan <i>Posttest</i>	179
Lampiran 12 Hasil Validasi Dosen	180
Lampiran 13 Hasil Validasi Guru	188
Lampiran 14 Hasil Uji Validasi Soal	196
Lampiran 15 Hasil Uji Reliabilitas	197
Lampiran 16 Hasil Uji Daya Beda Soal	198
Lampiran 17 Hasil Tingkat Kesukaran Soal	199
Lampiran 18 Hasil Uji Hipotesis	200
Lampiran 19 Dokumentasi Nilai Pekerjaan Siswa	201
Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan	217
Lampiran 21 Buku Bimbingan Skripsi	219

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mutu pendidikan matematika sekolah dasar di Indonesia masih dalam kategori yang rendah. Hal tersebut didukung oleh TIMSS (*Trends in Internasional Mathematics and Science Study*) mencatat data bahwa peringkat prestasi matematika siswa pada tahun 2015 berada diperingkat ke-45 dari 50 negara, dengan memperoleh skor 397. Sedangkan menurut survei PISA (*Programme for International Student Assesment*) tahun 2015 Indonesia mendapat poin 368. Berdasarkan data tersebut, mutu pendidikan matematika sekolah dasar menurut TIMSS dan PISA masih rendah (Yoppy, 2017: 54).

Salah satu alasan mutu pendidikan matematika sekolah dasar di Indonesia rendah, karena ketrampilan atau kekurangmampuan siswa untuk memahami konsep-konsep matematika. Sebuah konsep dapat dikuasai siswa dalam satu kali pertemuan, dapat memerlukan waktu sehari-hari atau berminggu-minggu bagi yang lainnya, sehingga tidak dapat terpecahkan oleh siswa yang pemahamannya kurang. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa berbeda-beda dalam mempelajari matematika. Tingkat pencapaian dan kecepatan pembelajaran matematika dari siswa yang satu dengan siswa yang lainnya sangat berbeda-beda. Pemahaman tidak akan terbentuk apabila laju pengajaran terlalu cepat. Tetapi apabila laju pengajaran terlalu lambat, maka siswa akan menjadi bosan (Wahyudin, 2008: 1).

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas II SD Tempurejo 1 Banjaran, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang, pembelajaran

berlangsung satu arah atau didominasi oleh guru. Siswa hanya mendengar dan mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan model dan media yang variatif. Kondisi ini membuat suasana belajar menjadi monoton dan siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, siswa merasa jenuh dan bosan, serta kurang menganggap penting materi yang dipelajari dan mudah untuk melupakannya. Selain itu berdasarkan wawancara dari guru kelas II SD Negeri Tempurejo 1 menunjukkan bahwa 70% siswa, belum bisa mengikuti pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Dan 30 % siswa sudah bisa mengikuti pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut menunjukkan data bahwa hasil belajar kelas II SD N Tempurejo 1, masih banyak yang belum memenuhi batas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Sudjana (2012: 2) mengatakan bahwa, hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lain mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar siswa yang kurang maksimal dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal.

Salah satu cara untuk mencapai hasil belajar yang maksimal yaitu dengan menggunakan model-model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kontekstual/*CTL (contextual Teaching and Learning)*. Kontekstual adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna

dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa (Johnson, 2009:57). Pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dapat dilakukan dengan memanfaatkan benda-benda disekitar lingkungan siswa seperti batu kerikil, kelereng, biji-bijian, kancing baju, manik-manik, dan sedotan.

Dalam berbagai teori, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, film, *slide*, gambar bingkai, foto televisi, dan komputer. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Seperti yang sudah dijelaskan di atas mengenai media, guru dapat menggunakan media kantong kangguru untuk membantu menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan. Media kantong kangguru ini merupakan media yang sederhana dan mudah untuk membuatnya. Media ini dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, sehingga media kantong kangguru ini mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan berbagai uraian yang telah disebutkan, maka peneliti mencoba meneliti pengaruh model kontekstual dengan menggunakan media kantong kangguru. Model kontekstual dengan media kantong kangguru merupakan model yang di kombinasi dengan media konkrit yang berbentuk

segi empat dengan beberapa kotak gambar kangguru disertai kantong yang menempel. Penelitian model kontekstual dengan menggunakan media kantong kangguru ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan lebih jelas dan paham. Peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru. Penelitian ini berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual dengan Media Kantong Kangguru Terhadap Hasil Belajar Matematika”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah adalah :

1. Pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan model dan media yang variatif.
2. Masih banyaknya siswa yang merasa jenuh dan bosan, serta tidak menganggap penting materi yang dipelajari sehingga mudah untuk melupakannya.
3. Hasil belajar kelas II SD N Tempurejo 1, masih banyak yang belum memenuhi batas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada model dan media pembelajaran yang belum variatif serta hasil belajar siswa yang rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru terhadap hasil belajar matematika ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti ini adalah untuk menambah pengetahuan bahwa model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk Siswa

- 1) Siswa menjadi lebih memahami konsep yang diajarkan.
- 2) Siswa menjadi tidak jenuh dan tidak cepat bosan, karena memecahkan masalah menggunakan media kantong kangguru.
- 3) Hasil belajar siswa meningkat.

b. Manfaat untuk Guru

- 1) Guru dapat mengembangkan pembelajaran menggunakan model dan media yang variatif.

- 2) Guru dapat memperoleh pengalaman dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Guru dapat melakukan kombinasi model dan metode dalam pembelajaran matematika.

c. Manfaat untuk Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi strategi bagi sekolah untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran yang disertai dengan media pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di SD Negeri Tempurejo 1.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang timbul dalam pembelajaran di SD Negeri Tempurejo 1.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kontekstual dengan Media Kantong Kangguru

1. Model Pembelajaran Kontekstual

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah proses, yaitu suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus atau kesinambungan dan dilakukan dengan cara mengaitkan dengan kondisi lingkungan yang sedang belajar (Khan, 2010: 72). Menurut Suprijono (2015: 65) menyatakan bahwa, Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Ngalimun, 2012: 27).

Menurut Trianto (2010:22) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Model juga berfungsi sebagai pedoman bagi

perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan ektivitas belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2016: 136) ciri – ciri model pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model, meliputi (1) urutan langkah-langkah pembelajaran,(2) adanya prinsip–prisnsip reaksi, (3) sistem sosial, dan 40 sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil

belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.

- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran ada 6 yaitu berdasarkan teori pendidikan dan belajar, mempunyai tujuan pendidikan, dapat dijadikan sebagai pedoman, memiliki bagian-bagian model, memiliki dampak dari terapan model, dan membuat persiapan mengajar (RPP) dengan model pembelajaran yang dipilihnya.

c. Model Pembelajaran Kontekstual

- 1) Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual

Sadia (2014: 102) menyatakan bahwa, model pembelajaran kontekstual/ CTL (*Contextual Teaching And Learning*) merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru dalam mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari mereka, baik sebagai anggota keluarga maupun masyarakat. Sedangkan menurut Rahardjo (2012: 155), menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang

dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yaitu konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Comunity*), pemodelan (*Modelling*), Refleksi (*Reflection*) dan penilaian sebenarnya (*Authentic assesment*).

Pembelajaran kontekstual merupakan pelajaran yang autentik dimaksudkan sebagai pembelajaran yang mengutamakan pengalaman nyata, pengetahuan bermakna dalam kehidupan, dekat dengan kehidupan kehidupan nyata (Suprijono, 2015: 101). Menurut Rusman (2016: 189) model pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkan dengan dunia nyata.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual adalah suatu pembelajaran yang mengaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata yang saling berhubungan dikehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari dan mengambil manfaatnya serta dapat menerapkan dalam kehidupannya.

2) Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Rusman (2016: 193) mengemukakan bahwa ada tujuh prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru yaitu;

a) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) dalam kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau strategi untuk membelajarkan siswa menghubungkan antara setiap konsep dengan kenyataan. Pembelajaran akan memiliki makna apabila secara langsung atau tidak langsung berhubungan dengan pengalaman sehari-hari yang dialami siswa. Oleh karena itu, guru harus mempunyai bekal yang cukup sehingga dengan wawasannya itu akan mudah memberikan ilustrasi, menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran untuk merangsang siswa aktif mencari dan melakukan sendiri kaitannya antara konsep yang dipelajari dengan pengalamannya.

b) Menemukan (*Inquiry*)

Kegiatan inti dari kontekstual/CTL melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan ketrampilan serta kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil mengingat fakta tetapi merupakan hasil sendiri. Suatu hasil menemukan sendiri akan memiliki kepuasan lebih tinggi dari hasil pemberian.

c) Bertanya (*Questioning*)

Bertanya merupakan strategi utama dalam kontekstual/CTL karena pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Kemampuan siswa untuk bertanya atau kemampuan guru dalam memberi pertanyaan yang baik akan mendorong peningkatan dan produktifitas pada pembelajaran. Melalui bertanya, pembelajaran akan lebih hidup, akan mendorong proses dan hasil pembelajaran yang lebih luas dan mendalam dan akan banyak ditemukan unsur terkait yang sebelumnya tidak terfikirkan oleh guru maupun siswa. Melalui bertanya akan dapat menggali informasi, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon siswa, mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa, mengetahui hal yang belum diketahui siswa, memfokuskan perhatian siswa dan menyegarkan kembali pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

d) Masyarakat (*Learning Community*)

Masyarakat belajar adalah membiasakan siswa untuk bekerjasama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman belajarnya. Hasil belajar diperoleh dari kerjasama dengan orang lain melalui berbagi pengalaman (*sharing*). Melalui *sharing* anak dibiasakan untuk saling memberi dan menerima.

e) Pemodelan (*Modelling*)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa karena segala

kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki oleh guru akan mengalami hambatan untuk memberikan pelayanan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa yang cukup heterogen. Tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki guru.

f) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah berpikir kebelakang tentang apa yang sudah dilakukan, siswa diberi kesempatan untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan diskusi dengan dirinya sendiri.

g) Penilaian sebenarnya (*Authentic Asesment*)

Penilaian merupakan bagian integral dari pembelajaran yang memiliki fungsi yang sangat menentukan untuk mendapatkan informasi kualitas proses dan hasil belajar melalui penerapan kontekstual/CTL. Penilaian merupakan proses pengumpulan data dan informasi yang dapat memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip model pembelajaran kontekstual yaitu konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*), refleksi (*reflection*) dan penilaian sebenarnya (*Authentic assesment*).

3) Langkah – langkah Pembelajaran Kontekstual

Manurut Rusman (2016: 192) langkah–langkah pembelajaran kontekstual sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan baru yang akan dimilikinya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan *inquiry* untuk semua topik yang diajarkan.
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui pemunculan pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi dan tanya jawab.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.
- 6) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 7) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kontekstual yaitu guru menghadirkan model yang menarik sehingga siswa dapat mengembangkan pemikirannya sendiri tetapi masih perlu dibimbing

oleh guru, kemudian siswa diberi kesempatan untuk bertanya saat siswa diskusi kelompok dan terakhir guru mengulang kembali pembelajaran yang sudah diajarkan dan memberikan penilaian.

2. Media Kantong Kangguru

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan perangkat pendidikan yang dapat membantu guru mempermudah penyampaian materi pembelajaran dengan media materi yang hanya dipahami secara abstrak menjadi lebih jelas. Hujair (2013: 4) menyatakan bahwa, Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk dapat mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Arsyad (2010: 2) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, film, *slide*, gambar bingkai, foto televisi, dan komputer. Dalam pengertian yang lebih luas, media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2017: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.
- e) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat pembelajaran antara lain dapat menarik perhatian siswa, bahan belajar lebih jelas, metode mengajar yang lebih bervariasi, dan banyaknya kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak jenuh mendengarkan uraian dari guru.

b. Media Pembelajaran Kantong Kangguru

1) Pengertian Media Kantong Kangguru

Media kantong kangguru merupakan media sederhana yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami operasi hitung matematika. Media ini sama seperti dengan media kantong bilangan, yang membedakan yaitu kantong gambar kangguru. Media ini berbentuk segi empat dengan beberapa kotak gambar kangguru disertai kantong yang menempel. Kantong kangguru tersebut digunakan sebagai penentu nilai suatu bilangan yaitu ratusan, puluhan dan satuan. Peneliti menggunakan sedotan atau dengan potongan lidi sebagai benda konkrit penentu jumlah bilangan. Jika kantong bernilai ratusan, maka menggunakan 100 potongan lidi dengan diikat menjadi 10 ikat potongan lidi . Jika untuk kantong bernilai puluhan, maka menggunakan 1 ikat potongan lidi dengan 10 potongan lidi. Dan jika untuk kantong yang bernilai satuan, maka hanya menggunakan 1 potongan lidi. Media ini dapat membantu siswa dalam mengkonkretkan konsep penjumlahan dan pengurangan baik dalam teknik menyimpan

maupun tidak menyimpan. Media ini juga dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran karena siswa dapat melihat dan praktik langsung dengan media kantong kangguru

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media kantong kangguru adalah media berbentuk segi empat dengan beberapa kotak gambar kangguru disertai kantong yang menempel dengan tulisan ratusan, puluhan dan satuan. Media ini dapat mempermudah siswa dalam mamahami materi penjumlahan dan pengurangan.



Gambar 1
Media Kantong Kangguru

3. Perbedaan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Model Pembelajaran Kontekstual dengan Media Kantong Kangguru

Langkah-langkah kegiatan model kontekstual dengan media kantong kangguru dengan model kontekstual, ada 7 tahap kegiatan pembelajaran yaitu tahap konstruktivisme (*Constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*Questioning*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*), refleksi (*Reflektions*), penilaian autentik (*Authentic Assesment*). Adapun perbedaan kegiatan pembelajaran Model kontekstual dengan model kontekstual dengan media kantong kangguru diuraikan pada tabel 1. berikut ini:

Tabel 1
Perbedaan model pembelajaran kontekstual dengan model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru

Model pembelajaran kontekstual	Model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru.
Tahap 1. Konstruktivisme Dalam tahap ini guru sedikit demi sedikit membangun pengetahuan siswa melalui sebuah proses	Tahap 1. Konstruktivisme Dalam tahap ini guru sedikit demi sedikit membangun pengetahuan siswa melalui sebuah proses di bantu dengan media kantong kangguru
Tahap 2. Bertanya (<i>Questioning</i>) Dalam tahap ini guru membimbing siswa untuk menggali informasi, konfirmasi, apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui.	Tahap 2. Bertanya (<i>Questioning</i>) Dalam tahap ini guru membimbing siswa untuk menggali informasi, konfirmasi, apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui.
Tahap 3. Inquiri (<i>Inquiry</i>) Siswa mengetahui sebuah konsep dan seperangkat fakta-fakta yang diperoleh siswa bukan hasil mengingat tetapi hasil dari menemukan sendiri.	Tahap 3. Inquiri (<i>Inquiry</i>) Siswa mengetahui sebuah konsep dan seperangkat fakta-fakta yang diperoleh siswa bukan hasil mengingat tetapi hasil dari menemukan sendiri.

Model pembelajaran kontekstual	Model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru.
Tahap 4 Masyarakat Belajar (<i>Learning Community</i>) Siswa memperoleh hasil belajar dengan cara bekerja sama dengan orang lain baik kelompok kecil ataupun kelompok besar.	Tahap 4 Masyarakat Belajar (<i>Learning Community</i>) Siswa memperoleh hasil belajar dengan cara bekerja sama dengan orang lain baik kelompok kecil ataupun kelompok besar dengan mengerjakan LKS (lembar kerja siswa) sehingga diskusi dalam kelompok lebih terarah.
Tahap 5 Pemodelan (<i>Modelling</i>) Siswa memperoleh proses pembelajaran dan memperagakan sesuatu contoh model nyata menggunakan alat peraga atau media	Tahap 5 Pemodelan (<i>Modelling</i>) Siswa memperoleh proses pembelajaran dan memperagakan sesuatu contoh model nyata dengan menggunakan media yang variatif yaitu kantong kangguru
Tahap 6 Refleksi (<i>Reflection</i>) Guru bersama dengan siswa melihat kembali, mengorganisasikan kembali, dan mengevaluai hal-hal yang telah dipelajari.	Tahap 6 Refleksi (<i>Reflection</i>) Guru bersama dengan siswa melihat kembali, mengorganisasikan kembali, dan mengevaluai hal-hal yang telah dipelajari.
Tahap 7 Penilaian Autentik (<i>Authentic Assesment</i>) Guru menilai siswa dengan perkembangan belajar yang telah diperolehnya.	Tahap 7 Penilaian Autentik (<i>Authentic Assesment</i>) Guru menilai siswa dengan perkembangan belajar yang telah diperolehnya.

Pada tahap pertama, yaitu konstruktivisme (*Constructivism*) kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru berbeda dengan pembelajaran kontekstual tanpa media. Dalam kegiatan ini pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru, guru sedikit demi sedikit membangun pengetahuan

siswa melalui sebuah proses di bantu dengan media kantong kangguru yaitu dengan memberikan perhitungan dengan benda konkrit dibantu dengan media kantong kangguru.

Pada tahap kedua, yaitu bertanya (*Questioning*). Dalam tahap ini tidak ada perbedaan antara keduanya. Guru membimbing siswa untuk menggali informasi, konfirmasi, apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui.

Pada tahap ketiga, yaitu menemukan (*Inquiry*). Pada tahap ini siswa sama-sama mengetahui sebuah konsep dan seperangkat fakta-fakta yang diperoleh siswa bukan hasil mengingat tetapi hasil dari menemukan sendiri.

Pada tahap keempat, yaitu masyarakat belajar (*Learning Community*). Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dengan model kontekstual dengan media kantong kangguru berbeda dengan pembelajaran kontekstual tanpa media. Dalam kegiatan ini pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru, Siswa memperoleh hasil belajar dengan cara bekerja sama dengan berkelompok kecil ataupun besar dengan mengerjakan LKS (lembar kerja siswa) sehingga diskusi dalam kelompok lebih terarah.

Pada tahap kelima, pemodelan (*Modelling*). Pada tahap ini keduanya sama menggunakan model kontekstual tetapi dalam kegiatan model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru, guru menggunakan media yang variatif yaitu kantong kangguru.

Pada tahap keenam dan ketujuh keduanya mempunyai kegiatan pembelajaran yang sama yaitu Guru bersama dengan siswa melihat kembali, mengorganisasikan kembali, dan mengevaluai hal-hal yang telah dipelajari dan guru menilai siswa dengan perkembangan belajar yang telah diperolehnya.

Bedasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual dengan model kontekstual dengan media kantong kanguru tidak jauh berbeda, hanya saja model kontekstual dengan kantong kanguru menggunakan media. Perbedaan terletak pada kegiatan pembelajaran yang ada pada tahap satu, empat dan lima.

B. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 7) Belajar adalah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sedangkan menurut Arsyad (2017: 1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkah pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Hasil belajar adalah akhir dari proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan, hasil belajar dapat menjadi tolak ukur apakah

pembelajaran berhasil atau tidak dilakukan. Sudjana (2012: 2) mengatakan bahwa, hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lain mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang bersumber dari kemampuan berfikir. Sudjana (2012: 22) mengatakan bahwa, hasil belajar kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Menurut Kurniawan (2011: 13) hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hierarkis. Keenam hasil belajar ranah kognitif ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas. Hasil belajar pengetahuan meliputi kemampuan berupa ingatan terhadap sesuatu yang telah dipelajari. Sesuatu yang diingat bisa berupa fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan atau metode.

b. Hasil belajar afektif

Sudjana (2012:22) mengatakan bahwa ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi penilaian, organisasi, dan internalisasi. Menurut

Kurniawan (2011:15) hasil belajar afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini terdiri dari lima jenis yang membentuk tahapan pula. Kelima jenis afektif itu meliputi :

- 1) Kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut.
- 2) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian dan penentuan sikap, mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- 4) Organisasi, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup.
- 5) Pembentukan pola hidup mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c. Hasil belajar psikomotorik

Menurut Kurniawan (2011: 15) hasil belajar psikomotorik yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara refleksi sehingga gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas. Melalui proses belajar diharapkan yang bisa terbentuk adalah gerak-gerak yang kompleks menurut suatu kaidah tertentu hingga gerak kreativitas. Sudjana (2012: 23) mengatakan bahwa ranah

psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran secara keseluruhan dan dapat dijadikan tolak ukur yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu dari aspek kognitif berupa nilai atau angka yang didapat oleh siswa.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Menurut Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Ada tiga faktor yang menjadi faktor internal yaitu

1) Faktor jasmaniah

Faktor-faktor yang tergolong dalam faktor jasmaniah yang dapat mempengaruhi belajar adalah faktor kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, faktor-faktor ini adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor kelelahan

Faktor kelelahan ditinjau dari dua aspek yaitu kelelahan jasmaniah dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglai tubuh dan dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor internal yang berpengaruh terhadap belajar menurut Slameto (2010:60) dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan

siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar ada 2 yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Sedang untuk faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah, masyarakat.

3. Pembelajaran Matematika di SD

Matematika mempunyai pengertian yang berbeda-beda menurut para ahli. Heruman (2013: 16) menyatakan matematika adalah konsep ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terjadi ke dalam tiga bidang yaitu: aljabar, analisis, dan geometri.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Penyusun KBBI, 2008: 723) matematika diartikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur bilangan operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Tujuan Pembelajaran di SD adalah: (1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan

keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif; (2) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan; (3) Menambah dan mengembangkan ketrampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari; (4) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan menengah; dan (5) Membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat, dan disiplin.

Guru dan siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pelajaran berjalan secara baik dan efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. *Pertama*, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, dan percaya pada diri sendiri. *Kedua*, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan baik dan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Susanto, 2015: 187).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah konsep ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dan sebagai penyelesaian masalah mengenai bilangan.

4. Pembelajaran Operasi Hitung Matematika

Operasi dalam matematika memiliki definisi yang berbeda dengan definisi operasi secara umum. Menurut Aisyah (2007:8), Operasi dalam matematika adalah pengerjaan dan prosedur yang harus dikuasai siswa dengan kecepatan dan ketepatan yang tinggi. Menurut Hasan (2008: 480) pengertian penjumlahan diambil dari kata dasar jumlah yang berarti banyaknya (bilangan atau sesuatu yang dikumpulkan menjadi satu). Pengertian penjumlahan adalah proses, cara, perbuatan menjumlahkan. Menurut Subarinah (2008: 29) penjumlahan adalah menggabungkan dua kelompok (himpunan). Menurut Hasan (2008: 616) pengurangan diambil dari kata kurang yang berarti belum atau tidak cukup. Sedangkan menurut Subarinah (2008: 29) pengurangan adalah pengambilan kelompok baru.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian operasi penjumlahan dan pengurangan adalah pengerjaan dan prosedur dalam menggabungkan dua kelompok dan mengambil kelompok baru yang harus dikuasai siswa dengan kesepakatan dan ketepatan yang tinggi. Materi operasi hitung bilangan pejumlahan dan pengurangan ini sesuai Kompetensi dasar yang sudah ada di silabus. Berikut merupakan

tabel Kompetensi Dasar pada materi operasi hitung bilangan penjumlahan dan pengurangan.

Tabel 2
KD dan Indikator dengan Materi
Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan

No.	Komponen RPP	Keterangan Komponen
1.	Kompetensi Dasar	3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan.
2.	Indikator	3.3.1 Menghitung hasil penjumlahan bilangan. 3.3.2 Menentukan hasil pengurangan bilangan. 3.3.3 Menghitung soal campuran penjumlahan dan pengurangan. 3.3.4 Mengidentifikasi dan menghitung soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan.

C. Pengaruh Model Kontekstual dengan Media Kantong Kangguru Terhadap Hasil Belajar Matematika.

Rahardjo (2012: 155), menyatakan bahwa, model pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan malibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yaitu kontrktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiri*), masyarakat belajar (*Learning*

Comunity), pemodelan (*Modelling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic assesment*).

Media dalam pembelajaran juga dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran dikelas. Hujair (2013: 4) mengatakan bahwa, Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk dapat mempertinggi efektivitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan media kantong kangguru merupakan media konkrit yang berbentuk segi empat dengan bebrapa kotak gambar kangguru disertai kantong yang menempel. Media ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh model kontekstual dengan media kantong kangguru dalam penelitian ini diharapkan memberi pengaruh yang positif terhadap pembelajaran yang akhirnya dapat memberi dampak positif hasil belajar siswa.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilakukan diperkuat dengan hasil penelitian relevan yang terdahulu. Hasil penelitian yang relevan ini merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan oleh peneliti terdahulu dan ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Banyak penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, perlu mengenali penelitian yang terdahulu.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Oktaviansa dan Yunus (2013) dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMKN 1 Sidoarjo “hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antar kelompok siswa yang menggunakan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dan kelompok siswa yang tanpa menggunakan model (*Contekstual Teaching and Learning*), dengan menunjukkan signifikansi 0,03 artinya $\text{sig} < 0,05$. Dengan demikian model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo.

Selain itu hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Agus dkk (2016) dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Terhadap Hasil Belajar Kelas V Pada Materi Pesawat Sederhana” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dan kelompok siswa yang tanpa menggunakan model (*Contextual Teaching and Learning*), dengan menunjukkan nilai signifikansi yaitu $\text{sig} < 0,05$ dan nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,6 sedangkan nilai *posttest* sebesar 77,8 sehingga didapat selisih 28,2. Dengan demikian, menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian relevan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kedua penelitian relevan diatas yaitu terletak pada

variabel terikat. Dalam penelitian Oktaviansa dan Yunus, variabel terikatnya yaitu motivasi dan hasil belajar, sedangkan penelitian dari Agus, dkk variabel terikatnya yaitu hasil belajar materi pesawat sederhana. Persamaan dari kedua penelitian relevan tersebut yaitu sama-sama menggunakan model kontekstual/ CTL (*Contextual Teaching and Learning*).

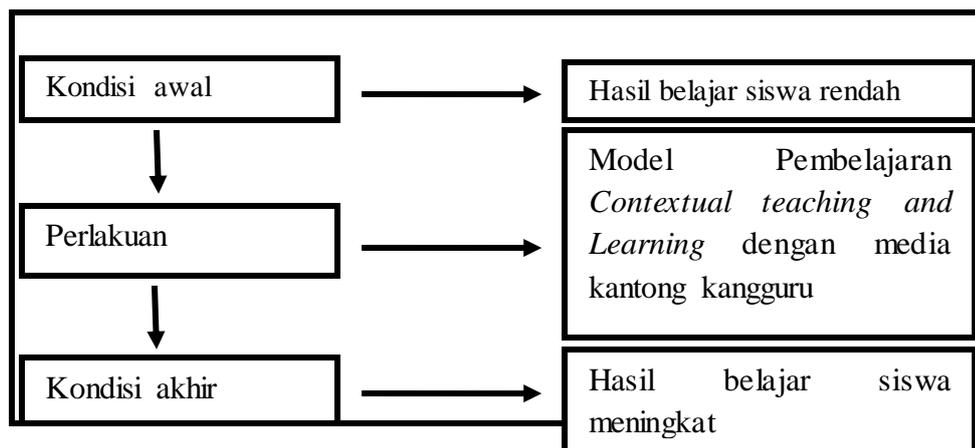
Berdasarkan kedua penelitian relevan diatas, peneliti terdorong untuk mencoba melakukan penelitian tentang model pembelajaran kontekstual. Akan tetapi peneliti juga menambahkan media kantong kangguru sebagai motivasi dan daya tarik siswa dalam belajar sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Peneliti berharap model kontekstual dengan media kantong kangguru dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Tempurejo 1.

E. Kerangka Pikir

Guru merupakan peran penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat dikembangkan oleh guru-guru yang seharusnya mampu lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran di kelasnya. Agar dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal. Andi (2013: 56) mengatakan bahwa, pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Untuk mencapai pembelajaran yang maksimal, model dan media untuk pembelajaran merupakan hal wajib untuk digunakan guna memperjelas materi yang diajarkan. Model dan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan

belajar dan sebagai penjelas materi yang di buku dan dapat menghadirkan objek yang sebenarnya.

Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Rusman, 2016: 189). Sedangkan Hujair (2013: 4) menyatakan bahwa, Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk dapat mempertinggi efektivitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Beberapa pengertian diatas, pembelajaran menggunakan model kontekstual dengan media kantong kangguru diharapkan memberi pengaruh yang positif terhadap pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2
Kerangka Pikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model kontekstual dengan media kantong kangguru terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN Tempurejo 1 Magelang.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model kontekstual dengan media kantong kangguru terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN Tempurejo 1 Magelang.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dari model kontekstual dengan media kantong kangguru terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN Tempurejo 1 Magelang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Arifin (2011:42) penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Desain penelitian ini yaitu *One Group Preetest-Posttest* dengan menggunakan satu kelompok yaitu satu kelompok eksperimen saja tanpa kelompok pembanding. Pada desain ini untuk mengukur penguasaan konsep maka dilakukan *pretest* sebelum diberi perlakuan (O1) dan *posttest* sesudah diberi perlakuan (O2). Perbedaan yang diketahui adalah perbedaan pencapaian antara data hasil *pretest* dan data hasil *posttest* (O2-O1). Selanjutnya dilakukan pengukuran hasil *pretest* dan hasil *posttest* dengan dibandingkan. Berikut ini adalah struktur *one group pretest-posttest design* dalam penelitian ini:

Tabel 3

Tabel Desain Penelitian <i>one group pretest-posttest design</i>			
Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :

O1 : *Pretest*

O2 : *Posttest*

X : Perlakuan

Pertama, yang harus dilakukan adalah penentuan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen. Sebelum diberikan *treatment*, kelas eksperimen diberikan *pretest* terlebih dahulu, setelah *pretest* siswa diberi materi dan

memberikan *treatment* menggunakan model kontekstual dengan media kantong kangguru. Kemudian, akhiri pembelajaran siswa dengan memberikan *posttest* sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar diberikan *treatment* tersebut.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang teliti. Menurut Sugiono (2015: 39) variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian adalah objek yang diteliti akan menunjukkan faktor-faktor tertentu yang ditetapkan peneliti sebagai objek yang diteliti.

Penelitian eksperimen ini memakai dua variabel, yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat yaitu:

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas yaitu yang dapat dimanipulasi untuk diteliti hubungannya pada variabel-variabel lain. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model kontekstual dengan media kantong kangguru.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat yaitu variabel yang berubah jika berhubungan dengan variabel bebas. Dalam hal ini ada variabel terikat adalah hasil belajar matematika.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Difinisi operasional merupakan deskripsi tentang variabel yang teliti. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu hasil belajar matematika dan model kontekstual dengan media kantong kangguru. Kemudian peneliti menentukan definisi operasional dari variabel tersebut antara lain:

1. Hasil belajar matematika merupakan pencapaian dari kegiatan belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hasil belajar ini terfokus pada aspek kognitif saja dengan mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).
2. Model kontekstual dengan media kantong kangguru merupakan model kontekstual yang dibantu dengan media konkrit yang berbentuk segi empat dengan beberapa kotak gambar kangguru disertai kantong yang menempel. Kantong-kantong tersebut digolongkan dalam nilai ratusan, puluhan dan satuan. Media kantong kangguru ini sama seperti media kantong bilangan hanya dalam media kantong kangguru ini terdapat gambar kangguru.

D. Tempat Penelitian dan Subjek (Populasi, Sampel dan Teknik Sampling)

1. Tempat

Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri Tempurejo 1, beralamat di jalan Purworejo-Magelang Km.8 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang tahun ajaran 2018/2019.

2. Subek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/sujek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiono, 2015: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Tempurejo 1 Tempuran dengan Jumlah keseluruhan 27 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dengan sampel yang berjumlah 27 siswa.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber dan sebenarnya (Nawawi, 2015: 161). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh, yaitu pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi menjadi anggota sampel.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data, dengan kata lain metode pengumpulan data adalah acara yang dipakai dalam pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes.

Tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda dengan tiga alternatif jawaban A, B, dan C. Siswa diminta untuk menjawab dengan memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban tes.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian juga dapat digunakan sebagai pengumpulan data. Tujuan dari penelitian ini untuk mengukur suatu pengaruh model kontekstual dengan media kantong kangguru. Alat yang digunakan untuk mengukur disebut instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan yaitu soal hasil belajar.

Soal hasil belajar matematika dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda. Soal hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 45 butir soal. Soal hasil belajar ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan kompetensi dasar menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari. Butir soal yang diujikan termasuk dalam ranah kognitif mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

Tabel 4
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir kognitif pilhan ganda		
		C1	C2	C3
1.4	Menghitung hasil Melakukan penjumlahan dan Pengurangan		1,2,6,7,13, 14,15,16, 17,18,19,2 2,24	
	Menentukan hasil pengurangan bilangan.			25,35,37 ,38,39,4

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir kognitif pilhan ganda		
		C1	C2	C3
bilangan sampai 500				0,41,44,45
	Menghitung soal campuran penjumlahan dan pengurangan		3,8,9,11,28,19,28,30,31,32,33	
	Mengidentifikasi dan memahami soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan.	4,5,9,12,19,20,21,26,34,36,42,43		
Jumlah			45	

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgement*) dan validasi tes (*test validity*).

a. Validasi ahli (*Expert Judgement*)

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar soal matematika dan media kantong kangguru. Validator dalam uji validasi ahli yaitu Ari Suryawan, M.Pd selaku dosen PGSD bidang ahli pendidikan matematika sebagai validator 1 dan Rizqi Khusnasari, S.Pd selaku wali kelas II di SD Negeri Sumberarum 1 sebagai validator 2.

b. Validasi test (*test validity*).

Validasi instrumen menunjukkan bahwa hasil suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Sudjana,

2015: 228). Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan SPSS 16. Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu dengan teknik korelasi *product moment* dari *Karl Pearson*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu soal dikatakan valid apabila nilai *r* hitung lebih besar dari nilai *r* tabel pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 5
Hasil Uji Validasi

No Soal	R hitung	R table	Keterangan	No Soal	R hitung	R table	Keterangan
1	0,641	0,514	Valid	24	0,602	0,514	Valid
2	0,794	0,514	Valid	25	0,568	0,514	Valid
3	0,614	0,514	Valid	26	0,276	0,514	Tidak Valid
4	0,454	0,514	Tidak Valid	27	0,641	0,514	Valid
5	0,591	0,514	Valid	28	0,242	0,514	Tidak Valid
6	0,376	0,514	Tidak Valid	29	0,641	0,514	Valid
7	0,585	0,514	Valid	30	0,679	0,514	Valid
8	0,211	0,514	Tidak Valid	31	0,160	0,514	Tidak Valid
9	0,607	0,514	Valid	32	0,671	0,514	Valid
10	0,602	0,514	Valid	33	0,124	0,514	Tidak Valid
11	0,434	0,514	Tidak Valid	34	0,312	0,514	Tidak Valid
12	0,191	0,514	Tidak Valid	35	0,585	0,514	Valid
13	0,671	0,514	Valid	36	0,456	0,514	Tidak Valid
14	0,591	0,514	Valid	37	0,343	0,514	Tidak Valid
15	0,101	0,514	Tidak Valid	38	-0,256	0,514	Tidak Valid
16	0,156	0,514	Tidak Valid	39	0,705	0,514	Valid
17	0,734	0,514	Valid	40	0,617	0,514	Valid
18	0,580	0,514	Valid	41	0,005	0,514	Tidak Valid
19	0,601	0,514	Valid	42	0,583	0,514	Valid
20	0,156	0,514	Tidak Valid	43	-0,301	0,514	Tidak Valid
21	0,641	0,514	Valid	44	0,679	0,514	Valid
22	0,043	0,514	Tidak Valid	45	0,666	0,514	Valid
23	0,602	0,514	Valid				

Tabel 5. menunjukkan dari 45 subjek uji coba soal dengan nilai *r* tabel 0,514 dan taraf signifikansi 5% diperoleh 26 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi soal

telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, sehingga soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan.

2. Reliabilitas (*test reliability*)

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan *cronbach alpha* dengan bantuan program *SPSS* 16. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen yaitu apabila koefisiensi reliabelnya $\geq 0,70$, maka cukup tinggi untuk suatu penelitian dasar (Sugiono, 2015: 198).

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.909	45

Hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda dengan nilai *r* tabel sebesar 0,514 dan *N* jumlah 45 pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai *alpha* sebesar 0,909 termasuk dalam kriteria "sangat tinggi". Berdasarkan kriteria tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh

(Arikunto, 2013: 177). Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *SPSS 16*.

Tabel 7
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30-0,39	Soal cukup baik
0,20-0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

Tabel 7. merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut:

Tabel 8
Hasil Daya Beda

Nomor Soal	rhitung	Keterangan	Nomor Soal	Rhitung	Keterangan
1	0,641	Soal sangat baik	14	0,602	Soal sangat baik
2	0,794	Soal sangat baik	15	0,602	Soal sangat baik
3	0,614	Soal sangat baik	16	0,568	Soal sangat baik
4	0,591	Soal sangat baik	17	0,641	Soal sangat baik
5	0,585	Soal sangat baik	18	0,641	Soal sangat baik
6	0,607	Soal sangat baik	19	0,679	Soal sangat baik
7	0,602	Soal sangat baik	20	0,671	Soal sangat baik
8	0,671	Soal sangat baik	21	0,585	Soal sangat baik
9	0,591	Soal sangat baik	22	0,705	Soal sangat baik
10	0,734	Soal sangat baik	23	0,617	Soal sangat baik
11	0,580	Soal sangat baik	24	0,583	Soal sangat baik
12	0,601	Soal sangat baik	25	0,679	Soal sangat baik
13	0,641	Soal sangat baik	26	0,666	Soal sangat baik

Tabel 8. menunjukkan hasil daya pembeda butir soal valid. Jumlah seluruh soal yang dibuat 45 dengan rincian soal yang valid sebanyak 26. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 9 soal

buruk, soal perlu pembahasan 3, soal cukup baik 4, dan soal sangat baik 29 dengan jumlah seluruh soal 45.

4. Uji Tingkat Kesukaran soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjangkau banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013: 176). Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *SPSS 16*.

Tabel 9
Kriteria indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

(Arikunto, 2012: 225)

Tabel 9. merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 10
Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Nomor Soal	Mean	Keterangan	Nomor Soal	Mean	Keterangan
1	.80	Mudah	1	.80	Mudah
2	.67	Sedang	2	.67	Sedang
3	.60	Sedang	3	.60	Sedang
4	.53	Sedang	4	.53	Sedang
5	.73	Mudah	5	.73	Mudah
6	.53	Sedang	6	.53	Sedang

Nomor Soal	Mean	Keterangan	Nomor Soal	Mean	Keterangan
7	.73	Mudah	7	.73	Mudah
8	.73	Mudah	8	.73	Mudah
9	.53	Sedang	9	.53	Sedang
10	.40	Sedang	10	.40	Sedang
11	.40	Sedang	11	.40	Sedang
12	.67	Sedang	12	.67	Sedang
13	.40	Sedang	13	.40	Sedang

Tabel 10. menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid. Jumlah seluruh soal yang dibuat 45 dengan rincian soal yang valid sebanyak 26. Hasil keseluruhan di dapat soal dengan kategori mudah sebanyak 26 soal, kategori soal yang sedang sebanyak 19 soal.

H. Prosedur Penelitian

Peneliti merancang prosedur penelitian eksperimen ini ke dalam tiga tahapan yang dirumuskan sebagai berikut

1. Tahapan persiapan

a. Mengajukan permohonan ijin penelitian

Mengajukan permohonan ijin kepada sekolah untuk melakukan penelitian di SD Negeri Tempurejo 1 dan berkomunikasi dengan guru kelas II dengan tujuan untuk mengenal siswa, materi pelajaran dan rencana pembelajaran.

b. Menyiapkan materi dan alokasi waktu penelitian

Materi yang digunakan pada penelitian ini penjumlahan dan pengurangan dengan kompetensi dasar menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta

mengaitkan penjumlahan. Selama 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu penelitian 2x35 menit pada setiap pertemuan. Langkah penyusunan materi dalam RPP adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam silabus untuk dimasukkan dalam RPP.
- 2) Menentukan kegiatan yang sesuai untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dipilih dalam penelitian.
- 3) Menentukan model, metode dan media pembelajaran yang akan dipakai sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.
- 4) Menjabarkan kegiatan dalam kegiatan pembuka, inti dan penutup sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
- 5) Memilih sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.
- 6) Menyusun materi ajar dan alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.

c. Persiapan alat, sumber, bahan, dan media

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat pembelajaran dalam kelas. Sumber yang digunakan adalah buku paket matematika kelas II SD. Bahan yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun dengan menggunakan model kontekstual. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kantong kangguru.

d. Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembaran soal *pretest* dan *posttest*. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika setelah dan sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual dengan media kantong kangguru.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

a. Pengukuran awal

Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda. Pengukuran awal bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan, subjek penelitian berjumlah 27 siswa.

b. Jalannya perlakuan (berupa penggunaan model kontekstual dengan media kantong kangguru)

Perlakuan dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika penjumlahan dengan model kontekstual dengan media kantong kangguru kepada 27 subjek penelitian. Dilakukan sebanyak 4 kali dalam satu minggu setiap pertemuan dilakukan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Perlakuan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika, sehingga akan diketahui perbedaan antara hasil belajar matematika sebelum diberi perlakuan dan sesudah perlakuan.

c. Tahap pengukuran

Pengukuran akhir setelah diberikan perlakuan menggunakan tes objektif. Pengukuran akhir ini bertujuan untuk mendapatkan data akhir siswa setelah diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan dengan model kontekstual dengan media kantong kangguru. Hasil pengukuran ini akan menunjukkan perbedaan antara hasil sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

I. Metode Analisis Data

Teknik analisis dapat merupakan suatu teknik atau cara yang dipergunakan untuk mengolah data hasil penelitian. Hasil analisis data dapat dipergunakan untuk membuktikan hipotesis dan pengambilan kesimpulan penelitian.

Analisis data adalah pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiono, 2015:15).

Data yang terkumpul adalah data yang masih mentah, sehingga perlu diolah terlebih dahulu. Adapun data yang dianalisis dalam penelitian eksperimen semu melalui perhitungan statistik dan lebih jelasnya maka penelitian ini dilengkapi dengan paparan deskriptif analisis Uji *Wilcoxon*.

Adapun langkah statistik yang digunakan untuk eksperimen dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

1. Mencari rata-rata nilai tes awal.

2. Mencari rata-rata nilai tes khir.
3. Menghitung perbedaan rata-rata melalui uji *Wilcoxon*.

Uji *wilcoxon* termasuk dalam pengujian nonparametrik, untuk membandingkan antara satu sampel data yang saling berhubungan. Tes statistik tes *wilcoxon* dilakukan dengan bantuan komputer berbantu *SPSS*

1.6. Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai *Z* hitung dengan taraf signifikansi 5% (Supangat, 2008: 371). Pedoman yang digunakan untuk menentukan signifikansi adalah:

1. Jika nilai signifikansi *Z* hitung < 0,05 maka H_0 diterima.
2. Jika nilai signifikansi *Z* hitung > 0,05 maka H_0 ditolak.

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan antara pengukuran sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

$$Z = \frac{T - \left[\frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan:

T = Jumlah rangking positif atau jumlah rangking negatif

N = Jumlah

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Kesimpulan teoritis
 - a. Model pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang mengaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata. Sedangkan model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru adalah model kontekstual yang dibantu dengan media konkrit yang berbentuk segi empat dengan beberapa kotak gambar kangguru disertai kantong yang menempel. Kantong-kantong tersebut sebagai penentu nilai ratusan, puluhan dan satuan. Media kantong kangguru ini sama seperti media kantong bilangan hanya dalam media kantong kangguru ini terdapat gambar kangguru.
 - b. Hasil belajar matematika adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran secara keseluruhan dan dapat dijadikan tolak ukur yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini

yaitu dari aspek kognitif berupa nilai atau angka yang didapat oleh siswa.

2. Kesimpulan hasil penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan rata-rata *pretest* 66,3 dan rata-rata *posttest* sebesar 78,6. Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 14,3. Model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru dapat memberikan pengaruh hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut terbukti setelah diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan media kantong kangguru hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya *Z score* yaitu -4,560. Menunjukkan *Asym.Sig. (2-tailed)* = 0,000 < alpha = 0,05 artinya bahwa model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru berpengaruh terhadap hasil belajar matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat menggunakan model kontekstual dengan media kantong kangguru sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran, karena

model pembelajaran kontekstual dengan media kantong kangguru berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Peneliti dan Selanjutnya

Kegiatan menggunakan model pembelajaran kontekstual mendorong siswa untuk lebih aktif karena dihubungkan dengan dunia nyata dan kehidupan sehari-hari siswa yang didukung dengan media pembelajaran yang relevan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian dengan mengembangkan model pembelajaran kontekstual dengan media yang berbeda dari penelitian ini ke dalam metode penelitian *Research And Development*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus dkk. 2016. "Pengaruh Model pembelajaran CTL (*Contektual Teaching and Learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Sederhana " *Jurnal Pena Ilmiah*. 1 (I). 737-738.
- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pemdidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hasan, alwi. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hujair, AH. 2013. *Media Pembelajaran Inovatif-Interaktif*. Yogyakarta. Kauba Dipantra.
- Johnson, Elaire. 2009. *Contextual Teaching and learning : Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan dan Bermakna (terjemahan)*. Banfung: MLC.
- Kurniawan, Deni. 2011. *Pembelajaran Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*. Bandung: CV. Pustaka Cendikia Utama.

- Khan, D. Yahya. 2010. *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*. Yogyakarta: Pelangui Publisng
- Nawawi. 2015. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada Universiti Press.
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Nyimas, Aisyah. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasioanl.
- 69
- Oktaviabsa dan Yunus. 2013. “*Analisis dan Pengembangan Model Pembelajaran CTL (Kontektual Teaching and Learning) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa SMKN 1 Sidoarjo*”. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* . 1 (II). Hlm. 33-34.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta. Diva Press.
- Rahardjo, Mulyo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran Matematika : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sadia, Wayan. 2014. *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siti Huzayfah dan Yoppy Wahyu. 2017. “*Pengaruh Model Creativ Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar*”. *Jurnal Inovasi Pendidikan dasar*. 2 (II). Hlm. 53-58.
- Sri Subarinah. 2008. *Inovasi Pembelajaran. Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

- Supangat, Andi. 2008. *Statistik dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Parametrik*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperativ Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wahyudin. 2008. *Pembelajaran dan Model-model Pembelajaran (Pelengkap untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogis Para pendidik dan calon pendidik Profesional)*. Jakarta: CV. Ipa Abong. EW