PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONSTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA JAMSUT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Desa Ketawangrejo,Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo)

SKRIPSI

Oleh:

Novi Susanti

15.0305.0207

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2021

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memegang peran penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu negara, karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM), maka pendidikan bukan sebagai sarana saja tetapi sekaligus untuk menyiapkan generasi masa depan yang lebih baik, melalui upaya ini mutu pendidikan sangat diharapkan dapat berubah melalui proses belajar mengajar. Mutu pendidikan sangat tergantung pada kulitas guru dalam praktek pembelajarannya, sehingga peningkatan kulitas pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara nasional. Matematika juga memegang peranan yang penting dalam kehidupan manusia.

Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai aspek kehidupan sehari – hari. Selain itu, dengan mempelajari matematika seseorang bisa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis, serta dapat menigkatkan daya kreativitasnya. Menurut Heruman (2014:1), kemampuan yang tampak dalam fase ini kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah – kaidah logika. Matematika merupakan alat yang berfungsi untuk membangun penalaran, pola pikir, kritis, kreatif, objektif dan rasional yang diperlukan baik dalam kehidupan sehari – hari maupun dalam pengembangan ilmu pengetahuan teknologi.

Mengingat pentingnya peran matematika, maka pembelajaran matematika perlu didesain agar menarik minat siswa dan menumbuhkan dorongan untuk belajar sehingga mereka memiliki sikap positif terhadap matematika. Siswa diharapkan memiliki motivasi yang tinggi sehingga dapat menguasai matematika. Namun beberapa peneliti menunjukkan bahwa terdapat permasalahan pada pembelajaran matematika seperti

kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, kemampuan penalaran, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan berpikir kreatif.

Matematika tidak terlepas kaitanya dengan pendidikan terutama dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Mengingat pentingya matematika dalam IPTEK dan kehidupan sehari-hari pada umumnya, maka matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat terutama sekolah. Matematika dijenjang pendidikan dasar dan menengah diberikan dengan salah satu tujuan agar siswa memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah. Matematika di lingkugan SD sangat berguna bagi siswa untuk kepentingan hidup dalam mengembangkan pola pikirnya,dan mempelajari ilmu-ilmunya. Mengingat peranan matematika yang begitu besar, maka matematika perlu sikuasai dalam bentuk penerapan maupun pola pikirnya.

Salah satu indikator keberhasilan proses kegiatan belajar megajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa. Menurut Slamato (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yangn baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan siswa baik dalam perubahan tingkah laku maupun dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar dilihat dari kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran berdasarkan pengalaman atau pelajaran setelah mengikuti pembelajaran secara periodik dalam kelas. Proses belajar mengajar diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar dan penguasaan siswa terhadap materi matematika yang berikan oleh guru. Hasil evaluasi akan dapat diketahui hadil belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.

Proses pembelajaran matematika bukan hanya sekedar menstransfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses yang dikondisikan atau diupayakan oleh guru sehingga siswa katif dengan berbagai cara untuk mengkontruksikan atau membangun sendiri pengetahuannya. Aktif disini adalah suatu proses belajar yang didalamnya terjadi interaksi dan negosiasi anatara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa .

Kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila ada komunikasi timbal balik antara guru dan siswa. Oleh karena itu, sisa dituntut untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan, sehingga pesan yang disampaikan dalam materi dapat diterima siswa. Sikap aktif, kratif, dan inovatif sebagai subyek pendidikan. Peran guru sebagai fasilitator dan bukan sumber utama belajar. Pembelajaran matematika perlu melibatkan siswa secara aktif, belajar bersama teman sebaya, menemukan sendiri serta mampu mengubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar memiliki peranan penting bagi kehidupan sehari-hari siswa. Sundayana (2014:2) mengemukakan matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaianmata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Pemahaman tersebut akan diperoleh apabila pembelajaran matematika dapat bermakna bagi siswa. Sumantri (2015:111) mengemukkan bawha pembelajaran matematika di sekolah akan jadi lebih bermakna bila guru mengkaitkan dengan apa yang telah diketahui oleh siswa dan pengertian tentang ide matematika dapat dibangum melalui sekolah, jika siswa secara aktif mengkaitkan pengetahuannya.

Namun kenyataan banyak keluh dari siswa tentang pelajaran matematika yang sulit, tidak menarik, dan membosankan. Keluhan ini secara langsung maupun tidak langsung akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada setiap jenjang pendidikan. Salah satu

fator yang menyebabkan masalah ini adalah guru yang selalu menggunakan model konvensional, sehingga siswa merasakan jenuh. Hal ini siswa bersifat pasif dan guru sangat aktif dalam pembelajarn. Padahal dalam proses pembelajaran yang seharusnya lebih aktif adalah siswa. Siswa harus dibuat katif menemukan suatu konsep sehingga mereka dapat belajar dengan optimal.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui kalau nilai matematika siswa kelas IV sekolah dasar di Desa Ketawangrejo,Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo kurang maksimal. Materi yang kurang dikuasai siswa yaitu materi pengukuran sudut. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum 7,0 siswa yang nilainya di atas KKM berjumlah 5 siswa, sedangkan siswa yang nilainya di bawah KKM berjumlah 10 siswa dari jumlah 15 siswa. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara apa yang diharapkan dalam mempelajari matematika dengan yang di lapangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV sekolah dasar di Desa Ketawangrejo bahwa kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari matematika sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar matematika. Ada berberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima materi kurang maksimal, karena siswa pada saat belajar siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu materi yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah yaitu materi bangun datar. Siswa malu bertanya ketika mengalami kesulitan. Siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat pada guru.

Kegiatan pra penelitian ini dilakukan untuk mencari informasi mengenai kegiatan belajar siswa kelas IV sekolah dasar di Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo khususnya pada mata pelajaran Matematika serta masalah hasil belajar siswa. Kegiata tersebut guna menggali informasi dan dapat menemukan masalah yang akan diteliti yaitu hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran

Matematika serta peneliti dapat menentukan bentuk perlakuan dan instrument yang akan diberikan.

Hal ini disebabkan guru dalam meyampaikan materi pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, metode dan model pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi tidak sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi dan menyelesaikan soal. Selain itu guru lebih menekan pada siswa untuk menghafal konsep-konsep yang nantinya bisa digunakan untuk menjawab soal ulangan harian, ulangan tengah semester ataupun ulangan semester tetapi jarang mengkaitkan materi yang dibahas dengan masalah – masalah nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil tersebut guru dan siswa perlu dilakukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran salah satunya dengan membuat pembelajran yang menarik, efektif, dan intensif, salah satu caranya dengan pendekatan konstekstual. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang sifatnya membantu guru dalam menghubungkan mata pelajaran dengan keadaan yang nyata, serta siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dalam masalah yang diberikan oleg guru dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian dari Wahyu Septiani (2013), dikelas V SD Negeri 03 Salatiga, penggunaan pendekatan kontekstual dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh terhadap perbaikakn hasil belajar matematika siswa.

Model kontekstual merupakan salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Selama pembelajarn berlangsung siwa deberikan suatu masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari mereka dan siswa secara aktifnberusaha memecahkan masalah tersebut. Pembelajaran lebih bermakna karena siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Pembelajaran dengan model kontekstual, siswa diharapkan belajar tidak sekedar menghafal tetapi juga mengalami dan menekankan pada siswa

untuk dapat mengkontruksikan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Matematika dalam pembelajaran membutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran yang konkrit atau nyata. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi anatara guru dan siswa. Media pembelajaran salah satu upaya peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit dapat dipahami secara langsung oleh siswa. Penggunan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan objek belajar dan memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Salah satu media yang dapat mengatasi permasalahan proses belajar mengajar di kelas IV (empat) yaitu media jamsut. Jamsut merupakan perpanjangan jadi jam sudut. Media jamsut merupakan media pembelajaran yang menyediakan berbagai macam sudut yang dihasilkan dari jarum jam. Pengunaan alat peraga jamsut bertujuan agar siswa dapat menentukan besar sudut dari berbagai sudut yang ditentukan oleh jarum jam. Secara psikologis dengan menggunakan alat peraga ini bertujuan untuk menentukan motivasi dan minat siswa belajar matematika. Media jam sut dapat membantu siswa dalam menguasai dan memahami materi pengukuran sudut, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbantu Media Jamsut Terhadap Hasil Belajar Matematika". Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar di Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo. Pada masa Pandemi ini siswa belum di ijinkan bertatap muka di sekolah karena pada kondisi seperti ini kita diminta untuk berjaga jarak, memakai masker dan sering cuci tangan, sehingga pembelajaran dilakukan di rumah. Alasan peneliti mengunakan

model pembelajaran Kontekstual dapat menciptakan suasana belajar yang mendapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong motivasi siswa untuk saling bekerja sama dalam belajar. Adanya media jamsut dapat memudahkan siswa untuk memahami nama dan bentuk bangun datar. Hal ini, dapat meningkatkan aktifitas siswa dan keterlibatan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan urian latar belakang masalah, peneliti dapat mengidentifikai masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika belum maksimal diketahui kurangnya pemahaman siswa dalam menguasai materi.
2. Guru kurang memanfaakan media, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal.
3. Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga proses belajar mengajar di dominasi oleh guru.
4. Kurangnya pengalaman belajar siswa yang membuat siswa mengalami sendiri proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengakitkannya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan masalah demi tercapainya tujuan penelitian yaitu.

1. Guru dalam menggunakan media dan model pembelajaran kurang tepat.
2. Hasil belajar matematika belum maksimal diketahui kurangnya pemahaman siswa dalam menguasai materi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh pembelajaran kontekstual berbantu media jamsut terhadap hasil belajar matematika ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai penelitian ini yakin: Mengatahui pengaruh model kontekstual berbantu media jamsut terhadap hasil belajar matematika pada materi pengukuran sudut kelas IV sekolah dasar di Desa Ketawangrejo,Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil dari penelitian ini nantinya akan memberikan sumbangan informasimengenai berbagai hal yang berkaitan dengan model dan metode sebagai salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk keaktifan siswa dalam belajar di kelas.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa
      1) Meningkatkan nilai keaktifan siswa.
      2) Membangkitkan motivasi belajar untuk memperoleh pengalaman belajar.
      3) Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
   b. Bagi Guru
      1) Sebagai masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan model pembelajaran.
      2) Meningkatkan kreativitas guru untuk menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa dapat belajar sesuai karakternya sendiri.
      3) Memberikan bahan masukan sebagai inovasi bagi guru dalam meningkatkan mutu pelajaran di kelasnya.
   c. Bagi Sekolah
      1) Sebagai acuan dalam pengadaan inovasi pembelajaran bagi guruguru.

2) Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang menjadi tempat penelitian.
3) Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan sehingga pembelajaran Mtematika lebih berkualitas.

d. Bagi Peneliti
1) Memperoleh wawasan mengenai penerapan metode pembelajaran yang inovatif.
2) Mendapatkan pengalaman menerapkan pembelajaran Matematika pada siswa Sekolah Dasar.
3) Dapat dijadikan sebagai modal pembelajaran yang dapat diterapkan di masyarakat dan bagi pembaca dapat memberikan gambaran atau bahan insprirasi untuk melakukan penelitian.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pembelajaran Matematika

Belajar merupakan tindakan atau perilaku siswa yang komplek. Sebagai tindakan, belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Siswa adalah sebagai penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Berhasil atau gagalnya proses pendidikan amat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik baik ketika siswa di sekolah ataupun lingkungan keluarganya sendiri.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan peserta didik. Interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Tanpa adanya interaksi antara guru dengan peserta didik, maka proses pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal. Sebelum memulai proses pembelajaran guru harus menyiapkan model dan strategi pembelajaran yang akan digurnakan dalam pembelajaran

Bidang studi matematika yang diperlukan untuk proses berfikir yang sangat dibutuhkan orang dalam penyelesaian berbagai masalah. Matematika merupakan salah satu komponen dari mata pelajaran dan memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Rostina Sundayana (2013:2), matematika salah satu bidang studi yang mempengaruhi dan mendukung perkembangan tekonologi dan ilmu pengetahuan yang pada akahirnya akan mempengaruhi perkembangan dunia. Selain itu, matematika merupakan salah satu cara untuk memecahkan permasalahan – permasalahan dalam kehidupan sehari – hari.

Pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru mengajar khususnya matematika dengan melibatkan partisipasi aktif peserta didik didalamnya.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusian saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, melainkan komprehensif (Suprijono 2012: 7). Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran dari proses pengalaman belajarnnya yang diukur dengan tes.

Definisi diatas tentang matematika, pembelajaran, dan hasil belajar matematika, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Pengalaman tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, pengertian dan juga kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam berpikir matematika yang bermuara pada kemampuan matematika sebagai bahasa dan alat dalam menyelesaikan masalah – masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari- hari.

B. Model Pembelajaran Kontekstual

1. Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajran merupakan sebuah rancangan pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada sebuah teori belajar yang digunakan sebagai prinsip dalam belajar mengajar. Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru

mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi di dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

Elain B. Johnson dalam Rusman (2014:187), mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuat sistem yang merangsang otak menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut Elain mengatakan bahwa pembelajaran kontestual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Abdul (2016:228), pembelajaran kontestual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar siswa yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapnnya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Rusman (2014:190), pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu pendidik mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Daryanto (2013:320), konsep ini hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung secara almaiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan menstransfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik. Jadi pembelajaran kontestual adalah suatu usaha untuk membuat siswa aktif dalam menompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, karena siswa berusaha

mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengkaitkan dengan dunia nyata

2. Komponen Model Pembelajaran Kontekstual

   Menurut Sanjaya (2013: 264-268), ada tujuh komponen yang harus dikembangkan oleh guru pada pembelajaran kontekstual. Tujuh komponen tersebut adalah sebagai berikut:

   a. Kontruktivisme (contructivism)

      Yaitu kegiatan yang mengembangkan pemikiran bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa bekerja sendiri, menemukan, dan membangun sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.

   b. Bertanya (questioning)

      Yaitu strategi utama pembelajaran berbasis kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran maerupakan kegiatan pendidik untuk mendorong sikap keingintahuan peserta didik lewat bertanya tentang topik atau permasalahan yang akan dipelajari, membimbing, dan menilai kemampuan peserta didik, yang mana bertanya dapat diterapkan antara peserta didik dengan peserta didik, antara pendidik dengan peserta didik.

   c. Menyelidiki (Inquiry)

      Yaitu kegiatan belajar yang bisa mengondisikan peserta didik untuk mengamati, menyelidiki, menganalisa topik atau permasalahan yang dihadapi sehingga peserta didik berhasil menemukan sesuatu.

   d. Masyarakat belajar (Learning Community)

      Yaitu kegiatan belajar yang bisa menciptakan suasana belajar bersama atau berkelompok sehingga ia bisa berdiskusi, curah pendapat, bekerja sama, dan saling membantu dengan teman lain. Hasil belajar diperoleh dari sharing antar teman, antar kelompok, dan antar yang tahu kepada yang belum tahu. Masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah. Seseorang

yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberikan informasi yang dibutuhkan oleh teman biacaranya, sekaligus meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya.

e. Pemodelan (Modeling)

Yaitu proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik. Suatu pembelajaran keterampilan dan pengetahuan tertentu, peradanya model yang dapat ditiru oleh setiap peserta didik. Pembelajaran kontekstual, guru bukan merupakan satu-satunya model pembelajaran. Pemodelan dapat dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajarannya.

f. Refleksi (Reflection)

Yaitu kegiatan belajar yang memberikan refleksi atau umpan balik dalam bentuk tanya jawab dengan peserta didik tentang kesulitan yang dihadapinya dan pemecahannya, merekontruksi kegiatan yang telah dilakukan, kesan peserta didik selama melakukan kegiatan, saran atau harapan peserta didik.

g. Penilaian yang sebenarnya (Authentic Assessment)

Yaitu proses pengumpulan data yang bisa memberikan gambaran tentang perkembangan belajar peserta didik. Gambaran tersebut perlu diketahui oleh pendidik agar pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik mengalami proses belajar dengan benar. Penilaian bukan untuk mencari informasi mengenai hasil belajar peserta didik saja, tetapi bagaimana pula prosesnya. Kemajuan belajar peserta didik dinilai dari prosesnya, bukan semata-mata dari hasil.

Sehubungan dangan tujuh komponen pembelajaran kontekstual tersebut, maka proses pelaksanaan pembelajaran di kelas juga harus mengacu kepada tujuh komponen tersebut.

3. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual
   a. Kerjasama
   b. Saling menunjang
   c. Menyenangkan dan tidak membosankan
   d. Belajar dengan bergairah
   e. Pembelajaran terintegrasi
   f. Menggunakan berbagai sumber
   g. Siswa aktif
   h. Sharing dengan teman
   i. Siswa kritis dan guru kreatif
4. Langkah –langkah Pembelajaran Kontekstual

   Setiap pendekatan, model, teknik pembelajaran memiliki prosedur pelaksanaan yang tersetruktur sesuai dengan karakteristiknya. Langkah – langkah penerapan pembelajaran kontekstual.
   a. Kembangkan pemikiran bahwa peserta didik akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya.
   b. Laksanakan seefektif mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
   c. Kembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya
   d. Ciptakan masyarakat belajar.
   e. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
   f. Lakukan refleksi diakhir pertemuan.
   g. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kontekstual

   Menurut Sariningsih (2014:156) ada beberapa kelebihan dalam pembelajaran kontekstual, di antaranya.

   Kelebihan Model Pembelajaran Kontekstual :
   1. Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa memahami materi yang diberikan dengan melakukan sendiri kegiatan pembelajaran.

2. Pembelajaran lebih produktif dan menuntut siswa untuk menemukan sendiri.
3. Pembelajaran mendorong rasa ingin tahu siswa tentang materi yang dipelajari.
4. Pembelajaran mendorong siswa lebih berani mengemukakan pendapat.
5. Pembelajaran mengajak siswa membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran.

Adapun kelemahan dalam pembelajaran kontekstual, diantaranya.

1. Siswa yang tidak mengikuti pembelajaran, tidak mendapatkan pengetahuan yang sama dengan teman lainnya karena tidak mengalami sendiri.
2. Diperlukan waktu yang cukup lama saat proses pembelajaran kontekstual berlangsung.
3. Jika guru tidak dapat mengendalikan kelas maka menciptakan situasi kelas yang kurang kondusif.
4. Guru lebih intensif dalam membimbing, karena dengan pendekatan kontekstual guru tidak lagiberperan sebagai pusat informasi.
5. Perasaan khawatir pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik siswa karena harus menyesuaikan dengan kelompoknya.
6. Banyak siswa yang tidak senang apabila disuruh bekerjasama dengan lainnya, karena siswa yang tekun merasa harusnbekerja melebihi siswa yang lain dalam kelompoknya.

C. Media Pembelajaran Jamsut (Jam Sudut)

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:3) media adalah proses belajar mengajar diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses kembali informasi visual atau verbal. Menurut Dina Indriana (2011:15) menjelaskan bahwa media dalah alat bantu yang

sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Menurut Yusufhadi Miarso (2011:458) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadiny proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu proses pembelajaran dalam penyampaian pesan atau informasi.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Arsyad (2014:25), media memiliki beberapa dampak positif :

a) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, karena setiap siswa dapat menerima pesan yang sama.
b) Pembelajaran lebih menarik, karena dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa namun juga dapat membantu siswa tetap memperhatikan.
c) Pemebalajaran lebih interakti dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengutan.
d) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat dengan menggunakan media.
e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika materi dan gambar dapat diintegrasikan sebagai media pembelajaran.
f) Pembealajaran tidak terikat pada waktu apalagi jika media dirancang untuk penggunaan secara individu.
g) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan proses belajar pun dapat ditingkatkan.
h) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih postif.

Berdasarkan uaraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar

mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makana pesan yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna, Mengingat banyaknya, bentuk – bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya denga cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

2. Tujuan Dan Manfaat Media Pembelajaran

   Proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan media sehingga siswa lebih termotivasi untuk beljar serta dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

   Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Sudjana dkk. (2010:2) yaitu:

   a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa dehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
   b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknaya sehingga lebih dipahami oleh siswa.
   c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
   d. Siswa melakukan kegaiatan belajar seperti mengamati, melakukan, dan mendemontrasikan.

3. Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran

   Menurutb Sudjana dkk. (2010:4-5) dalam melilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikkan kreteria – kreteria sebagai berikut:

   a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran artinya media pembelajaran haruslah dipilih atas dasar tujuan –tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Tujuan – tujuan intruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih meningkatkan digunakan media pengajaran.
   b. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

c. Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
d. Keterampilan guru dalam menggunakannya berbagai jenis media yang diperlukan. Nilai danmanfaat yang diharapkan bukan pada medianya. Tetapi dampak dari penggunaan oleg guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
e. Tersedia waktu untuk menggunakannya artinya media tersebut dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran (ada waktu untuk menerapkan). Sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf pikir siswa, sehingga makna yang terkandung dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

4. Media Jamsut

a. Pengertian Media Jamsut

Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Jamsut merupakan singkatan dari jam sudut. Jam sudut merupakan media pembelajaran yang menyediakan berbagai sudut yang dihasilkan dari jarum jam. Pengunaan alat peraga jamsut bertujuan agar siswa dapat menentukan besar sudut dari berbagai sudut yang ditentukan oleh jarum jam. Secara psikologis dengan menggunakan alat peraga ini bertujuan untuk menentukan motivasi dan minat siswa belajar matematika. Media jam sut dapat membantu siswa dalam menguasai dan memahami materi pengukuran sudut, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media jamsut sangat tepat digunakan dalam pembelajaran geometri khususunya dalam menentukan sudut pada jam. Pada media ini siswa dapat

memahami macam-macam sudut, ukuran dan cara menggambar suatu sudut.

b. Langkah –langkah pembuatan media jamsut

1. Alat dan bahan

   Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran jamsut yaitu :

   - Alat :
     - Kater
     - Gunting
     - Paku
     - Baut dan Mur
     - Cetakan lingkaran
   - Bahan
     - Karton/ kardus bekas
     - Spidol
     - Kertas warna - warni
     - Lem

c. Cara pembuatan

   Langkah – langkah pembuatan

   1. Membuat lingkaran pada cetakan lingkaran karton dengan membuat 2 jenis lingkaran dengan ukuran yang berbeda.
   2. Gunting pola yang sudah dibentuk.
   3. Kemudian membuat lingkaran pada kertas manila/ kertas warna untuk menutupi pola yang sudah dibuat dari kardus.
   4. Gunting pola pada kertas manila.
   5. Sebuah lingkaran diambil titik tengah garis berbentuk sudut 30 derajat, sebuah lingkaran dibagi menjadi 4 buah sudut sama besar.
   6. Setiap sudut dikasih warna yang berbeda
   7. Tempelkan angka-angka disetiap jam.

8. Tempelkan pola lingkaran dari yang besar membentuk pola kecil.
9. Melubangi tengah – tengah pola lingkaran menggunakan paku untuk membuat jarum jam.
10. Kemudian di tengah-tengah pola lingkaran diberikan baut/mur.
11. Setelah selesai, jam sudut siap digunakan

d. Cara penggunaan

1. Tentukan pukul berapakah wakti yang ingin diukur sudutnya.
2. Letakkan (putar) jarum jam sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Catatan: cara memutar jarum jam adalah dengan memutar jarum jam menit(panjang)
3. Putar lingkaran besar dan sesuaikan angka 0 derajat pada salah jarum jam (jarum jam pertama), bisa pada jarum jam pendek maupun panjang tergantung ukuran sudut yang ingin diukur yaitu sudut terbesar ataukah sudut terkecil dua jarum jam.
4. Setelah itu, lihat pada bagian lingkaran besar, angka berpakah yang ditunjukan atau terletak sesuai dengan jarum jam kedua.
5. Maka angka tersbutlah yang merupakan sudut yang ingin kita cari yaitu antara dua jarum jam.

D. Hubungan Model Pembekajaran Kontesktual Dengan Media Jamsut

Model Pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membentu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep yang membantu konsep belajar yang membentuk guru mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong

siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerpannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, dan dunia kerja nantinya. Sedangkan, media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Jamsut merupakan singkatan dari Jamsut. Hubungan model pembelajaran kontekstual dengan media jamsut adalah konsep belajar yang mengkaitkan materi kedunia nyata dengan bantua media jamsut memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa mudah menerima materi. Siswa akan lebih aktif dan tidak mudah bosan dalam mengikuti belajar.

E. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Yurna Ariantika (2018) yang berjudul Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbantu Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung. Hasil penelitian Yurna Ariantika bahwa pembelajaran dengan menggunakann pendekatan kontekstual berbantu media pembelajarn memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai kelompok eksperimen diperoleh rata – rata 81.58 dan kelompok kontrol diperoleh 75,56 sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan pendekatan kontekstual berbantu media realita terhadap hasil belajar matematika.
2. Izzatul Lailah Wijayanti (2016) berjudul Pengaruh Media Jam Sudut Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis eksperimen semu. Hasil penelitian yang diperoleh dari niali t hitung sebesar 2,053> t tabel sebesar 2,021 yang menunjukkan hasil post-test siswa mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media jarum jam lebih besar dari pada siswa mendapat pembelajaran dengan menggunakan media busur derajat. Disimpulkan bahwa media jam berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika materi pengukuran sudut siswa kelas V SD.

Berdasarkan penelitian dari relevan di atas dapat disimpulkan bahwa, ada penelitian Yurna model yang di gunakan sama yaitu model Kontekstual dan kelas yang sama yaitu kelas IV. Sedangkan pada peneliltian Izzatul Laila wijayanti media yang digunakan yaitu media Jam Sudut. Beradasarkan penelitian relevan yang sudah ada peneliti mengambil judul "Pengaruh Model Kontekstual Berbantu Media Jamsut Terhadap Hasil Belajar Matematika". Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar di Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo. Terdapat kesamaan dan berbedaan subyek penelitian .

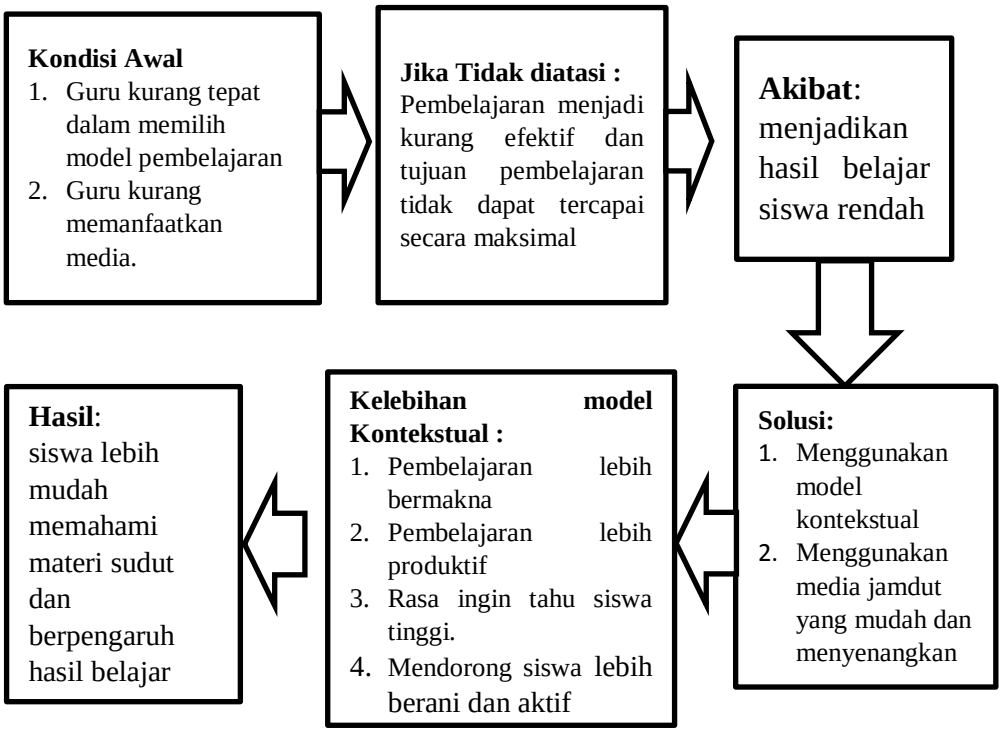
F. Kerangka Berpikir

Hasil belajar siswa dapat di pengaruhi beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu penerapan model pembelajaran yang sesuai materi pelajaran maupun karakter siswa yang membantu guru dan siswa mencapai hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Diduga faktor yang menyebabkan siswa merasa kesulitan terhadap pemecahan masalah dalam proses pembelajaran maupun peningkatan hasil belajarnya disebabkan oleh iklim belajar yang kurang membangkitkan motivasi belajar dan sikap siswa, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, guru dalam mengajar kurang menafaatkan media, model yang gunakan kurang efektif sehingga hasil berlajar kurang optimal serta suasana belajar kurang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar di Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo belum maksimal. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, guru kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Kurangnya guru dalam memanfaatkan media, sehingga siswa juga kurang terlibat dan kurang aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang kurang efektif juga menyebabkan pembelajaran

kurang optimal dan suasana belajar siswa kurang menyenangkan, siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Guru dalam menerapakan model pembelajaran dapat mengedepanakan peran aktif siswa sehingga diharapkan hasil belajar siswa lebih optimal. Model pembelajaran yang di pandang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat membuat siswa aktif dan belajar lebih menyenangkan adalah model konteskstual. Selain itu, model pembelajaran dengan berbantu media jamsut dapat mencipatakan suasana belajar siswa lebih aktif dan menyenangakan. Adanya media jamsut dapat mempermudah guru untuk penyampaian materi dan siswa lebih mudah untuk menangkap meteri yang disampaikan oleh guru, serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih semangat. Guru mengukur tingkat pemahaman siswa melalui tes. Tes dilakukan sebelum (*Prettest*) dan sesudah pembelajaran (*Posstest*). Adanya *Pretest* dan *Posstest* guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dalam mengetahui dan mamahami materi.



Gambar : 1 Kerangka Pemikiran

Pada kondisi awal siswa dalam belajar matematika pada materi pengukuran sudut kurang maksiml. Hal ini, guru dalam memilih model pembelajaran kurang tepat dan guru kurang memanfaatkan media yang ada disekitarnya. Jika kondisi awal tidak diatasi atau diubah pembelajaran menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. Apabila tujuan pembelajaran kurang maksimal dapat mengakibatkan hasil belajar rendah dan kurang maksimal. Adanya permsalahan tersebut ada solusi dalam penerapan pembelajaran matematika pada materi pengukuran sudut. Salah satu solusi yaitu guru dapat menerapkan model kontekstual. Model pembelajaran kontekstual dapat membantu guru mengkaitkan anatara materi yang diajarkan dengan situasi di dunia nyata siswa, dan mendorong siswa menerapkanya dalam kehidupan sehari – hari.

Solusi yang kedua mengembangkan media jamsut yang mudah dan menyenagkan. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membnatu guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Pembelajarn menggunakan media jamsut dapat menarik perhatian siswa, mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan siswa akan lebih mudah menerima materi. Adanya solusi dar permasalahan tersebut terdapat kelebihan dari solusi yang di ambil.

Kelebihan menggunakan model kontekstual yaitu Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa memahami materi yang diberikan dengan melakukan sendiri kegiatan pembelajaran,pembelajaran lebih produktif dan menuntut siswa untuk menemukan sendiri, pembelajaran mendorong rasa ingin tahu siswa tentang materi yang dipelajari, pembelajaran mendorong siswa lebih berani mengemukakan pendapat dan pembelajaran mengajak siswa membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran.

Adanya solusi penerapan model kotesktual dan pengembangan media jamsut dapat memudahkan siswa untuk menerima dan memahami materi pengukuran sudut. Selain itu, berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa. Guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa melalui tes. Tes dilakukan *Prettest* dan *Posstest*.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pemikiran diatas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Ha

   Terdapat pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantu media jamsut terhadap hasil belajar matematika.

2. Ho

   Tidak ada pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantu media jamsut terhadap hasil belajar matematika

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Trianto (2010: 203) mengatakan bahwa metode eksperimen didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre experimental* yaitu *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok siswa yang sebelumnya dilakukan pengukuran awal, kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan media jamsut, selanjutnya diberikan pengukuran akhir dengan memberikan tes. Rancangan penelitian menurut Sugiyono (2011: 75) memiliki pola yang digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Desain Penelitian
$\mathbf{O_1\ X\ O_2}$

Keterangan:
O_1 = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan
O_2 = Tes terakhir (*posttest*) sesudah perlakuan diberikan
X = *Treatment* (perlakuan) dengan menggunakan model Kontekstual dengan bantuan media jamsut

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas

   Variabel yang akan menjadi sebab atau yang mempengaruhi timbulnya atau berubahnya dependent (variabel bebas). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kontekstual berbantu media jamsut.

2. Variabel terikat

   Variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya independent variabel (variabel terikat). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah menggunakan hasil belajar matematika.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi Operasional Variabel Penelitian merupakan suatu bagian yang mendefinisikan sebuah konsep ataupun variabel agar dapat diukur dengan cara melihat indikator penelitian yang digunakan peneliti terhadap dua variabel. Melihat dari pernyataan diatas, dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kontekstual Berbantu Media Jamsut

   Model pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsep belajar yang dapat guru dlam mengkaitkana antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapnnya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Media jamsut merupakan suatu alat bantu yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan dan informasi.

   Salah satu langkah proses pembelajaran melalui model konteskstual berbantu media jamsut. Pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menunjukkan manfaat dan kegunaan media jamsut, guru membentuk kelompok diskusi dan siswa mempresentasikan hasil diskusi. Guru juga tidak lupa memberikan reward untuk siswa.

2. Hasil belajar Matematika

Hasil belajar adalah kemampuan kognitif yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar berupa suatu produk. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, menilai, mengelola dan menghayati. Sedangkan pada ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, pengalamiahan dan artikulasi. Hasil belajar yang menjadi fokus penelitian ini adalah perubahan aspek kognitif. Hasil belajar matematika merupakan tolok ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami materi pengukuran sudut. Tingkat kerberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami materi diukur dengan tes.

D. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah tempat dan waktu pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo. Adapun lembar ijin penelitian dan surat keterangan sudah melakukan penelitian yang terlampir pada lampiran 1 dan lampiaran 2. Berhubung adanya pandemi pemerintah belum memberikan ijin kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kegiatan belajar dilakukan di rumah dengan memperhatikan protokol kesehatan seperti jaga jarak, menggunakan masker dan cuci tangan.

E. Subyek Penelitian

1. Populasi

Menurut Arikunto (2013: 173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitinya merupakan populasi. Kesimpulannya populasi merupakan keseluruhan dari subjek dan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 15 siswa sekolah dasar di Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo. Daftar nama siswa terlampir pada lampiran 16.

2. Sampel

   Menurut Sugiyono (2018 : 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dalam penelitian, yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 15 siswa siswa sekolah dasar di Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo.

3. Teknik Sampling

   Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2018:118). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang digunakan peneliti adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Ketawangrejo untuk dijadikan kelas eksperimen.

F. Metode Pengumpulan Data

Setiap penelitian memiliki cara atau teknik berbeda dalam mengumpulkan suatu data. Setiap teknik pengumpulan data akan menghasilkan data yang berbeda pula. Oleh karena itu, diperlukan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian dalam bentuk tes. Menurut Suharsini (2013:46) tes adalah suatu yang duadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil – hasil pelajaran tertentu pada seseorang peserta didik atau kelompok.

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar matematika terhadap materi pengukuran sudut. Bentuk tes dalam penelitian ini yaitu tertulis dengan soal objektif bentuk pilihan ganda. Tes diberikan kepada siswa sebelum adanya perlakuan (*Pretest*) dan tes seteleah di berikan perlakuan (*Posttest*). *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi yang diajarkan sedangkan, *posttest* bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini

berjumlah 20 butir soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Soal yang diberikan terkait penerapan konsep materi pengukuran sudut.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan atau dibutuhkan oleh peneliti. Instrumen biasanya dipakai oleh peneliti untuk menanyakan atau mengamati responden sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Instrumen penelitian ini untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aspek penelitian kognitif yaitu pemahaman dan penerapan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Pedoman tes yang disusun digunakan untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar siswa siswa sekolah dasar di Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo.Soal tes berupa pilihan ganda mengenai materi pengukuran sudut. Kisi-kisi dan soal tes terdapat pada lampiran 15.

H. Validasi dan Reabilitas

1. Validitas Ahli

Validitas adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur kevalidan atau kesahihan suatu alat ukur atau instrumen. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan expert judgement oleh seorang ahli. Adapun surat ijin Validasi dan surat keterangan validasi dapat dilihat di lampiran 3 sampai 5. Pembuatan instrumen penelitian meliputi tahap perencanaan, penyusunan atau penulisan butir soal, penyuntingan, pengujicobaan, analisis hasil, dan proses revisi. Revisi dalam pembuatan instrumen salah satunya seperti melengkapi kisi-kisi soal, soal tes, LKS, materi ajar dan lainnya. Hasil validitas instrumen dengan *expert judgement* menyatakan bahwa instrumen yang dibuat apakah layak digunakan atau tidak.

Tabel 2
Hasil Validitas ahli

Instrumen/Perangkat pembelajaran	Nama dan Nilai validasi		Rata-Rata Nilai	Ket
	Rasidi,M.Pd	Agung Pristinah,S.Pd.M.Pd		
1. Soal Tes	82,5	82,5	82,5	Baik
2. Silabus	81,25	84,37	82.81	Baik
3. RPP	83,33	82,29	83,11	Baik
4. Media	81,25	84,37	82,76	Baik
5. Materi Ajar	80	82,5	81,25	Baik
6. LKS	85	85	85	Baik

Hasil lengkap validasi dapat dilihat pada lampiran 4 dan lampiran 5.

2. Validitas Empiris

Validasi tes yaitu suatu tes dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila tes itu betul-betul dapat mengukur hasil belajar. Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu dengan menggunakan teknik kolerasi product moment dengan bantuan komputer program *SPSS versi 24 for window*. Kreteria soal dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} > nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2010:211). Semakin tinggi validitas data maka variabel yang diukur semakin akurat. Data uji validitas di dapatkan dari uji coba instrumen pada 25 respoden dengan soal tes 30 item.

Tabel 3

Hasil Validasi Butir Soal

No	r table	r hitung	Keterangan
1	0,444	0,789	VALID
2	0,444	0,818	VALID
3	0,444	0,870	VALID
4	0,444	0,844	VALID
5	0,444	0,870	VALID
6	0,444	0,827	VALID
7	0,444	0,890	VALID
8	0,444	0,870	VALID
9	0,444	0,694	VALID
10	0,444	0,750	VALID
11	0,444	0,575	VALID
12	0,444	0,710	VALID
13	0,444	0,615	VALID
14	0,444	0,618	VALID
15	0,444	0,750	VALID
16	0,444	0,839	VALID
17	0,444	0,839	VALID
18	0,444	0,901	VALID
19	0,444	0,752	VALID
20	0,444	0,864	VALID

Tabel 3 menunjukkan soal yang valid. Hasil validitas soal dapat dilihat pada lampiran 6. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2010:211). Hasil validasi butir soal diatas, dari 20 subyek uji coba dengan nilai r_{tabel} 0.444 taraf signifikan 5% diperoleh 20 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid,sehingga soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan.

3. Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya. Keterpercayaan berhubungan dengan ketepatan dan konsistensi. Instrumen dikatakan dapat dipercaya atau reliable apabila memberikan hasil pengukuran yang

relatif konsisten (Purwanto, 2007: 161). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan berkali-kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2007: 173). Untuk mengetahui relibilitas instrumen, formula yang digunakan untuk menguji realiabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah menggunkanan koefisien Cronbach Alpha. Uji reliabilitas menggunakan alpha cronbach menggunakan *versi 24.0 for window*. Tolak ukur untuk derajat kehandalan dibandingkan dengan pedoman tabel 4.

Tabel 4
Interpetasi Nilai r

Interval Koefisien r	Kualifikasi
0,800 < r ≤ 1,000	Sangat tinggi
0,600 < r ≤ 0,800	Tinggi
0,400 < r ≤ 0,600	Cukup
0,200 < r ≤ 0,400	Rendah
0,000 < r ≤ 0,200	Sangat rendah

Adapun hasil reliabilitas soal dapat dilihat ditabel 5 berikut :

Tabel 5
Hasil Uji Reliabilitas Soal

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,966	20	Sangat tinggi

Berdasarkan pengujian reliabilitas soal pilihan ganda, didapatkan hasil reliabilitas instrumen sebesar 0.966. Nilai r berada pada rentang 0.800-0,1000, maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen tes termasuk kategori sangat tinggi. Berdasarkan kreteria yang telah ditentukan maka soal tersebut reliabel dan dapat digunakan.

4. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk mebedakan antar siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Tujuan uji daya beda untuk mengetahui intensitas sebuah soal dalam hal kesukaran dibutuhkan uji daya beda, yaitu kemampuan antara butir soal dapat membedakan antara siswa

yang menguasai materi dan siswa yang belum menguasai materi yang diujikan. 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 versi 24.0 for windows.*

Tabel 6
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
$0,70 < D \leq 1,00$	Baik sekali (digunakan)
$0,40 \leq D < 0,70$	Baik (digunakan)
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,00 \leq D < 0,20$	Jelek

Tabel 6 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Hasil daya pembeda dapat suatu butir dapat dilihan pada tabel 7.

Tabel 7

Hasil Uji Daya Beda

No	r hitung	Keterangan
1	0,764	Baik Sekali
2	0,799	Baik Sekali
3	0,854	Baik Sekali
4	0,825	Baik Sekali
5	0,854	Baik Sekali
6	0,805	Baik Sekali
7	0,876	Baik Sekali
8	0,854	Baik Sekali
9	0,655	Baik
10	0,718	Baik Sekali
11	0,526	Baik
12	0,673	Baik Sekali
13	0,568	Baik
14	0,572	Baik
15	0,718	Baik Sekali
16	0,819	Baik Sekali
17	0,819	Baik Sekali
18	0,888	Baik Sekali
19	0,723	Baik Sekali
20	0,847	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 7 menunjukan hasil daya pembeda soal valid. Hasil uji daya beda dapat di lihat pada lampiran 7. Hasil yang diperoleh seluruh soal yang dibuat terdapat 14 soal baik sekali dan 6 soal baik. Untuk melihat hasil hitung *SPSS* dapat dilihat pada Lampiran.

5. Tingkat Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal dalam menjaring banyaknya 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 kesukaranya rendah. Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *SPSS.*

Tabel 8
Kreteria Indeks Kesukaran Soal

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

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butur soal yang telah divalidasi. Hasil kriteria indeks kesukaran soal dapat dilihan pada tabel 8.

Tabel 9
Hasil Kreteria Indeks Kesukaran Soal

No	Mean	Keterangan
1	0,72	Mudah
2	0,80	Mudah
3	0,76	Mudah
4	0,76	Mudah
5	0,76	Mudah
6	0,72	Mudah
7	0,68	Sedang
8	0,76	Mudah
9	0,52	Sedang
10	0,40	Sedang
11	0,56	Sedang
12	0,56	Sedang
13	0,48	Sedang
14	0,44	Sedang

15	0,40	Sedang
16	0,72	Mudah
17	0,72	Mudah
18	0,72	Mudah
19	0,72	Mudah
20	0,72	Mudah

Berdasarkan Tabel 9 menunjukan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid, hasil yang didapat dari hasil perhitungan soal dengan kategori sedang sebanyak 8 soal dan 12 soal dalam kategori mudah dengan jumlah seluruh soal yakni 20 soal. Untuk melihat hasil hitung SPSS dapat dilihat pada Lampiran.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan harus sesuai prosedur yang ada dan jadwal yang telah ditetapkan. Berikut ini tahapan penelitian adalah sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan peneilitian

Perencanaan penelitian merupakan suatu hal yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian. Tahap perencanaan penelitian ini meliputi kegiatan pra penelitian, penyusunan proposal penelitian, perijinan dan persiapan bahan dan materi. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perijinan

Setelah penyususnan proposal penelitian, peneliti mengajukan permohonan ijin kepada pihak desa untuk melakukan penelitian pada siswa kelas IV sekolah dasar di Desa Ketawangrejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo. Surat ijin penelitian dapat dilihat pada lampiran 1 dan surat keterangan penelitian dapat dilihat pada lampiran 2.

b. Persiapan Bahan dan Materi

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan semua bahan dam materi yang akan digunakan selama proses penelitian, sehingga kegiatan penelitian ini dapat tercapai secara maksimal. Persiapan yang dimaksud dalam penelitian ini materi, bahan,

media, serta perangkat pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

2) Tahap pelaksanaan Penelitian

a. Tahap *pretest*

Pada tahap ini, kegiatan awal yang dilakukan adalah memberikan *pretest* pada siswa materi pengukuran sudut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan/*treatment* berupa model pembelajaran Kontekstual.

b. Tahap pelaksanaan *treatment*

Pemberian perlakuan dilakukan selama 3 kali pertemuan. Perlakuan yang dilaksanakan berupa model pembelajaran Kontekstuak dengan media jamsut (Jam Sudut) sesuai jadwal dan materi yang telah ditetapkan terlebih dahulu.

c. Pemberian *Posttest*

Setelah itu, melakukan *posttest* pengukuran akhir ini bertujuan untuk memahami hasil belajar Matematika materi pengukuran sudut, setelah siswa diberikan sebuah *treatment* dengan menerapkan model pembelajaran Kontesktual.

3) Tahap Analisis Data

Analisis data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa pengolahan dan penganalisisan hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa mengenai materi pengukuran sudut.

4) Tahap Pembuatan Kesimpulan

Tahap pembuatan kesimpulan adalah tahap pembuktian dari hipotesis yang ada yang dirumuskan.

J. Metode Analsis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji Prasyarat analisis data dalam penelitian ini, untuk menguji normalitas maupun homogenitas data akan diolah menggunakan progaram SPSS versi *24.00 for window*. Sugiyono (2016:147)

menjelaskan langkah – langkah dalam analisis data meliputi : mengelompokkan data berdasrakan variabel dan jenis responden, metabulasi data berdasrajab variabel data jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan penghitungan untuk menjawab rumusan maslah, dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi normal data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian ini adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji normal *Kalmogorov smirnov*. Uji normalitas dilakukan dengan bantuana SPSS 24.00 for window. Kreteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikasi 5%. Jika sig >0,05 maka data berdistribusi normal dan sig <0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Langkah terakhir dari pengolahan data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variabel bebas dengan variabel terikat, yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan penerimaan atau penolakan hipotesis yang telah dirumuskan. Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan terhadap suatu rumusan masalah pada penelitian, dimana rumusan masalah tersebut dinyatakan dalam bentuk pernyataan.

Uji hipotesis menggunakan t-Test untuk mengetahui perbedaan anatara efek yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuaan dengan menggunakan data hasil Pretest dan Posttsest. Uji t-Test digunakan untuk mengetahui apakah varibel bebas (model kontekstual bebbantuan media jamsut) mampu mempengaruhi variabel terikat (Hasil belajar matematika). Uji perbedaan dua rata-rata antara data

Pretest dan data posttest dilakukan untuk mengetahui adanaya perbedaan sebelum dan setelag diberikan perlakuan.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitain diketahui bahwa hasil belajar Matematika mengalami peningkatan melalui penerapan model pembelajaran kontekstual dengan media Jamsut. Peningkatan yang signifikan terjadi karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran, dimana kegiatan pembelajaran diterapkan dengan model, dan media yang menarik. Sehingga proses pembelajaran siswa lebih aktif dan minat belajar siswa akan bertambah.

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh model Kontekstual berbantuan media jamsut terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan berdasarkan test statistic diperoleh nilai (2-tailed) -3,334[b] dengan Asymp.Sig bernilai 0,001. Karena nilai 0,001 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar Matematika untuk *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantu media jamsut terhadap hasil belajar matematika".

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti dapat memberi saran sebagai masukan sebagai berikut:

1. Pendidik menggunakan model kontekstual berbantuan media jamsut sebagai kegiatan alternatif pembelajaran sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menambah inovasi pada materi lain yang relevan dan menjadikan matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan.
2. Penggunaan model kontekstual berbantuan media jamsut bertujuan untuk peserta didik lebih bersemangat mengikuti pembelajaran

matematika sehingga mencapai hasil yang maksimal dan menjadikan matematika pelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi pembaca, penerapan model kontekstual berbantuan media jamsut perlu dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran dapat jauh lebih menyenangkan dan memotivasi.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
   a. Hendaknya melakukan penelitian mengenai hasil belajar matematika agar menggunakan model atau moteode yang lebih bervariasi.
   b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya agar dapat menciptakan ide penelitian yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, M. (2016). *Strategi Pembelajaran*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Arikunto. (2010). *Manajemen penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

----------. (2013). *Manajemen penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Asyhad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif.* Bandung: CV Yrama Widya.

Eni Jubaidah. 2017. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Hand Activity Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Peserta Didik. Skripsi

Heruman. (2014). *Model Pembelajaran matematika di SD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bntu Media Pengajaran*. Jakarta : PT. Diva Press.

Izzatu Lailah Wijayanti. 2016. Pengaruh Media Jam Sudut Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Siswa SD. Skripsi.

Juma'atin. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Berbentuk Jam Sudut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Sudut Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso. Skripsi.

Purwanto. (2007). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ratna, S. (2014). *Pendekatan Kontestual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP*, Junal Ilmiah Program Studi Matematika Skip Siliwangi Bandung, Vol 3, No.2, h. 156

Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sanjaya. (2013) .Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

Slamato. (2010). *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta PT Rineka Cipta.

Sudjana, dkk. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta

---------- . (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

----------.(2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Suharsimi . (2006). *Manajemen Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sumantri . (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Bandung Alfabeta.

Sundayana, R. (2014). *Stastistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Rostiana. (2013). *Stastistika Penelitian Pendidikan*. Bandung Alfabeta.

Suprijono, A. (2012). *Cooperative Laerning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Syofnidah,I & Abdul, A. (2015) "*Upaya Guru Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji*" (Jurnal Terampil Vol. 4 No 1 Juni 2015),h.1

Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.* Jakarta: Prenada Media.

Yurna Arintika. 2018. "Pengaruh pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika".Skripsi

Yusufhadi,M. (2011). "*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan"* . Jakarta : PT. Kencana Prenada Media Group.