

Penerapan Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Berbantuan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Yulianti¹, Puji Rahayu², Fitri Nuraeni³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

Post-el: ¹yuliy9104@upi.edu; ²pujirahayu@upi.edu ³fitrinuraeni@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar khususnya pada mata matematika yang diakibatkan oleh kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang kurang melibatkan siswa dan pembelajaran terkesan abstrak sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas siswa dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital terhadap hasil belajar matematika siswa, serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas III B SDN I Cipaisan di Purwakarta. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa dan tes evaluasi belajar. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan perolehan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 65,17%, pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata aktivitas siswa mencapai 85,43%. Pada siklus I, siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 9 siswa dengan nilai rata-rata kelas 61,56 dan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 28,12%. Pada siklus II, siswa yang mampu mencapai KKM meningkat menjadi 27 siswa dengan nilai rata-rata 80,93 dan persentase ketuntasan belajar klasikal 84,38%. Dengan data yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital pada pembelajaran matematika di kelas III B SDN I Cipaisan tahun pelajaran 2022/2023 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci : *Model Contextual Teaching and Learning (CTL), Komik Digital, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai bidang kehidupan. Hal ini diperkuat oleh Sundayana dalam Lubis (2022: 77) matematika merupakan salah satu komponen serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan dan merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kunci tercapainya hasil belajar yang memuaskan dalam pembelajaran matematika adalah pemahaman konsep yang baik. Untuk mendalami sebuah konsep baru, siswa harus memahami konsep pada materi sebelumnya atau guru dapat mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan nyata karena pada usia sekolah dasar siswa masih berpikir konkret. Sebagaimana teori Piaget dalam Srivastava (2019) bahwa “tahapan perkembangan intelektual anak pada periode ke tiga usia 6-12 tahun adalah periode operasional konkret”. Berdasarkan hal tersebut, dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya model pembelajaran yang membawa siswa ke arah konkret. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengaitkan pembelajaran dengan dunia nyata yaitu model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan dunia nyata. Hal ini diperkuat oleh Kistian (2018) bahwa “*Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat”.

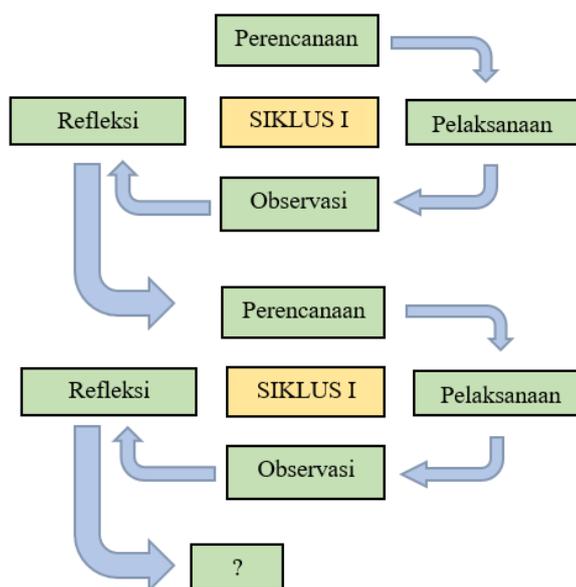
Mengingat saat ini berada di era revolusi industri 4.0 maka sebagai pendukung pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Media komik digital merupakan salah satu platform ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi siswa dengan guru yang cukup unik karena di dalamnya dapat menambahkan beberapa fitur seperti video, foto dan berbagai jenis link kuis. Menurut Narastuti (2021) Media pembelajaran komik digital mampu membuat siswa menjadi kreatif, variatif, dan inovatif serta mampu membuat siswa merasa senang saat kegiatan pembelajaran.

Melalui penjelasan maupun teori di atas, tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui aktivitas belajar siswa setelah diterapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital pada pembelajaran matematika. Kedua untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik digital pada pembelajaran matematika. Sehingga secara garis besar penelitian ini di lakukan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi dalam penerapan model tersebut di dalam aktivitas belajar siswa serta hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Abdillah (2020, hlm. 14) Penelitian Tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh pendidik pada suatu kelas melalui beberapa siklus yang terdiri dari perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi untuk mencapai tujuan tertentu. Subjek penelitian yang digunakan adalah 32 siswa kelas IIIb SDN 1 Cipaisan. Teknik pengumpulan data dalam penulisan ini berupa Teknik Tes dan Teknik Non tes. Teknik tes berupa soal isian yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang sudah diberikan. Teknik non tes berupa lembar observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa setelah diterapkan model *contextual teaching and learning* berbantuan komik digital. Desain penelitian tindakan kelas (PTK) ini, diadopsi dari Kemmis dan Mc Tagart (dalam Arikunto, 2019, hlm. 17) dengan tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut desain penelitian tindakan kelas (PTK).

Gambar 1 Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Tagart



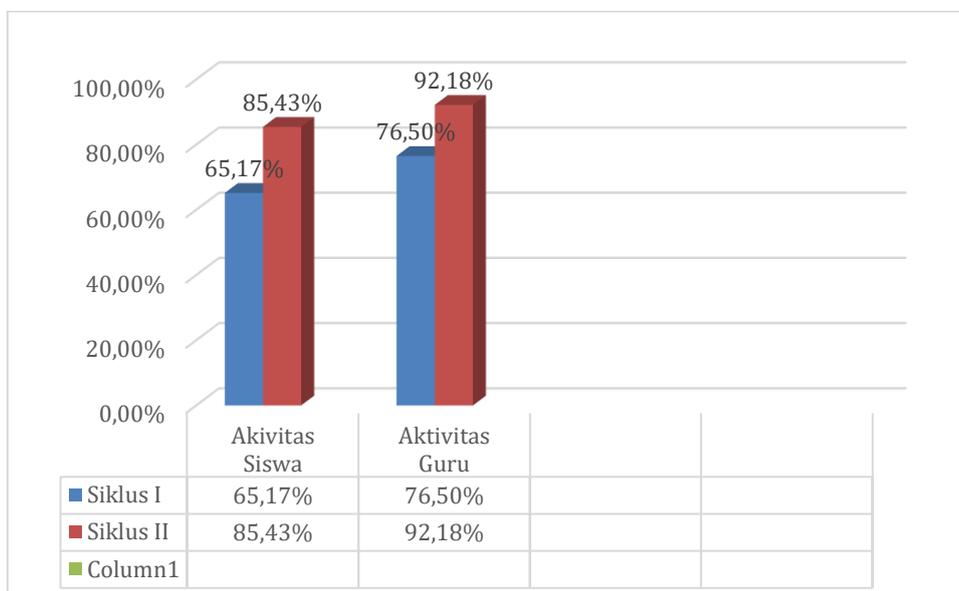
(Arikunto, 2019. Hlm.42)

HASIL DAN PEMBAHASAN

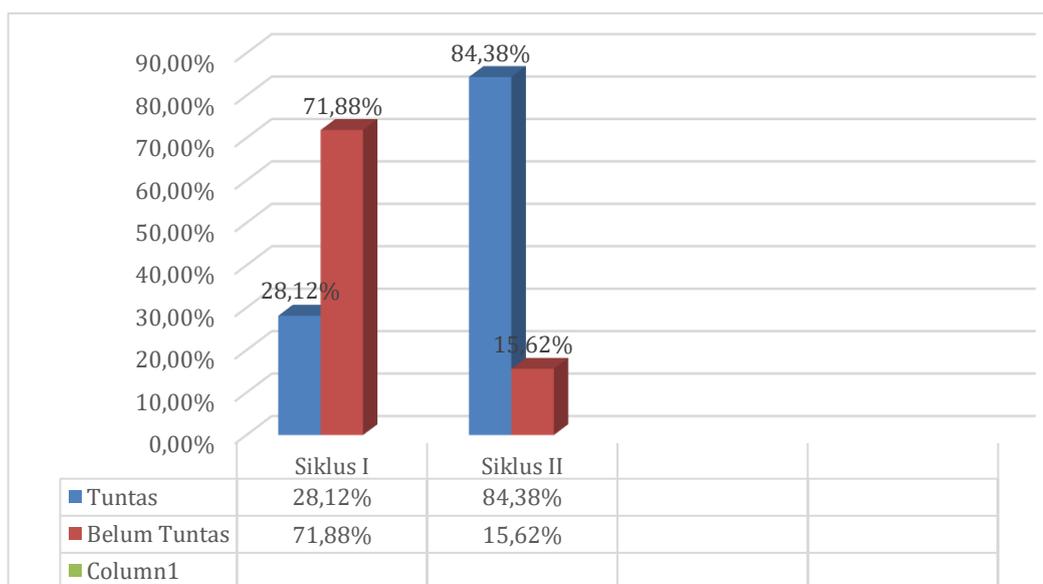
1. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, observasi aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 65,17% kategori cukup, selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,43% kategori sangat baik. Selain aktivitas siswa, aktivitas guru selama proses pembelajaran pun turut diamati oleh

observer dengan mengacu pada lembar aktivitas guru yang telah dibuat. Aktivitas guru pada siklus I sebesar 76,50% kategori baik, selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92,18% kategori sangat baik. Adapun rincian hasil peningkatan aktivitas siswa dan guru selama pelaksanaan Tindakan kelas dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Berdasarkan hasil tes belajar siswa pada siklus I rata-rata kelas sebesar 61,56 dan dikatakan tuntas hanya 9 orang dari 32 orang siswa atau 28,12%. Selanjutnya pada siklus II didapat hasil rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 80,93 dan siswa yang tuntas mengalami peningkatan pula menjadi 27 siswa atau 84,38%. Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar klasikal pada setiap Tindakan dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan nilai hasil belajar siswa dikatakan meningkat karena penerapan model CTL berbantuan komik digital berupaya mengaitkan materi dengan situasi dunia nyata siswa sehingga siswa dapat merasakan manfaat dari materi yang telah dipelajari untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan Selanjutnya Zulaiha (2016, hlm. 45) menjelaskan *Contextual teaching and learning* (CTL) adalah suatu konsep belajar di mana guru menghadirkan situasi dunia nyata dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan, sementara siswa memperoleh pengetahuan sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal memecahkan masalah dalam kehidupannya. Dalam penggunaan media komik digital, guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan gambar-gambar benda nyata sehingga siswa merasa senang dan tertarik mencoba menyelesaikan soal-soal yang disajikan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Riwanto (2018) bahwa media komik digital dapat memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Pernyataan tersebut didukung pula dengan pendapat Narestuti (2021) Media pembelajaran komik digital mampu membuat siswa menjadi kreatif, variatif, dan inovatif serta mampu membuat siswa merasa senang saat kegiatan pembelajaran.

Selain hasil belajar, aktivitas siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Aktivitas yang paling tinggi yaitu siswa berdiskusi mengerjakan soal LKPD. Pada saat siswa bekerja kelompok, anggota kelompok tidak saling mengandalkan karena adanya pembagian tugas dalam kelompok sehingga semua kelompok saling aktif berkontribusi dan pembelajaran lebih efektif. Hal ini sejalan dengan teori yang melandasi CTL yaitu teori bruner yang dikenal dengan nama *discovery learning*. Teori ini menyatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (konsep, teori, definisi) melalui contoh yang menggambarkan aturan yang menjadi sumbernya (Hanif, 2021, hlmn 88).

Pernyataan diatas didukung pula dengan pendapat Asniati (2018, hlmn. 2) bahwa dalam implementasi kurikulum 2013, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran, pelatih, dan memberikan lebih banyak alternatif. Dari hasil keseluruhan proses pembelajaran yang diperoleh, siswa dapat memahami materi dengan baik. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan komik digital dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian Tindakan kelas ini, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *contextual teaching and learning* berbantuan komik digital dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan kelas III SDN I Cipaisan. Hal ini terbukti dari hasil observasi siklus I mencapai persentase rata-rata 65,17 % dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II yang mencapai persentase rata-rata 85,43%, dengan kategori sangat baik. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu persentase ketuntasan siklus I 28,12%, kemudian siklus II mencapai persentase ketuntasan 84,38%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah: Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif atau strategi pembelajaran bagi guru agar kegiatan pembelajaran semakin efektif untuk meningkatkan kemampuan serta hasil belajar siswa serta dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa berperan aktif dalam memberi kesempatan membagi pengalamannya dengan siswa lain, sehingga rasa saling membantu dan bekerja sama dapat ditumbuhkan melalui kegiatan tersebut. Selain itu, dengan menggunakan media komik digital diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi dan menumbuhkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L.A dkk. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asniati, Mansyur & Tabrani, G. (2018). Analisis Kompetensi Guru Kimia Dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 Di SMK Makassar. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(2), 1-12.
- Hanif, A & Windi, S. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). 87-97.
- Lubis, Rifka Hadia (2022). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching. *FARABI: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 76-82.
- Kistian, Agus. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 5(2), 13–23.

Penerapan Model CTL (Contextual Teaching And Learning)...
Yulianti, Puji Rahayu, Fitri Nuraeni

- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar*, 2(1), 14-18.
- Rusman. 2014. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme
- Srivastava, M. P., dkk. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Sains Anak Usia 5 Melalui Media Jeruk Nipis Di Raudhatul Athfal Al Munawaroh Cikarang Barat Bekasi. *International Journal of Advanced Research*, 1(8), 1-6.
- Zulaiha, Siti. (2016). Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Dan Implementasinya Dalam Rencana Pembelajaran PAI MI. *Jurnal STAIN Curup*. 1(1), 46-47.