



Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual untuk Mengaktifkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika Kelas V

Maria Alfonsa Kero¹, Melkior Wewe²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti, Indonesia

Korespondensi: ✉ Fonsakero304@gmail.com

Submitted: 01 August 2024 | Revised: 25 August 2024 | Accepted: 26 August 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran kontekstual untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika siswa sekolah dasar kelas V. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu mengamati siswa secara langsung melalui lembar observasi atau pengamatan keaktifan belajar siswa pada siswa sekolah dasar kelas V. Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan media pembelajaran kontekstual dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil peningkatan penilain yang dihasilkan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I memperoleh nilai sebesar 67,5, sedangkan pada siklus II diperoleh nilai yang cukup meningkat yakni 76,25. Hal ini menunjukan bahwa dengan melalui media yang menarik dan relevan, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran secara kontekstual sangat penting dalam mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran Matematika kelas V. Melalui media pembelajaran kontekstual yang relevan, menarik, dan interaktif, siswa akan lebih mudah memahami materi, meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga, bukan hanya pengetahuan yang diperoleh, tapi juga keterampilan dan sikap belajar yang positif dapat ditanamkan dalam diri siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran kontekstual, Keaktifan Siswa, Pembelajaran matematika

Abstract

This research aims to find out how to apply contextual learning media to activate students in science and mathematics learning activities for grade V elementary school students. The research method used in this research is the PTK Method (Classroom Action Research). The data collection method used was observing students directly through observation sheets or observing student learning activity in grade V elementary school students. The research results showed that the application of contextual learning media could activate students in the learning process. This can be seen from the results of the increase in assessments produced in cycle I and cycle II. In cycle I, the score was 67.5, while in cycle II, the score was quite increased, namely 76.25. This shows that through interesting and relevant media, students will be more motivated to participate actively in learning activities. Thus, the application of contextual learning media is very important in activating students in class V mathematics learning activities. Through contextual learning media that are relevant, interesting, and interactive, students will more easily understand the material, increase participation in learning, and create a pleasant learning atmosphere. . So, not only knowledge is gained, but also positive learning skills and attitudes can be instilled in students.

Keywords: Contextual Learning Media, Student activity, Mathematics learning



PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan. Dalam pembelajaran matematika, siswa diharapkan lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga setiap materi yang diberikan siswa mampu menerimanya dengan baik. Namun, seringkali siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena dianggap sulit dan membosankan. Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada jenjang sekolah dasar dapat mengaktifkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar yang diperoleh tentunya akan lebih baik. Oleh karena itu, perlu adanya metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan membuat mereka lebih tertarik dalam mempelajari matematika. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Menurut Susanto (2014), media pembelajaran kontekstual adalah media yang dirancang dan disesuaikan dengan konteks kehidupan siswa, baik dari segi kecerdasan, minat, bakat, maupun lingkungan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang kontekstual, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran secara kontekstual memegang peran penting dalam mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas V. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih praktis dan menarik. Dalam artikel ini, akan dibahas mengenai pentingnya penerapan media pembelajaran secara kontekstual dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas V.

Penerapan media pembelajaran secara kontekstual dalam pembelajaran matematika merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan dengan beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh para ahli. Menurut Ningsih & Helti (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran kontekstual dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam Zainuddin (2014), penerapan media pembelajaran yang kontekstual dapat membantu siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Hal ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran secara kontekstual memang memiliki dampak positif dalam pembelajaran matematika di kelas V. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memperhatikan konteks lingkungan siswa dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks tersebut agar dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran secara kontekstual saat ini telah menjadi salah satu metode yang sangat efektif dalam mengaktifkan siswa pada kegiatan pembelajaran matematika kelas V di satuan Pendidikan sekolah dasar. Media pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan memperoleh pembelajaran yang bermakna (Sari & Kurniawati, 2019). Menurut beberapa ahli, media pembelajaran kontekstual adalah media yang dirancang sesuai dengan konteks kehidupan siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih konkret serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran kontekstual juga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempercepat proses pemahaman karena siswa dapat melakukan koneksi antara materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang mereka miliki. Salah satu ahli yang mengemukakan tentang pengertian media pembelajaran kontekstual adalah Suparno (2017), beliau menyatakan bahwa media pembelajaran kontekstual adalah media yang dirancang berdasarkan konteks kehidupan siswa sehingga mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, Saputra (2015) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran kontekstual merupakan media yang dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis pengalaman sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Penerapan media pembelajaran secara kontekstual sangat penting untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas V. Dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif. Salah satu contoh penerapan media pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran matematika kelas V adalah dengan menggunakan permainan edukasi berbasis matematika. Melalui permainan ini, siswa akan diajak untuk menerapkan konsep-konsep matematika dalam situasi yang nyata dan menyenangkan. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan, karena mereka dapat melihat langsung penerapan dari konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain permainan edukasi, penggunaan media pembelajaran seperti video pembelajaran juga dapat menjadi alternatif yang efektif. Dengan menonton video pembelajaran yang menunjukkan penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat memahami konsep tersebut dengan lebih baik dan lebih cepat. Video pembelajaran juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. penggunaan media pembelajaran secara kontekstual juga dapat membantu siswa untuk mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, siswa akan lebih mudah memahami relevansi dari pelajaran matematika dalam kehidupan nyata dan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran secara kontekstual juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa akan memiliki pengalaman belajar yang lebih berkesan dan menyenangkan. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika dan mengaktifkan mereka dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika di kelas V, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran seperti video pembelajaran, gambar ilustrasi, permainan matematika, dan aplikasi matematika

interaktif. Dengan cara ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar matematika dengan lebih aktif.

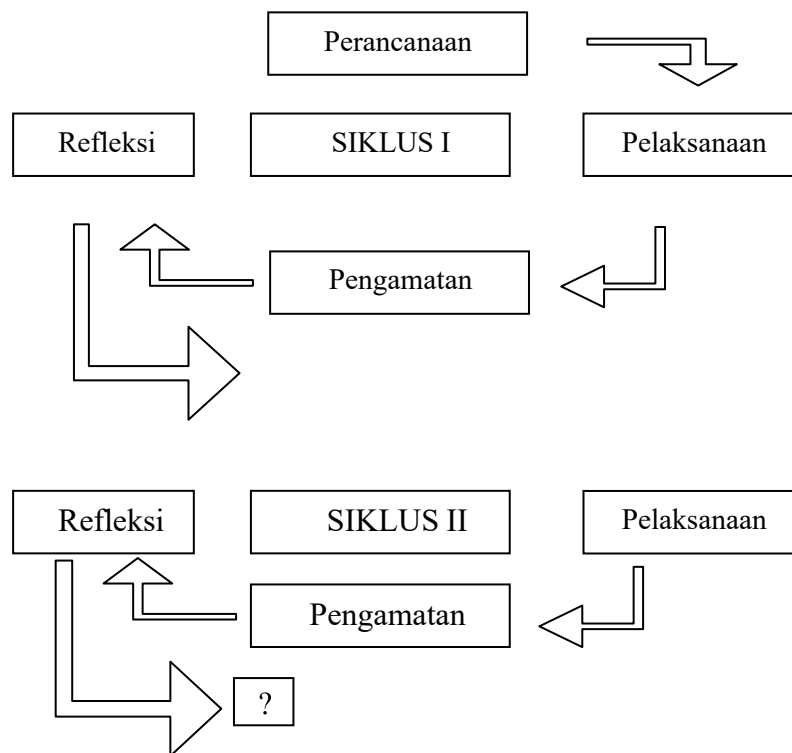
Dalam kegiatan pembelajaran di kelas selain menerapkan media pembelajaran secara kontekstual, seorang pendidik atau guru juga perlu memperhatikan berbagai faktor lain yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran Matematika di kelas V. Menurut Akbar (2015), faktor-faktor seperti ketersediaan fasilitas pembelajaran yang memadai, pemahaman konsep guru terhadap mata pelajaran Matematika, dan dukungan orang tua siswa dapat berpengaruh pada kualitas pembelajaran Matematika. Oleh karena itu, guru perlu bekerja sama dengan berbagai pihak terkait untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi siswa. Dalam penerapan media pembelajaran secara kontekstual, pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran guru perlu memperhatikan beberapa penting seperti salah satunya adalah keberagaman gaya belajar siswa. Sebagai seorang manusia tentunya memiliki berbagai perbedaan yang melekat pada dirinya masing-masing, sama halnya dengan gaya belajar yang dimiliki oleh setiap peserta didik tentunya berbeda. Sebagaimana hal ini juga dikemukakan oleh Armstrong (2002), setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Oleh karena itu, guru perlu menyajikan materi pelajaran melalui berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif. Dalam hal ini, kolaborasi antara guru dengan tenaga pendukung pembelajaran seperti asisten guru, pembina kelompok belajar, atau orangtua siswa juga sangat diperlukan. Dengan adanya kolaborasi tersebut, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran secara kontekstual dalam pembelajaran matematika kelas V merupakan langkah penting untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan konteks kehidupan siswa, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan dengan seksama pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan dan Solusi diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Secara Kontekstual Untuk Mengaktifkan Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika Kelas V”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tujuan untuk mengetahui Tingkat keaktifan siswa seperti yang diharapkan adalah dengan menggunakan lembar pengamatan. Rancangan pada penelitian ini diambil dari penelitian Kemmis & MC Taggart yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V sekolah dasar yang berjumlah 20 orang dengan 10 perempuan dan 10 laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu mengamati siswa secara langsung melalui lembar observasi keaktifan belajar siswa. Bagaimana pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Penelitian Tindakan

Pelaksanaannya di kelas sesuai gambar di atas. Penelitian didahului dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi. Hasil refleksi digunakan sebagai perencanaan dan tindakan selanjutnya sehingga membentuk sebuah media yang dapat mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini siklus digunakan untuk mengetahui Tingkat keaktifan siswa dalam suatu proses pembelajaran dan digunakan dalam memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini mengambil subjek penelitian yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar. Objek dari penelitian ini adalah untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS setelah diterapkan metode pembelajaran kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan diskusi dengan guru membahas permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Dari hasil diskusi dapat diketahui bahwa guru mengalami kendala kurangnya media pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran kontekstual dipilih karena media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis pengalaman sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran Matematika peneliti membuat lembar observasi dengan mengamati secara langsung siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar pengamatan ini dibuat dengan berbagai aspek penilaian dan digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas V Sekolah Dasar.

Siklus 1

Penelitian dimulai dengan melakukan observasi awal melalui lembar pengamatan untuk mengetahui bagaimana Tingkat keaktifan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran secara kontekstual. Kegiatan melakukan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Perolehan nilai pada siklus 1 dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Hasil Nilai Pada Siklus 1

	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Visual	Memperhatikan guru		✓		
	Mengamati eksperimen yang dilakukan		✓		
	Mengamati <i>slide</i> pelajaran		✓		
	Mengamati demonstrasi yang dilakukan Guru		✓		
Kegiatan Lisan	Kesediaan bertanya		✓		
	Kesediaan menjawab			✓	
	Mengemukakan pendapat			✓	
	Berdiskusi dengan teman			✓	
Kegiatan Mendengarkan	Mendengarkan guru		✓		
	Mendengarkan materi pelajaran		✓		
	Mendengarkan diskusi teman kelompok		✓		
	Mendengarkan penjelasan teman		✓		
Kegiatan Menulis	Mencatat materi pelajaran			✓	
	Mengerjakan tugas			✓	
	Membuat rangkuman dan kesimpulan		✓		
	Mencatat hasil pekerjaan kelompok			✓	
Kegiatan Metrix	Melakukan percobaan dengan Kelompoknya		✓		
	Menyiapkan alat untuk percobaan		✓		
	Menggunakan alat dengan tepat		✓		
	Membereskan alat-alat percobaan		✓		
	Jumlah	52			
	Presentasi	67,5			

Untuk menghitung nilai observasi tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran peneliti menggunakan rumus, dimana untuk mencari P (Keaktifan Siswa) maka dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \\
 &= \frac{52}{80} \times 100 \\
 &= 67,5
 \end{aligned}$$

Dimana P adalah nilai observasi keaktifan siswa dan F merupakan skor jawaban yang diperoleh dan N menduduki skor maksimal. Dari rumus diatas jumlah skor jawaban yang didapat dari nilai observasi keaktifan siswa adalah (jumlah skor yang diperoleh : skor maksimal) x 100. Sehingga diperoleh nilai 52,5 dengan melihat presentasi diatas, maka perolehan tingkat keaktifan siswa belum maksimal karena kemampuan siswa dikategorikan cukup. Masi banyak indikator yang mendapat skor rendah diantaranya kemampuan memeperhatikan guru dan kurang adanya kerja sama dalam kelompok sehingga guru harus berusaha memberikan penguatan-penguatan agar siswa dapat menyimak materi dengan baik. Hal ini disebabkan karena kurangnya media kontekstual yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Demikian beberapa aspek yang masih kurang dan harus diperbaiki pada siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan observasi pada siklus II dilakukan dengan melihat kekurangan-kekurangan yang ada di siklus I. Pada tahap ini peneliti menyiapkan media pembelajaran kontekstual yang lebih nyata dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kepada siswa kelas V Sekolah Dasar pada siklus II diketahui bahwa keaktifan belajar siswa meningkat. Hasil observasi mengenai keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Nilai Pada Siklus II

	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Visual	Memperhatikan guru				✓
	Mengamati eksperimen yang dilakukan				✓
	Mengamati <i>slide</i> pelajaran				✓
	Mengamati demonstrasi yang dilakukan Guru				✓
Kegiatan Lisan	Kesediaan bertanya				
	Kesediaan menjawab			✓	
	Mengemukakan pendapat			✓	
	Berdiskusi dengan teman			✓	
Kegiatan Mendengarkan	Mendengarkan guru			✓	
	Mendengarkan materi pelajaran			✓	
	Mendengarkan diskusi teman kelompok			✓	
	Mendengarkan penjelasan teman			✓	
Kegiatan Menulis	Mencatat materi pelajaran			✓	
	Mengerjakan tugas			✓	
	Membuat rangkuman dan kesimpulan			✓	
	Mencatat hasil pekerjaan kelompok			✓	

Kegiatan Metrix	Melakukan percobaan dengan Kelompoknya			✓	
	Menyiapkan alat untuk percobaan			✓	
	Menggunakan alat dengan tepat			✓	
	Membereskan alat-alat percobaan			✓	
	Jumlah	61			
	Presentasi	76,25			

Untuk menghitung nilai observasi tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran peneliti menggunakan rumus, dimana untuk mencari P (Keaktifan Siswa) maka dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \\
 &= \frac{61}{80} \times 100 \\
 &= 76,25
 \end{aligned}$$

Nilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kontekstual sebesar 76,25 perincian dari skor tersebut adalah (jumlah skor yang diperoleh : skor maksimal) X 100. Nilai yang diperoleh ini dikategorikan baik sekali. Hasil ini terbilang sangat memuaskan karena ada peningkatan keaktifitas siswa yang signifikan yaitu dari 67,5 menjadi 76,25.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas terlihat beberapa perbedaan yang signifikan dari setiap kategori pada siklus I hingga siklus II. Menurut penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siklus satu dan siklus dua peningkatan kemampuan keaktifan siswa terjadi dikarenakan pada siklus I proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang kontekstual khususnya pada pembelajaran IPAS sehingga banyak siswa yang tidak aktif selama proses pembelajaran. Sedangkan pada siklus II proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran secara kontekstual yang membawa siswa kepada keadaan nyata yang sesuai dengan kehidupan siswa sehingga siswa lebih aktif dan sangat antusias selama mengikuti proses pembelajaran. Yang sebelumnya rata-rata perolehan skor dengan kategori kurang pada siklus I, meningkat menjadi kategori baik di siklus II. Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks kehidupan siswa, siswa dapat lebih mudah terlibat dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan dalam penelitian (Agus dkk, 2022) bahwa peserta didik yang sulit memahami materi pada pembelajaran dan kreativitas dapat tingkatan melalui penerapan media pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan keadaan siswa dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai dalam sebuah materi pembelajaran.

Pada kegiatan observasi di siklus I dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa masing sangat kurang dengan perolehan nilai keaktifan siswa sebesar 67,5. Dikarenakan hasil diperoleh masih rendah peneliti kemudian melakukan diskusi dengan guru kelas, sehingga diputuskan bahwa perlu dilaksanakan siklus berikutnya karena belum memenuhi nilai minimal indikator keaktifan yang telah ditentukan. Pada siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan

menjadi 76,25 sehingga memenuhi nilai yang telah ditentukan pada indikator keaktifan siswa. Keaktifan siswa meningkat dari siklus I ke siklus II dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran secara kontekstual diterapkan. Pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan sumber-sumber pengetahuan yang ada disekitarnya atau dilingkungan belajar sekitarnya akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang dijelaskan. Sebab, dalam penerapan ilmu yang didapat dari sekolah dapat dilihat secara nyata dengan menerapkan media kontekstual untuk kepentingan dan manfaat lingkungan sekitarnya.

Penerapan media pembelajarn secara kontekstual adalah metode yang efektif untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran Matematika pada kelas V sekolah dasar. Dengan pendekatan ini siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diberikan dapat dipahami secara baik. Media pembelajaran yang kontekstual memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mengaktifkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penerapan media pembelajaran secara kontekstual bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa serta minat belajar siswa. Media Pembelajaran yang digunakan dalam suatu materi pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan juga harus sesuai dengan konteks siswa, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks siswa, siswa akan lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran dan memahami materi pembelajaran dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran secara kontekstual juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Matematika dengan lebih baik. Misalnya, dengan memainkan permainan tebak-tebakan mengenai bilangan siswa dapat belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Permainan edukatif ini dapat membantu siswa dalam mengasah keterampilan mereka dalam menerapkan konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik (Nurhayati & Wahyu 2018). Dengan penerapan media pembelajaran secara kontekstual ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat pada proses pembelajaran dalam inetraksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh meningkat. Oleh karena itu guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Dengan menerapkan media pembelajaran secara kontekstual, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran matematika Kelas V. Mereka juga dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan berpikir kritis serta kreatif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Pelajaran. Sehingga Pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti, pada siklus I dan siklus II bahwa penggunaan media pembelajaran secara kontekstual dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran Matematika kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dengan perolehan nilai yang meningkat dari siklus I ke siklus menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang diterapkan secara kontekstual dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang terjadi lebih efektif dan

mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai secara maksimal. Dengan demikian, penerapan dan penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dalam pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Matematika, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran kontekstual merupakan langkah yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika kelas V. Penerapan media pembelajaran secara kontekstual dapat menjadi solusi efektif dalam mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran Matematika kelas V. Dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan konteks sekitar siswa, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran kontekstual dapat berupa video pembelajaran tentang matematika di lingkungan sekitar, permainan pendidikan yang mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan karena dapat mengaitkannya dengan pengalaman nyata yang mereka miliki.

Pengembangan dan Penerapan Metode: Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran kontekstual sehingga siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan karena dapat mengaitkannya dengan pengalaman nyata yang mereka miliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, J., Agusalm, A., & Irwan, I. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6963-6972.
<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i5.3845>
- Akbar, M. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Armstrong. (2002). *Setiap Anak Cerdas*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia
- Kemmis, S., Mc Taggart, R., & Nixon, R. (2014). *Perencanaan Penelitian Tindakan: Melakukan Penelitian Tindakan Partisipatif Kritis*. PT Springer
- Ningsih, L. S. P., & Helti, N. N. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 1 Kuta Alam*. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 74-83.
- Nurhayati, D., & Wahyu, R. (2018). *Penerapan Teknik Bermain dan Belajar dalam Pembelajaran IPAS Pada Pembelajaran di Kelas V SDIT*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 172-179.
- Saputra. (2015). *Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa*. Bandung: PT. Refika Aditama

- Sari, R. A., & Kurniawati, N. M. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Calistung Kelas V SD. Proceedings of the ACEEE International Conference on Information Management and Machine Learning*, 1(2015),456-461.
- Suparno. (2017). *Media Pembelajaran Kontekstual: Penggunaan Media Pembelajaran yang Relevan dengan Konteks Siswa*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto. 2014. *Penerapan Media Pembelajaran Kontekstual*, CV Bintang Sejahtera: Jakarta
- Susilo, H. (2018). *Pembelajaran Kontekstual, Konstruktivisme dan Metode Ilmiah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Suwarsi, F., An, A., & Poerba, E. (2017). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPA untuk Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 106-113.
- Zainudin. (2014). *Penerapan Media Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas IV Siswa Sekolah Dasar*. Pontianak: Untan Press