

Penggunaan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Futeri Maharani Suradi¹, Sumiati²

¹Universitas Djuanda, Kabupaten Bogor, Indonesia

²MIS Darul Ihya, Kabupaten Bogor, Indonesia

¹Email Korespondensi: futerimaharanisw@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menjelaskan bagaimana pembelajaran kontekstual berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas I. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas I MIS Darul Ihya Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang diadaptasi dari Kemmis Mc Taggart, dan teknik pengumpulan data meliputi lembar tes tertulis, rubrik penilaian, dan observasi selama kegiatan pembelajaran. Perkembangan proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II meningkat, terlihat dari semakin kondusif dan antusiasnya kegiatan selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil pra siklus menunjukkan hanya 40% peserta didik yang mencapai KKM. Kemudian pada siklus I peserta didik yang mencapai KKM sebesar 70%. Pada siklus II, 85% peserta didik menyelesaikan KKM. Dengan demikian, dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media pembelajaran audio visual meningkat sebesar 15%, hasil belajar peserta didik di MIS Darul Ihya Kabupaten Ciomas.

Kata Kunci: *Contextual teaching and learning*, hasil belajar, matematika, media audio visual,

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) was motivated by the low learning outcomes of first-grade elementary school students in learning mathematics. This study describes how using Contextual Teaching and Learning assisted by audio-visual media improves mathematics learning outcomes in grade I. The subjects of this study were class I MIS Darul Ihya students, Ciomas District, Bogor Regency. This study used the Classroom Action Research method, adapted from Kemmis Mc Taggart, and data collection techniques include written test sheets, assessment rubrics, and observations during learning activities. The development of the learning process from cycle I to cycle II increased, as seen from the increasingly conducive and enthusiastic activities during the learning process. The results showed that student learning outcomes in learning mathematics on the subject of addition and subtraction experienced an increase in each cycle. Pre-cycle results show that only 40% of students achieve KKM. Then in cycle I, students who achieved KKM were 70%. In cycle II, 85% of students completed the KKM. Thus, in this study, student learning outcomes in mathematics learning using Contextual Teaching and Learning assisted by audio-visual learning media increased by 15%, student learning outcomes at MIS Darul Ihya, Ciomas District..

Keyword: *Contextual teaching and learning*, learning outcomes, mathematics, audio visual media

Info Artikel:

Diterima: 2022-12-04

Direvisi: 2022-12-10

Revisi diterima: 2022-12-13

Rujukan: Suradi, F. M., & Sumiati. Penggunaan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JURNAL PENGAJARAN SEKOLAH DASAR*, 1(1), 96–107. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v1i1.107>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal penting yang mendasar bagi kehidupan seorang manusia. Melalui pendidikan manusia dapat memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan yang berguna untuk mengembangkan kemampuan diri dan melangsungkan kehidupannya. Pendidikan adalah kunci kemajuan suatu bangsa terutama di era globalisasi saat ini dimana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang semakin cepat dan pesat. Hal ini mendorong pemerintah untuk terus bergerak memperbaiki kualitas pendidikan agar dapat mencetak sumber daya manusia dengan kompetensi yang unggul dan memumpuni di berbagai aspek kehidupan untuk bersama-sama memajukan bangsa.

Berbicara mengenai kualitas pendidikan tentu tidak lepas dari sebuah proses pembelajaran yang mencakup dua aspek penting di dalamnya, yakni guru sebagai pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Proses belajar mengajar adalah aktivitas yang paling utama dalam sebuah proses pendidikan disekolah. Belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran (Agus Kistian, 2018).

Sejauh ini proses pembelajaran di dalam kelas masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat pengetahuan yang harus dihafal oleh peserta didik. Pembelajaran di dalam kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dengan metode pembelajaran ceramah yang kurang melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi saja dianggap sudah tidak relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini yang diharuskan menjadi insan yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga dapat menjawab tantangan di masa depan. Oleh karena itu diperlukan sebuah model belajar baru yang dirasa lebih memberdayakan peserta didik. Sebuah model belajar yang tidak mengharuskan seorang peserta didik menghafal berbagai pengetahuan baru, tetapi suatu model pembelajaran yang bermakna sehingga dapat membangkitkan daya pikir peserta didik sekaligus mendorong peserta didik untuk mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran yang efektif digunakan adalah pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning (CTL)*. Model pembelajaran

kontekstual ialah konsep belajar yang beranggapan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara ilmiah, artinya belajar akan lebih bermakna jika anak “bekerja” dan “mengalami” sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya” (Abdul Kadir, 2013). Pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik mengalami sendiri apa yang dipelajarinya (Agus Kistian, 2018). Model pembelajaran kontekstual ini pembelajaran tidak hanya sekedar kegiatan menyampaikan pengetahuan (*transfer of knowledge*) dari guru kepada peserta didik saja, akan tetapi bagaimana peserta didik mampu memaknai apa yang mereka pelajari dan menyadari bahwa apa yang dipelajari akan berguna bagi kehidupannya di masa mendatang. Sehingga mereka akan belajar dengan penuh kesadaran dan antusias yang tinggi.

Mengingat pentingnya proses interaksi yang baik dalam pembelajaran di kelas, maka seorang guru perlu meningkatkan kreativitasnya untuk dapat menghadirkan media pembelajaran yang dapat berguna sebagai alat bantu penyampaian pengetahuan dari guru ke peserta didik. Guru seharusnya memanfaatkan media pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Latrijanah dkk., 2017). Supriyono (2018) mengatakan bahwa secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan peserta didik dalam hal belajar karena media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). Sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang masih sulit dalam memahami hal yang abstrak maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Menurut (Yuniawardani & Mawardi, 2018) materi pembelajaran matematika yang dikembangkan dalam kurikulum 2013 diperlukan untuk matematika dengan angka dan tanpa angka (gambar, grafik, dan pola). Matematika diajarkan kepada peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis (Sri Mulyati & Hanif Evendi, 2020). Pembelajaran matematika sering dianggap membosankan karena sulit dipelajari oleh peserta didik. Bahkan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari mereka sering dihadapkan pada masalah matematika secara tidak langsung. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran matematika yang bermakna dengan melibatkan keterkaitan dan keterkaitan antara konsep dan kehidupan nyata. Hal ini dilakukan mengingat tahap berpikir peserta didik SD masih dalam tahap berpikir konkret. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika khususnya, selain melibatkan kehidupan nyata peserta didik juga melibatkan benda-benda konkrit yang dapat menjembatani konsep-konsep matematika yang abstrak untuk disampaikan atau dikuasai peserta didik (Ai Sulastri, 2016).

Penelitian dilakukan di MIS Darul Ihya Kecamatan Ciomas. Berdasarkan observasi lapangan yang telah dilakukan, ditemukan permasalahan bahwa di kelas I MIS Darul Ihya adalah sebagai berikut: 1) peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar karena kurangnya motivasi peserta didik, 2) kurangnya penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran, 3) kesulitan dalam memberikan contoh yang lebih konkrit, dan 4) rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran audio visual. Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual (Arifin & Wardani, 2020).

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti berasumsi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantuan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik MIS Darul Ihya dalam pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berhasil efektif meningkatkan kemampuan representasi matematis peserta didik (Risda Damayanti & Ekasatya Aldila Afriansyah, 2018). Media pembelajaran audio visual yang diterapkan berupa video pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan alat-alat teknologi seperti *infocus*, *sound system*, dan laptop guna mendukung keberhasilan proses pembelajaran yang baik dan efektif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menstimulasi keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan penuh kesadaran sehingga tercapai pembelajaran yang bermakna dan meningkatnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

Sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa peserta didik yang diajarkan menggunakan media video mendapatkan nilai yang cukup tinggi, artinya media video dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya pada kemampuan pedagogis (Arifin & Wardani, 2020). Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media audio visual berupa video untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas I MIS Darul Ihya.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang

tinggi (Susilowati, 2018). Hasil akhir dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penyelesaian terhadap masalah dan peningkatan kualitas pendidikan dan pengajaran (Agung Prihantoro & Fattah Hidayat, 2019).

Subjek, Waktu dan Tempat Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I di MIS Darul Ihya, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 November 2021. Pelaksanaan penelitian dibagi ke dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 3 rancangan kegiatan yakni: perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berfungsi menjadi alat ukur kompetensi peserta didik kelas 1 dalam mata pelajaran matematika di MIS Darul Ihya melalui proses pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media pembelajaran audio visual. Terdapat 1) tes tertulis digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan soal tes berbentuk pilihan ganda, 2) rubrik penilaian digunakan untuk mengukur kreativitas belajar peserta didik, dan 3) observasi digunakan untuk mengamati perilaku peserta didik yang ditunjukkan dalam proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data dapat diketahui dari kenaikan persentase hasil belajar peserta didik yang dicapai. Penulis memberikan kriteria ketuntasan hasil belajar dengan KKM 70 yang sesuai dengan ketentuan dari sekolah. Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang terdiri dari data aktivitas peserta didik, hasil belajar afektif dan psikomotorik peserta didik, serta kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan *contextual teaching and learning* yang berbantuan media pembelajaran audio visual. Adapun analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kualitas hasil belajar peserta didik dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Dalam hal ini penilaian awal peserta didik akan dibandingkan dengan penilaian akhir peserta didik, selisih nilai tersebut nantinya akan menjadi indikator meningkat atau tidaknya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas I MIS Darul Ihya Kecamatan Ciomas Kabupaten Bogor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 16 November 2021 di kelas I MIS Darul Ihya dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik tentang penjumlahan dan pengurangan matematika dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Setelah pengajaran berlangsung, peneliti melakukan refleksi. Dari kegiatan refleksi dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik meningkat. Pada pra siklus hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 40% dan dibawah KKM sebanyak 60%, kemudian pada siklus I mengalami peningkatan walaupun hasilnya tidak begitu signifikan. Data hasil belajar yang diperoleh peneliti saat memberikan evaluasi hasil belajar kepada peserta didik berupa pertanyaan tertulis. Adapun data hasil belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran pra siklus dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Data hasil belajar peserta didik pada kegiatan pra siklus

No	Ketuntasan	Banyak Peserta Didik	Presentase
1	Tuntas	6	40%
2	Belum tuntas	9	60%
	Jumlah	15	100%

Jumlah peserta didik yang mengikuti kegiatan pra siklus adalah 15 orang karena pada masa pandemi hanya 50% dari jumlah peserta didik yang diperbolehkan mengikuti pembelajaran tatap muka. Enam peserta didik dinyatakan tuntas dengan persentase 40% dan yang belum tuntas sebanyak sembilan orang dengan persentase 60%. Adapun batas ketuntasan belajar peserta didik terlihat pada nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di mata pelajaran matematika yaitu 70. Hasil belajar peserta didik pada kegiatan pra siklus belum memuaskan, sehingga peneliti melakukan perbaikan pembelajaran yaitu pada siklus I. Data hasil belajar peserta didik pada kegiatan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil belajar peserta didik pada kegiatan siklus I

No	Ketuntasan	Banyak Peserta Didik	Presentase
1	Tuntas	10	70%
2	Belum tuntas	5	30%
	Jumlah	15	100%

Pembelajaran pada siklus I diikuti oleh 15 peserta didik kelas 1 MIS Darul Ihya Ciomas secara efektif dan lancar serta dengan memperhatikan protokol kesehatan. Melihat data hasil penilaian pembelajaran di atas, ada sepuluh peserta didik yang memperoleh nilai di atas

KKM (kategori tuntas) dengan persentase 70%. Sedangkan peserta didik yang tidak mampu mencapai KKM (kategori belum tuntas) sebanyak lima peserta didik dengan persentase 30%. Hasil belajar yang diperoleh pada tahap siklus I belum cukup maksimal karena belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, peneliti kembali merencanakan untuk merancang kembali perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya yaitu pada siklus 2 untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang sangat baik dan maksimal.

Kegiatan peningkatan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Januari 2022. Tujuan peningkatan pembelajaran pada siklus II adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang penjumlahan dan pengurangan matematika dengan menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran. Pada siklus II peneliti menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang ditampilkan di laptop menggunakan *speaker* agar suara dalam video dapat didengar dengan jelas oleh peserta didik. Kemudian peneliti juga menambahkan media konkrit seperti stik es krim dan permen untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi lebih lanjut. Setelah pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan refleksi dengan menelaah hasil evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Peserta didik terlibat langsung dengan menggunakan media audio visual yang telah dirancang dan lembar observasi digunakan untuk menilai selama proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik pada kegiatan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil belajar peserta didik pada kegiatan siklus I

No	Ketuntasan	Banyak Peserta Didik	Presentase
1	Tuntas	13	85%
2	Belum tuntas	2	15%
	Jumlah	15	100%

Berdasarkan data di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan matematika menunjukkan peningkatan sangat signifikan. Peningkatan pembelajaran pada siklus II ini diikuti oleh 15 peserta didik kelas 1 MIS Darul Ihya Ciomas. Pada siklus II sebanyak 13 peserta didik memperoleh nilai diatas KKM (kategori tuntas) dengan persentase 85%. Sebagai perbandingan, peserta didik yang tidak mampu mencapai KKM sebanyak dua peserta didik dengan persentase 15%. Karena hasil belajar yang dinilai memuaskan dan telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian, maka peneliti mengakhiri penelitian di kelas 1 MIS Darul Ihya Ciomas hanya sampai pada siklus II.

Pembahasan

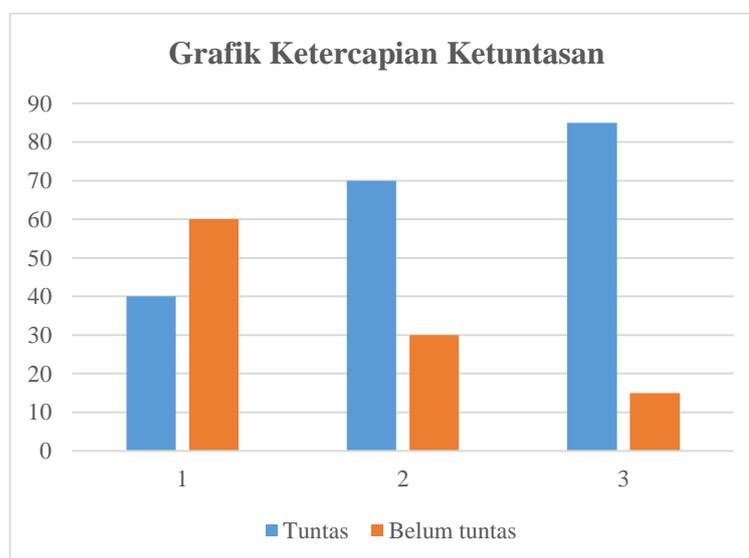
Pada perbaikan pembelajaran siklus I, peneliti membahas materi pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan menggunakan model *contextual teaching and learning* bantuan media pembelajaran audio visual. Selama proses kegiatan pembelajaran, beberapa peserta didik aktif dalam mengajukan pertanyaan dan suasana pembelajaran menjadi hidup dan menyenangkan. Begitu juga saat menayangkan video peserta didik tampak memperhatikan dengan tenang dan tidak berisik. Menurut Adim dkk., (2020) pembelajaran dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* lebih menarik, menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan

Penelitian ini memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, meskipun masih belum memuaskan bagi peneliti. Pada kegiatan peningkatan pembelajaran siklus I ini, peserta didik mulai terlihat sangat aktif selama pembelajaran. Ketika salah satu peserta didik diminta untuk maju ke depan kelas untuk mengisi atau menjawab soal penjumlahan dan pengurangan, peserta didik yang lain antusias ingin maju ke depan untuk mencoba mengisi soal yang diberikan oleh guru. Namun, beberapa peserta didik masih sibuk dengan urusannya sendiri, seperti mengobrol dan bercanda dengan teman-temannya. Di samping itu, beberapa peserta didik terlihat diam dan masih bingung karena tidak mengerti dan memahami materi matematika.

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih kurang memuaskan bagi peneliti karena masih banyak peserta didik yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga peneliti masih perlu melakukan perbaikan terhadap pembelajaran pada siklus II. Siklus II merupakan perbaikan pembelajaran pada siklus I dan merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II materi utama masih tentang penjumlahan dan pengurangan. Peserta didik pada siklus II diajak untuk lebih fokus pada penjelasan dan pembelajaran yang ditampilkan melalui media pembelajaran video. *Contextual teaching and learning (CTL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik (Marta dkk., 2020). Untuk lebih memahami dan memahami materi pada siklus II. Guru menyediakan media konkret berupa stik es krim dan permen yang nantinya dapat digunakan peserta didik untuk menghitung penjumlahan dan pengurangan karena media konkret ini dapat memudahkan peserta didik dalam menjawab soal.

Seperti yang terlihat dalam proses pembelajaran, banyak peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan di papan tulis dibandingkan dengan siklus I. Hanya sedikit peserta didik yang aktif dan berani maju ke depan untuk menjawab pertanyaan, sedangkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada siklus I hanya 70 % diatas KKM. Selain itu, 70% di bawah KKM meningkat pembelajaran siklus II menjadi 85% di atas KKM dan 15% di bawah KKM.

Menurut Kirana Chityadewi (2019) model pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu peserta didik untuk memahami makna materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga peserta didik memiliki pengetahuan/keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya. Berdasarkan perolehan persentase hasil belajar peserta didik yang meningkat pada setiap siklusnya peneliti merasa media pembelajaran audio visual cocok untuk mata pelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 karena peserta didik terlihat lebih senang dan lebih tenang saat ditayangkan video pembelajaran. Tindakan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran matematika, pengurangan, dan materi tambahan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna sesuai dengan tujuan dari penggunaan model *contextual teaching and learning*.



Gambar 1 Grafik Ketercapaian Ketuntasan

Dari grafik penelitian ketercapaian ketuntasan terlihat bahwa pada kegiatan pembelajaran pra siklus, jumlah peserta didik yang mencapai KKM berada pada kisaran 5 peserta didik dengan persentase 40% dan yang tidak memenuhi KKM berada di kisaran 11 peserta didik dengan persentase 60%. Pada siklus I jumlah peserta didik yang mencapai KKM

sebanyak sembilan peserta didik dengan persentase 70%, dan yang tidak memenuhi KKM berada pada kisaran 6 peserta didik dengan persentase 30%. Pada perbaikan siklus II peserta didik yang memenuhi KKM berada pada kisaran 13 peserta didik dengan persentase 85%, dan yang tidak memenuhi KKM berada pada kisaran 2 peserta didik dengan persentase 15%. Dapat disimpulkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup baik.

Model pembelajaran *contextual teaching and learning* dapat merangsang daya pikir dan ketekunan serta antusias peserta didik dalam mengerjakan soal serta melatih peserta didik berpikir runtut dan sistematis, serta meningkatnya hasil kinerja guru dalam kompetensi profesional guru (Chityadewi, 2019). Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan kelebihan dari penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah: 1) meningkatkan aktivitas peserta didik, 2) pelajaran menjadi lebih menarik, 3) meningkatkan keterampilan peserta didik, dan 4) memfokuskan perhatian peserta didik membuat suasana belajar menjadi lebih tenang. Adapun kekurangan dari penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran matematika menggunakan *contextual teaching and learning* adalah: 1) jika video diputar terus menerus dengan video yang sama bisa membuat anak bosan, 2) hanya peserta didik yang berprestasi tinggi yang lebih dominan aktif, dan 3) sifat komunikasi hanya satu arah.

Dalam pembelajaran perlu adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik sebagai ciri terbangun interaksi yang baik. Karena proses belajar merupakan interaksi edukatif yang tidak hanya penyampaian materi pelajaran melainkan juga menanamkan sikap dan nilai pada diri peserta didik yang sedang belajar (Agus Kistian, 2018). Untuk itu perbaikan selanjutnya diarahkan pada kemampuan guru dalam membangun komunikasi dua arah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *contextual teaching and learning* berbantuan media audio-visual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan pembelajaran di kelas yang telah dilakukan peneliti daripada kesimpulannya:

1. Peningkatan pembelajaran pada setiap siklus, baik siklus I maupun siklus II, dengan menggunakan media pembelajaran audio visual pada setiap siklusnya, ternyata mengalami peningkatan hasil belajar pra siklus yang cukup baik, yang awalnya hanya 40% yang tuntas di atas KKM mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus I yaitu 70% di atas KKM, karena menurut peneliti hasil peningkatan pada siklus 1 kurang memuaskan, maka

dilakukan siklus II dengan hasil peningkatan yang baik yaitu sekitar 85% hasil belajar peserta didik di atas KKM.

2. Media audio visual dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain hasil belajar, media audio visual dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik karena media video menarik dan tentunya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adim, M., Herawati, E. S. B., & Nuraya, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 3(1), 6–12.
- Arifin, M. B., & Wardani, Y. A. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi pada Siswa Kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 373–384. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.146>
- Chityadewi, K. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Dengan Pendekatan Ctl (Contextual Teaching And Learning). *Journal of Education Technology*, 3(3), 196. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21746>
- Damayanti, R., & Afriansyah, E. A. (2018). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa antara Contextual Teaching and Learning dan Problem Based Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 7(1), 30. <https://doi.org/10.25273/jipm.v7i1.3078>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas RI.
- Kadir, A. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, 13(1). <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21093/di.v13i1.20>
- Kistian, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. *BINA GOGIK*, 5(2).
- Lastrijanah, Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87–100.
- Marta, H., Fitria, Y., & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas VI SD. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.334>

- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 BOJONEGARA. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Sulastri, A. (2016). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 156–170. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.9068>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(1). <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Yuniawardani, V., & Mawardi. (2018). Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika dengan Model Problem Based Learning Kelas IV SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 1(2), 24–32.