



Implementation of Contextual Teaching Learning Model Assisted by Komika (Comics Mathematics) for Elementary School Students

Tika Aprilia^{1,✉}

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Abstract

This study aimed to describe the improvement of mathematics learning outcomes in grade V at SDN Gajahmungkur 02 Semarang. This research was a classroom action research conducted in 3 cycles, each cycle consists of two meetings. The results showed that: (1) teacher skills in the first cycle score was 35,5 (good); in the second cycle score was 43,5 (very good); and in the third cycle score was 47 (very good), (2) students' activity in the first cycle score was 28,2 (good); in the second cycle score was 31,2 (very good); and in the third cycle score was 34,8 (very good), (3) learning ambience in first cycle obtained 5,5 (good); in the second cycle got 6,5 (very good); and in the third cycle reached 7,5 (very good), (4) learning material in first cycle obtained 6 (very good); in the second cycle got 6,5 (very good); and in the third cycle reached 8 (very good), (5) learning media in first cycle obtained 8 (good); in the second cycle got 10 (very good); and in the third cycle reached 12 (very good), (6) learning result of students' learning outcome in first cycle obtained 69,2%; in the second cycle got 76,9%; and in the third cycle reached 88,5%. Thus, the application of the contextual teaching learning model assisted by mathematics comic media can improve student learning outcomes.

Keywords: Contextual Teaching Learning, Mathematical Comics, Student Learning Outcomes, Elementary School

Penerapan Model *Contextual Teaching Learning* Berbantuan Komika (Komik Matematika) untuk Siswa Sekolah Dasar

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN Gajahmungkur 02 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) keterampilan guru siklus I skornya 35,5 (baik), siklus II skornya 43,5 (sangat baik), siklus III skornya 47 (sangat baik), (2) aktivitas siswa siklus I skornya 28,2 (baik), siklus II skornya 31,2 (baik), siklus III skornya 34,8 (sangat baik), (3) iklim pembelajaran siklus I skornya 5,5 (baik), siklus II 6,5 (sangat baik), siklus III 7,5 (sangat baik), (4) materi pembelajaran siklus I skornya 6 (sangat baik), siklus II 6,5 (sangat baik), siklus III 8 (sangat baik), (5) media pembelajaran siklus I skornya 8 (baik), siklus II 10 (sangat baik), siklus III 12 (sangat baik), (6) hasil belajar siklus I memperoleh ketuntasan belajar 69,2%, siklus II 76,9%, siklus III 88,5%. Dengan demikian penerapan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Contextual Teaching Learning*, Komik Matematika, Hasil Belajar Siswa, Sekolah Dasar

✉ Corresponding Author:

Affiliation Address: Jalan KarangMalang 1, Caturtunggal, Sleman, DIY
E-mail: tika.apriliah@uny.ac.id

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran tidak hanya tergantung pada ketersediaan sarana prasarana atau fasilitas yang ada di sekolah. Akan tetapi, hal penting dan menjadi kunci utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yaitu peningkatan kualitas SDM guru. Guru dituntut tidak hanya terampil dalam 4 kompetensi dasar (kompetensi pedagogi, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial) tetapi harus terampil pula dalam melakukan inovasi dan kreasi dari setiap pembelajaran yang dilakukan.

Hasil refleksi pada pembelajaran matematika di SDN Gajahmungkur 02 Semarang yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran matematika belum optimal. Hal ini terbukti dengan ditemukannya beberapa masalah dari faktor siswa antara lain: 1) Siswa belum aktif terlibat dalam proses pembelajaran, 2) siswa tidak dibiasakan memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan pelajaran matematika, 3) siswa tidak dapat menemukan konsep materi secara mandiri, 4) siswa kurang aktif dalam berdiskusi kelompok, 5) siswa kurang berani dalam bertanya dan mengemukakan pendapat-nya.

Permasalahan lain ditemukan dari faktor guru antara lain: 1) Guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran matematika, guru jarang membahas materi matematika dengan menggunakan kegiatan diskusi kelompok, guru tidak mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari (nyata) siswa sehingga siswa sulit memahaminya. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa banyak yang belum mencapai KKM, dari jumlah 26 siswa hanya 7 siswa (26,92 %) yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 65, sedangkan 19 siswa (73,07 %) nilainya masih di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti menentukan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi perilaku pembelajaran pendidik atau guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran. Hal ini dikarenakan, dengan menerapkan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika, guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran karena dihubungkan dengan pengalaman siswa, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran akan meningkat, siswa tidak hanya menghafal materi apa yang dipelajari, tetapi juga memahami dan

menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, siswa lebih cepat dalam memahami materi dan berani me-ngemukakan pendapat, serta siswa dapat belajar secara aktif sehingga terciptalah proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Hasil penelitian sebelumnya yang mendukung penerapan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika antara lain [Sukri \(2014\)](#) yang menunjukkan bahwa hasil penelitiannya berhasil membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika dengan menerapkan model *Contextual Teaching Learning*. Penelitian lainnya dilakukan oleh [Sitorus dan Erlita Siburian \(2011\)](#) menunjukkan bahwa aktivitas siswa dan hasil belajar matematika meningkat dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Kemudian penelitian yang dilakukan [Sholikin \(2012\)](#) menunjukkan ada peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sedangkan pada media komik, sebelumnya pernah dilakukan penelitian oleh [Anggono \(2014, p. 63\)](#), menunjukkan hasil bahwa penggunaan buku komik matematika dapat membangkitkan minat belajar matematika siswa kelas IV.

Menurut [Trianto \(2011, p. 103\)](#), model CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa. Sedangkan menurut [Shoimin \(2014, p. 198\)](#) metode *talking stick* (tongkat berbicara) dipakai sebagai tanda seseorang mempunyai hak suara (berbicara) yang diberikan secara bergilir atau bergantian. Kemudian menurut [Daryanto \(2013, p. 27\)](#) melalui media komik siswa dapat memiliki penguasaan kosakata lebih banyak dibandingkan yang lain dan siswa tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (*rote learning*), penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap suatu literatur dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika pada siswa kelas V SDN Gajahmungkur 02 Semarang.

METODE

Subjek dalam penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Gajahmungkur 02 Semarang adalah guru dan siswa sebanyak 26 siswa dengan jumlah 11 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Variabel dalam penelitian ini meliputi keterampilan guru,

aktivitas siswa, iklim pebelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan hasil belajar siswa kelas V SDN Gajahmungkur 02 Semarang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pada tiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Supriadi et al., 2014).

Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menentukan nilai yang dicapai siswa saat evaluasi yaitu mean, nilai terendah dan nilai tertinggi dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal yang ditampilkan dalam bentuk persentase (Arikunto, 2010). Sedangkan data kualitatif diperoleh dengan menganalisis hasil observasi terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran serta hasil catatan lapangan dan wawancara dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif dengan cara menentukan skor minimal dan skor maksimal, menentukan jumlah kelas interval atau kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan menentukan jarak interval dengan rumus jarak interval (Widoyoko, 2013).

FINDINGS AND DISCUSSION

Hasil Penelitian

1. Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan salah satu aspek yang diamati oleh peneliti. Data keterampilan guru diperoleh dari hasil observasi menggunakan lembar observasi selama pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika. Peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa keterampilan guru pada pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada peningkatan jumlah skor keterampilan guru dari siklus I ke siklus II yaitu 8, sedangkan peningkatan skor keterampilan guru dari siklus II ke siklus III yaitu 3,5. Peningkatan skor keterampilan guru yang paling signifikan ini terlihat pada indikator membimbing siswa belajar berbagi pengalaman kontekstual yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari, membimbing siswa memecahkan permasalahan dalam komik jilid 1, memperjelas materi yang tersirat dalam komik jilid 1, dan melakukan refleksi dan mengevaluasi hasil diskusi.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator keterampilan guru	Siklus	Siklus	Siklus
		I	II	III
1	Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran	4	4	4
2	Melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	3	4	4
3	Membimbing siswa belajar berbagi pengalaman kontekstual yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari	2,5	3	3,5
4	Membimbing siswa memahami materi melalui komik	3	3	3,5
5	Membimbing siswa memecahkan permasalahan dalam komik jilid 1	2,5	3,5	4
6	Memperjelas materi yang tersirat dalam komik jilid 1	2,5	3	4
7	Mengelompokkan siswa secara heterogen	4	4	4
8	Membimbing siswa memecahkan permasalahan kontekstual dalam komik jilid 2 secara kelompok	3,5	3,5	4
9	Membimbing jalannya diskusi atau presentasi dengan metode <i>talking stick</i>	3	4	4
10	Melakukan refleksi dan mengevaluasi hasil diskusi	2	3,5	4
11	Menyimpulkan materi bersama dengan siswa	3	4	4
12	Menutup pembelajaran	2	4	4
Jumlah skor keterampilan guru		35,5	43,5	47
Kategori		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Siswa pada siklus I, Siklus II, Siklus III

No	Indikator Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	3,5	3,8	3,9
2	Menanggapi apersepsi sesuai dengan materi	1,4	2,5	3
3	Membaca dan memahami materi melalui komik	2,4	2,7	3,3
4	Mengaitkan pengetahuan baru (materi) berdasarkan masalah kontekstual	2,1	2,3	2,9
5	Menyelesaikan masalah kontekstual dalam komik jilid 1	2,9	3	3,3
6	Berkelompok sesuai dengan kelompoknya	3,4	3,4	3,8
7	Melaksanakan kegiatan belajar kelompok	2,9	3	3,3
8	Mempresentasikan hasil pemecahan masalahnya	2,0	2,3	2,4
9	Merefleksikan hasil pemecahan masalah (jawaban) setiap siswa bersama dengan guru	1,8	2,1	2,5
10	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru	2,2	2,3	2,6
11	Melaksanakan kegiatan menutup pembelajaran	3,6	3,8	3,9
Jumlah skor aktivitas siswa		28,2	31,2	34,8
Kategori		Baik	Baik	Sangat Baik

2. Aktivitas Siswa

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Berdasarkan [Tabel 2](#) dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada peningkatan jumlah skor aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II yaitu 3 skor, sedangkan peningkatan skor aktivitas siswa dari siklus II ke siklus III yaitu 3,6 skor. Peningkatan skor aktivitas siswa yang paling signifikan ini terlihat pada indikator menanggapi apersepsi sesuai dengan materi, membaca dan memahami materi melalui komik, dan merefleksikan hasil pemecahan masalah (jawaban) setiap siswa bersama dengan guru.

3. Iklim Pembelajaran

Peningkatan kualitas iklim pembelajaran dalam pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Berdasarkan [Tabel 3](#) dapat diketahui bahwa kualitas iklim pembelajaran pada pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada peningkatan jumlah skor iklim pembelajaran dari siklus I ke siklus II yaitu 1 skor, sedangkan peningkatan skor iklim pembelajaran dari siklus II ke siklus III yaitu 1 skor.

Tabel 3. Peningkatan Kualitas Iklim Pembelajaran Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator iklim pembelajaran	Rata-rata Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran	3	3,5	4
2	Suasana kelas menyenangkan, antusias dan bermakna dengan adanya metode <i>talking stick</i>	2,5	3	3,5
Jumlah skor iklim pembelajaran		5,5	6,5	7,5
Kategori		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

4. Materi Pembelajaran

Peningkatan kualitas materi pembelajaran melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

Berdasarkan [Tabel 4](#) dapat diketahui bahwa kualitas materi pembelajaran pada pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada jumlah skor materi pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,5 skor, sedangkan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 1,5 skor.

Tabel 4. Peningkatan Kualitas Materi Pembelajaran Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator materi pembelajaran	Rata-rata Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kesesuaian materi dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran CTL	3	3	4
2	Isi materi pembelajaran memuat permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari siswa	3	3,5	4
Jumlah skor materi pembelajaran		6	6,5	8
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

5. Media Pembelajaran

Peningkatan media pembelajaran melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Peningkatan Kualitas Media Pembelajaran Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator media pembelajaran	Rata-rata Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kesesuaian media komik dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran CTL variasi <i>talking stick</i>	3	3,5	4
2	Kemampuan media komik dalam menciptakan interaksi antara guru dan siswa di kelas	2	3	4
3	Kesesuaian media komik dengan kondisi siswa dan kelas	3	3,5	4
Jumlah skor media pembelajaran		8	10	12
Kategori		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan [Tabel 5](#) dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran pada pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada jumlah skor media pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 2 skor, sedangkan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 2 skor juga.

6. Hasil Belajar Siswa

Pencapaian hasil belajar dalam penelitian ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif, data didapatkan dari hasil evaluasi yang diberikan pada setiap akhir pertemuan. Pada aspek afektif, data didapatkan dari lembar penilaian karakter siswa dan aspek psikomotor data didapatkan dari lembar penilaian produk siswa yang merupakan hasil karya siswa pada setiap akhir siklus.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		I	II	III
1.	Nilai Rata-rata Kelas	66,85	72,69	77,76
2.	Nilai Tertinggi	82,5	94,6	92,3
3.	Nilai Terendah	33,7	40,5	48,6
4.	Siswa Tuntas Belajar	18	20	23
5.	Siswa Tidak Tuntas Belajar	8	6	3
6.	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	69,2 %	76,9 %	88,5 %

Berdasarkan [Tabel 6](#), pada siklus I siswa yang belum memenuhi KKM memperoleh persentase 44,44%. Pada siklus II persentase siswa yang belum memenuhi KKM sebesar 33,33% sedangkan pada siklus III sebesar 16,67%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal telah memenuhi indikator yang ditetapkan yaitu 85% siswa mengalami ketuntasan belajar.

Hasil belajar afektif siswa diperoleh dari hasil observasi karakter siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan [Tabel 7](#) hasil pengamatan karakter siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 2,9 skor, sedangkan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 0,7 skor.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Karakter	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Kerjasama	2,7	3,4	3,4
2.	Mandiri	2,4	3,2	3,6
3.	Tanggung jawab	3,1	3,5	3,7
4.	Disiplin	2,8	3,4	3,5
5.	Toleransi	2,9	3,4	3,4
Jumlah rata-rata skor		14	16,9	17,6
Kategori		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Nilai Rata-rata Kelas	75	88,3	95
2.	Nilai Tertinggi	91,7	100	100
3.	Nilai Terendah	58,3	75	91,7
4.	Kelompok yang Tuntas Belajar	4	5	5
5.	Kelompok yang Tidak Tuntas Belajar	1	0	0
6.	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	80 %	100 %	100 %

Berdasarkan [Tabel 8](#), hasil belajar siswa ranah psikomotor mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I presentase jumlah kelompok yang memenuhi kriteria penilaian produk yaitu 80%. Pada siklus II persentasenya sebesar 100% sedangkan pada siklus III sebesar 100%. Peningkatan ini dapat terjadi karena guru melakukan pendampingan dan pengarahan pada setiap kelompok dalam membuat produk atau hasil karyanya sesuai dengan perintah.

Pembahasan

Peningkatan kualitas pembelajaran dalam suatu KBM tidak hanya dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa, tetapi harus ditinjau dari berbagai aspek mulai dari keterampilan guru dalam mengajar, aktivitas belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan penerapan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dalam pembelajaran matematika di SD dapat dianalisis bahwa terjadi peningkatan setiap siklus yang dilakukan. Peningkatan ini dimulai dari

aspek keterampilan guru dimana kekurangan yang muncul di pertemuan sebelumnya diperbaiki dengan optimal sehingga keterampilan guru pada pembelajaran berikutnya dapat lebih baik.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 dan siklus 3. Peningkatan tersebut terjadi karena pengaruh dari guru yang selalu memperbaiki kekurangan yang terjadi pada setiap pertemuan sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih berkualitas. Dengan demikian, siswa akan lebih mengerti bagaimana mereka harus menempatkan diri saat pembelajaran dilaksanakan dan lebih fokus pada pembelajaran di setiap pertemuan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh [Supriadi, et al. \(2014, p. 452\)](#) menyatakan bahwa antara siswa yang mendapatkan pembelajaran matematika berbasis CTL lebih baik daripada siswa yang tidak mendapatkannya.

Peningkatan terjadi pula pada aspek iklim pembelajaran yang dilakukan. Peningkatan skor iklim pembelajaran yang paling signifikan ini terlihat pada indikator interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran, dan suasana kelas menyenangkan, antusias dan bermakna dengan adanya metode *talking stick*. Peningkatan tersebut terjadi karena pengaruh dari guru yang selalu memperbaiki kekurangan yang terjadi pada setiap pertemuan untuk menjadikan pertemuan selanjutnya lebih baik lagi, sehingga suasana kelas lebih kondusif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan pada setiap pertemuan.

Begitupun dengan materi pembelajaran mengalami peningkatan paling signifikan dilihat dari indikator isi materi pembelajaran memuat permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini terjadi karena pengaruh dari guru yang selalu memperhatikan penyusunan materi yang sesuai dengan kurikulum, model *contextual teaching learning* variasi *talking stick*, dan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan [Shofan \(2013, p. 5\)](#) menyatakan bahwa penggunaan pendekatan kontekstual dalam materi pembelajaran bilangan bulat untuk siswa kelas IV SD/MI berhasil.

Kualitas media pembelajaran juga mengalami peningkatan skor paling signifikan dilihat pada indikator kemampuan media komik dalam menciptakan interaksi antara guru dan siswa di kelas. Peningkatan tersebut terjadi karena pengaruh dari guru dalam membuat media komik

yang selalu disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan serta model *contextual teaching learning*.

Pada penelitian ini peningkatan hasil belajar siswa disebabkan karena guru telah merancang pembelajaran yang menarik dengan menggunakan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [Mardiana \(2013, p. 12\)](#) menunjukkan hasil belajar matematika siswa yang menerapkan pendekatan CTL lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang tidak menerapkan.

Selain hasil belajar kognitif, pada hasil belajar kompetensi afektif juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Peningkatan yang signifikan ini terlihat pada karakter mandiri dan disiplin. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan [Rasiman dan Pramasdyahsari \(2014, p. 535\)](#) mengemukakan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat baca siswa, berpikir kritis, dan menanamkan nilai karakter yang positif. Selanjutnya pada hasil belajar kompetensi psikomotor juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 3. Peningkatan ini dapat terjadi karena guru melakukan pendampingan dan pengarahan pada setiap kelompok dalam membuat produk atau hasil karyanya sesuai dengan perintah.

Penelitian sebelumnya oleh [Yenti \(2016, p. 124\)](#) mengemukakan bahwa pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Selain itu, hasil penelitian lain berpendapat bahwa model pembelajaran CTL pada pembelajaran matematika kelas IV terjadi peningkatan hasil belajarnya ([Haryoto & Narimo, 2013](#)). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penerapan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika termasuk di dalamnya peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini berhenti pada siklus III. Hal ini dikarenakan indikator keberhasilan yang ditetapkan sudah tercapai, yaitu indikator keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, dan media pembelajaran sudah mencapai kriteria baik sedangkan hasil belajar siswa juga sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 65 dan mencapai ketuntasan belajar klasikal $\geq 85\%$, sehingga penelitian ini dihentikan di siklus III.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa pembelajaran dengan penerapan model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, kualitas iklim pembelajaran, kualitas materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan hasil belajar siswa pada kelas V SDN Gajahmungkur 02 Semarang.

Hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 dan ke siklus 3. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut: 1) hasil belajar kognitif siswa pada siklus I memperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 69,23% (18 siswa). Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 76,92% (20 siswa), dan pada siklus III perolehan hasil belajar siswa juga meningkat dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 88,46% (23 siswa); 2) hasil belajar afektif siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 14 dengan kategori baik, siklus II mengalami peningkatan menjadi 16,9 dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 17,6 dengan kategori sangat baik; dan 3) hasil belajar psikomotorik siswa pada siklus I memperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 80% (4 kelompok). Pada siklus II perolehan presentase ketuntasan klasikal mengalami peningkatan menjadi 100% (5 kelompok), dan pada siklus III juga memperoleh presentase ketuntasan klasikal 100% (5 kelompok).

Saran dalam melaksanakan pembelajaran matematika melalui model *contextual teaching learning* berbantuan media komik matematika, diharapkan guru tidak hanya fokus pada satu siswa tetapi merata seluruh siswa, sehingga suasana kelas menjadi kondusif dan pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Selain itu, guru dalam melaksanakan pembelajaran sebaiknya mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan contoh-contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa lebih memahami materi yang dipelajari dan pembelajaran menjadi bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggono, W., & Denny Indrayana S. (2014). Perancangan Buku Komik Matematika Khusus Siswa Kelas IV dengan Konsep Magic of Maths. *Jurnal Sains & Seni ITS*, 2(3), 60–63. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v3i1.6059>

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haryoto, S., & Narimo, S. (2013). Contextual Math Learning Based on Lesson Study Can Increase Study Communication. *International Journal of Education*, 4(5): 48-60. <https://doi.org/10.5296/ije.v5i4.4440>
- Mardiana, L. (2013). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Faktorisasi Suku Aljabar Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Padangpanjang. *Jurnal FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat*, 1(1), 1-15.
- Rasiman, & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 11(2), 535-544.
- Shofan, M. (2013). Pengembangan Modul Pembelajaran Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa Kelas IV SD/MI. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-7.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: In AR-RUZZ MEDIA.
- Sholikin. (2012). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Kontekstual Teaching Learning (CTL) Di Kelas V Semester I MI Sendang Tersono Batang Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal IAIN Walisongo*, 1(1), 1-9.
- Sitorus, R., & Erlita Siburian. (2011). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Pokok Bahasan Penjumlahan Pecahan Di Kelas V SD Negeri No. 015897 Buntu Pane. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 9-18.
- Sukri, M. (2014). Penerapan Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan di Kelas V SDN Inpres Balaroa Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(1), 159-169.
- Supriadi, Suryadi, D., Sumarmo, U., & Rakhmat, C. (2014). Developing Mathematical Modeling Ability Students Elementary School Teacher Education Through Ethnomathematics-Based Contextual Learning. *International Journal of Education and Research*, 8(2), 439-452.
- Trianto. (2011). *Model-model Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yenti, I. N. (2016). Pendekatan Kontekstual (CTL) dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika. *Ta'dib*, 2(12), 118-125. <https://doi.org/10.31958/jt.v12i2.161>