

Peningkatan Pembelajaran Matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring

Umaya¹, M. Arief Budiman², Yusuf Setia Wardhana³

¹*Universitas PGRI Semarang*

²*Universitas PGRI Semarang*

³*Universitas PGRI Semarang*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan model *contextual teaching and learning* pembelajaran matematika materi FPB menggunakan Media Sandal FPB siswa kelas IV SDN Palebon 01 Semarang tahun 2020 meningkat. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN Palebon 01 Semarang yang berjumlah 35 siswa dari 16 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan data dalam penelitian ini didapatkan dari observasi, dokumentasi dan test dalam menyampaikan materi Matematika di kelas. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi Teknik analisis data yaitu soal pre test dan post test dibuktikan dengan nilai rata-rata aktivitas belajar yang meningkat dari siklus I (45) dan siklus II (80). Hasil peningkatan belajar siswa pada setiap siklus juga meningkat dengan hasil penilaian siklus I menunjukkan 23 % sebanyak 8 siswa tuntas dan pada siklus II naik menjadi 91% sebanyak 32 siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan agar guru untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan menggabungkan model *contextual teaching and learning* dengan media pembelajaran agar semakin menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Media Sandal FPB, peningkatan hasil belajar, *Contextual Teaching And Learning*

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the application of the contextual teaching and learning model of mathematics learning in FPB material using Sandal Media FPB grade IV SDN Palebon 01 Semarang in 2020 increased. The subjects of this study were students of class IV B SDN Palebon 01 Semarang, amounting to 35 students from 16 male students and 19 female students. This type of classroom action research (CAR) that uses data in this study was obtained from observation, documentation and tests in delivering Mathematics material in class. Each cycle consists of 4 stages namely planning, action, observation and reflection Data analysis techniques namely pre-test and post-test problems are proven by the average value of learning activities that

increase from cycle I (45) and cycle II (80). The results of increased student learning in each cycle also increased with the results of the first cycle assessment showed 23% of 8 students completed and in the second cycle rose to 91% as many as 32 students reached the minimum completeness criteria. Based on the results of this study, suggestions can be submitted for teachers to innovate learning by combining a contextual teaching and learning model with learning media to make it more fun and meaningful for students.

Keyword: FPB Sandal Media, improved learning outcomes, Contextual Teaching And Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil maksimal. Pendidikan hendaknya dikelola baik secara kualitas maupun kuantitas. Hal tersebut dapat dicapai dengan terlaksananya pendidikan yang tepat waktu dan tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang dilaksanakan dalam bentuk proses belajar mengajar yang merupakan pelaksanaan dari kurikulum sekolah melalui kegiatan pengajaran. Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan dapat menciptakan manusia yang cerdas, terampil, kreatif, berbudi pekerti luhur dan memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Hal itu sesuai dengan Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran”.

Situasi yang tidak kondusif akibat wabah Covid-19 (*Coronavirus Disease*) menyebabkan semakin banyak orang membutuhkan dukungan *platform* daring untuk tetap belajar maupun mengajar. Guru akan mengajar seperti biasa melalui video, termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/smartphone. Sistem pembelajaran konvensional yang dilaksanakan oleh sebagian guru perlahan terkikis dan tergantikan dengan berbagai aplikasi pembelajaran daring yang dapat memberi ruang interaksi langsung antara guru dengan siswa tanpa harus bertemu langsung. (<https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/laksanakan-arahan-presiden-kemendikbud-terus-galang-dukungan-pengembang-pembelajaran-daring/>)

Menurut Suprijono (2013: 46), model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan Hanafiah & Suhana (2010: 41) menegaskan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka menyiasati perubahan perilaku siswa secara adaptif maupun generatif. Banyak sekolah-sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran matematika dengan baik yaitu meningkatkan mutu dan kualitas peserta didik, pembelajaran matematika yang mudah dan menyenangkan perlu terus dikembangkan. Berbagai konsep, metode, dan strategi perlu dikembangkan agar terciptanya pembelajaran khususnya di bidang matematika yang selama ini dianggap siswa tidak menyenangkan menjadi menyenangkan dan perlu ada kreatifitas guru. Guru bisa saja memanfaatkan metode pembelajaran matematika yang berkembang di luar kelas jika memang bisa membantu terciptanya belajar matematika yang menyenangkan.

Matematika dipelajari hampir di setiap jenjang pendidikan, ini merupakan wujud dari pengakuan bahwa matematika sangat dibutuhkan dalam pengembangan pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajarinya, menghargai dan memperoleh nilai, tetapi banyak permasalahan-permasalahan yang menghambat siswa berhasil melakukan hal-hal tersebut. Hal ini tentunya tidak terlepas dari bagaimana seorang guru menggunakan strategi mengajar yang baik, serta memperhatikan pendekatan mengajar yang sesuai dengan keadaan siswa, bukan pendekatan mengajar yang bersifat monoton serta kurang bervariasi, karena hal ini dapat membuat siswa kurang motivasi atau keinginan untuk mempelajari matematika. Untuk mengatasi

masalah tersebut, perlu diteliti suatu pendekatan lain dalam pembelajaran matematika yang memungkinkan siswa dapat mengoptimalkan kemampuannya.

Matematika merupakan pelajaran yang sukar di pahami, hal ini salah satunya di sebabkan kurangnya siswa memahami mata pelajaran matematika. Dampaknya, motivasi untuk belajar matematika menurun yang berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa. Matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan gagasan dan struktur struktur) dan hubungannya di atur oleh logika, sehingga sebagian besar materi matematika bersifat abstrak hal tersebut membuat siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Oleh karena itu di perlukanya media pembelajaran sebagai salah satu sarana atau alat yang dapat membantu siswa maupun gurunya dalam belajar. Sehingga materi pelajaran matematika dapat di senangi oleh para siswa dan dapat di jadikan salah satu pelajaran yang menyenangkan. (<http://achel->

2

Peningkatan Pembelajaran Matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring.

Alat peraga adalah sebuah atau seperangkat benda konkret yang dibuat, dirancang, dihimpun, atau disusun secara sengaja, yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip (Iswadji, 2003: 1). Salah satu media tersebut adalah alat peraga sandal FPB merupakan media sederhana untuk menjelaskan cara mencari FPB sebagai pembelajaran menyamakan persepsi tentang sandal dalam penggunaannya selalu satu sepasang yaitu kanan dan kiri. Dan juga dapat digambarkan apabila membeli sandal jepit akan mendapat satu pasang kanan dan kiri, hal tersebut untuk memudahkan pemahaman dalam konsep pembelajaran untuk mencari FPB dengan 2 bilangan. Media sandal FPB ini digunakan dengan sepasang sandal besar sebagai media untuk menempelkan sandan kecil-kecil yang juga sepasang menentukan menentukan faktorisasi.

Model pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut analisis penulis cara yang tepat untuk memecahkan masalah yang terjadi di IV SD Negeri Palebon 01 Semarang yaitu dengan memberikan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Penerapan model CTL diharapkan memberikan nuansa baru yang menarik pada proses pembelajaran dilihat dari kelebihan yang terdapat pada model kontekstual, yaitu pengajaran berpusat pada siswa, membuat anak didik lebih aktif, guru dapat membantu mengarahkan anak didik, sehingga anak didik mendapatkan pengajaran yang lebih bermakna.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Peningkatan Pembelajaran Matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan data pengamatan langsung terhadap jalannya metode dan media yang sudah digunakan untuk menyampaikan materi FPB. Data tersebut diamati melalui beberapa tahapan dalam siklus-siklus tindakan. Pada pelaksanaannya terdapat beberapa kegiatan yang terangkum dalam beberapa siklus. Siswa nantinya akan diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan dilihat dari nilai ketuntasan siswa.

Pada penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dalam hal ini perlakuan digunakan untuk mengetahui apakah dengan penerapan model *contextual teaching and learning* pembelajaran matematika materi FPB menggunakan Media Sandal FPB siswa kelas IV SDN Palebon 01 Semarang.

Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat satu kelas yang akan diberikan soal pada awal pembelajaran berupa *pretest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum pemberian perlakuan. Setelah diberikan *pretest* selanjutnya siswa akan diberi perlakuan yaitu pembelajaran dengan penerapan model *contextual teaching and learning* menggunakan Media Sandal FPB media video pembelajaran selanjutnya siswa akan diberi soal *posttest* kemudian membandingkan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran tersebut.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan di SDN Palebon 01 Semarang. Data penelitian ini terdiri atas data *pre test* dan *post test* pada materi FPB khususnya mata pelajaran Matematika. Nilai hasil *pretest* sebagai pengukur kemampuan awal siswa dan nilai hasil *posttest* diambil dari hasil pengerjaan soal oleh siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan model *contextual teaching and learning* menggunakan Media Sandal FPB.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar matematika di kelas adalah dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Guru merasa kesulitan untuk menggunakan metode lain dikarenakan kurangnya pengetahuan guru akan metode-metode baru yang inovatif, selain itu juga guru beranggapan bahwa metode-metode tersebut hanya mempersulit dan membutuhkan persiapan yang banyak.

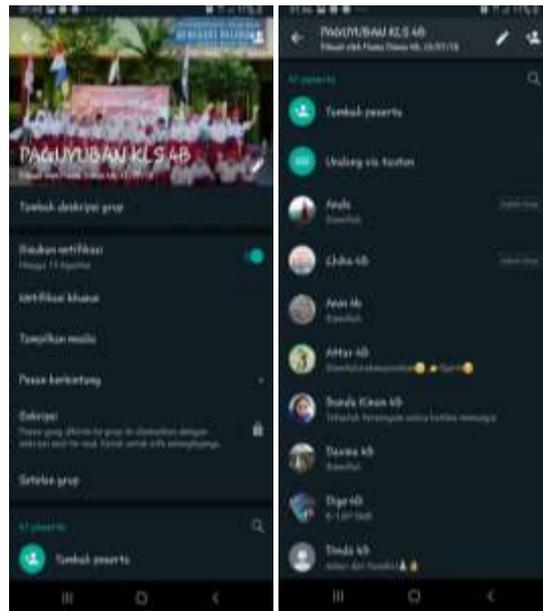
3

Umaya, (2020).

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 1 (1) pp. 1-8.

tersebut acuh bahkan sulit diatur dan tidak mau mendengarkan penjelasan yang sedang disampaikan oleh guru.

Pelaksanaan penelitian untuk mendapatkan data, peneliti menerapkan pembelajaran secara daring, menggunakan *Whatsapp* kepada peserta didik melalui perangkat *Whatsapp Grup* kelas IV B SDN Palebon 01 Semarang. Untuk pendahuluan peneliti melakukan pengisian angket kepada siswa pembelajaran matematika materi FPB yang sebelumnya sudah pernah dipelajari. Selanjutnya memberikan soal *pre test* dan soal *post test* dengan tujuan akan diujikan pada tes siklus sehingga dapat dipertanggungjawabkan dan dianalisis. Data yang telah dikumpulkan (data mentah) kemudian diolah, pengolahan data dimaksudkan sebagai suatu proses untuk memperoleh data ringkasan dari data mentah dengan menggunakan cara atau rumus tertentu. Data ringkasan yang diperoleh dari pengolahan data itu dapat berupa jumlah (*total*), rata-rata (*mean*), persentase (*persentage*), dan sebagainya. Penerapan *model contextual teaching and learning* ini dalam pembelajaran matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB bertujuan untuk mengetahui apakah aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV meningkat.



Gambar 1. *Whatsapp Grup* siswa kelas IV B SDN Palebon 01

Hasil penelitian tindakan kelas data diperoleh dari soal *pre-test* dan soal *post-test* yang diberikan kepada siswa dalam pembelajaran matematika materi FPB dengan menggunakan media Sandal FPB dalam Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV B SD

Negeri Palebon 01 Semarang. Di bawah ini terlihat tabel dan gambar diagram rekapitulasi perbandingan hasil peningkatan belajar nilai siswa pada siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 1. Rekapitulasi perbandingan nilai Hasil Belajar

Tahap	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai rata-rata
Siklus 1	5	75	45
Siklus 2	50	100	80



Gambar 2. Rekapitulasi perbandingan nilai Hasil Belajar

4 Dapat diketahui dari tabel 1 dan gambar 2 di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pembelajaran matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring.

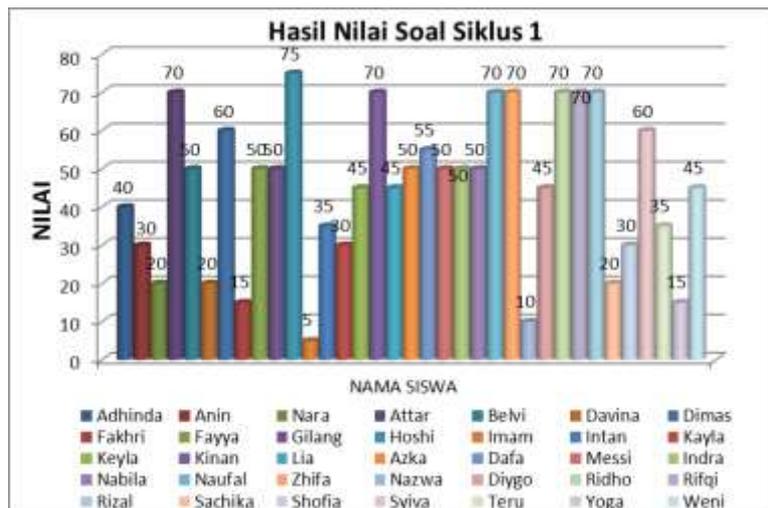
1 tertinggi 100 dengan rata-rata kelas nilai 80.

Sebelum diadakan tindakan siswa mengisi angket pembelajaran materi FPB melalui yang diinformasikan melalui *Whatsapp Grup* di akses secara *online* dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan siswa 46% yang menyukai pelajaran matematika, 80% menganggap matematika pelajaran yang sulit, hanya 20% memahami materi FPB, untuk mencari faktorisasi prima dari sebuah bilangan 74%, siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran materi FPB 83% sedangkan seluruh siswa menjawab tidak menggunakan bantuan media atau alat peraga pada saat mengajar dan 17% siswa belum dapat membedakan KPK dan FPB. Dari hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum mahamani materi FPB dan guru saat mengajar di kelas tidak menggunakan alat peraga atau bantuan media untuk menjelaskan FPB, dapat dilihat gambar diagram hasil pengisian angket di bawah ini.



Gambar 3. Grafik hasil pengisian angket pembelajaran Matematika

Hasil pengamatan ketika proses pemberian soal *pre test* siklus I menunjukkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan masih rendah (pasif). Di bawah ini adalah grafik hasil nilai siswa yang diperoleh siswa pada siklus I menggunakan *model contextual teaching and learning*.



Gambar 4. Grafik hasil Nilai Soal Siklus 1

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa pada siklus I masih rendah (belum ada 50%) karena nilai rata-ratanya hanya 45. Sementara nilai tertinggi hanya 75 dan nilai terendahnya hanya 5. Jadi pada siklus I ini belum ada

Umaya, (2020).

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 1 (1) pp. 1-8.

menggunakan media atau alat peraga sebagai tambahan untuk pembelajaran agar peserta didik memahami materi FPB. Penggunaan sandal FPB cukup mudah, dipastikan sudah paham tentang perkalian dan pembagian, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyamakan persepsi tentang konsep sandal. Jika kita membeli 1 (satu) sandal maka kita akan mendapat 2 (dua) buah sandal sekaligus, yaitu sandal kanan dan sandal kiri.
2. Untuk menentukan angka perhitungan FPB, misal, ingin mencari FPB dari 6 dan 8.
3. Selanjutnya membuat pohon faktor dari 6 dan 8
4. Menulis faktorisasi dari 6 dan 8 di atas sandal besar misal 6 sandal kiri dan 8 sandal kanan dan sandal-sandal kecil. Jika 6 diletakkan di kiri, maka semua faktorisasi 6 di tulis disandal kecil kiri, maka 8 diletakkan di kanan dan semua faktorisasi 8 ditulis disandal kecil kanan.
5. Faktorisasi kedua bilangan tersebut boleh ditulis sepasang jika bilangan faktorisasinya sama. Jika berbeda, maka harus ambil sandal kecil yang lainnya
6. Bilangan faktorisasi yang terdapat dalam satu pasang sandal kecil yang sepasang merupakan hasil dari FPB.
7. Jika pada hasil FPB terdapat lebih dari satu pasang, maka perlu dikalikan agar dapat hasil FPB yang benar



Gambar 5. Alat peraga media Sandal FPB

Sebelum memberikan soal *post test* pembelajaran kepada peserta didik, peneliti memberikan angket pembelajaran matematika materi FPB untuk dapat mengetahui sejauhmana pemahaman pembelajaran matematika materi FPB. Materi yang terapkan menggunakan model *contextual teaching and learning* adalah pembelajaran materi FPB. Pengisian angket di informasikan kepada siswa melalui *Whatsapp Grup* di akses secara *online* memalui internet dan di bawah ini gambar grafik hasil pengisian angket pembelajaran materi FPB.

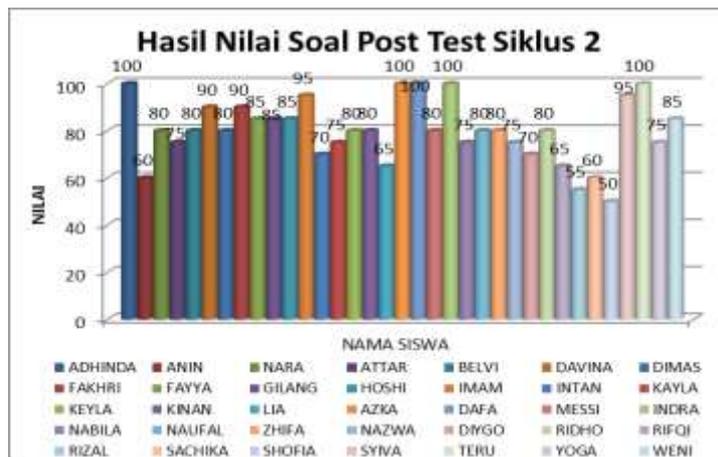


Gambar 6. Grafik hasil pengisian angket setelah pembelajaran

Berdasarkan observasi siklus II yang telah dilaksanakan maka dapat dikatakan bahwa pada siklus II nilai hasil belajar kognitif siswa sudah menunjukkan perubahan yang signifikan. Hasil belajar siswa pada siklus II sudah meningkat dibanding dengan

6 Peningkatan Pembelajaran Matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring.

itu penelitian dihentikan di siklus II, dan terlihat dalam bentuk grafik di bawah ini.



Gambar 7. Grafik hasil Nilai Soal Siklus II

Pada penelitian ini peneliti melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan model *contextual teaching and learning*. Menurut Sanjaya (2009: *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad, (2014: 26) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya. Selanjutnya menurut Djamarah dan Zain (2006: 121), “ media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran

Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Muhsetyo, 2008: 12) bahwa keabstrakan matematika karena objek dasar abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Keabstrakan matematika serta ciri lainnya yang tidak sederhana menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada hakekatnya banyak siswa yang tidak tertarik terhadap matematika. Pembentukan pengetahuan siswa aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Hal yang paling menentukan dalam kegiatan belajar adalah niat belajar dari siswa itu sendiri, sementara guru berperan dalam membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswanya berjalan dengan lancar.

Sedangkan penilaian hasil belajar kognitif dilakukan dengan pilihan ganda untuk siswa mengerjakan soal melalui *google form* pembelajaran secara daring. Berdasarkan hasil *pre test* belum mencapai KKM yang ditentukan, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa harus ditingkatkan. Setelah data didapatkan akhirnya nilai

rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I diketahui yakni hanya 23 % atau 8 siswa dengan ketuntasan nilai tertinggi hanya 75 dan nilai terendah 5, sementara nilai rata-rata hasil belajarnya 45. Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar matematika khususnya materi FPB yang dipelajari, peneliti memberikan *post test* kepada siswa. Pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat dibandingkan dengan siklus I dengan ketuntasan 77% rata-rata nilai 80 dengan hasil nilai terendah 50 dan tertinggi 100. Hal ini membuat siswa lebih memahami pembelajaran dan membuat hasil belajar meningkat, pada siklus II ini nilai hasil belajar kognitif siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Keberhasilan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada penelitian ini karena model yang diterapkan pada penelitian ini adalah penerapan model *contextual teaching and learning* yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media sandal FPB untuk pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media sandal FPB sebagai langkah-langkah pembelajaran menggunakan media sandal FPB adalah siswa menentukan dua bilangan yang diletakkan pada sandal kanan dan sandal kiri, selanjutnya membuat pohon faktor dengan menulis faktorisasi prima dari kedua bilangan pada sandal-sandal kecil yang telah disediakan untuk menentukan faktorisasi kemudian siswa mencari sandal kecil (faktorisasi prima) yang sepasang dan diletakkan sebagai hasilnya. Dengan model *contextual teaching and learning* peningkatan belajar siswa kelas IV B SDN Palebon 01 Semarang Tahun 2020 meningkat. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata aktivitas belajar pada siklus I adalah 45 dan pada siklus II nilai peningkatan belajar kelas penelitian adalah 80 dengan ketuntasan 91%. Hal tersebut, dapat ditunjukkan dengan perolehan nilai tes awal (*pre test*) sebesar 75 meningkat setelah mendapat *treatment* pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media sandal FPB, tes akhir (*post test*) mencapai 100 pada nilai tes awal (*pre test*). Dari perolehan nilai rata-rata tes akhir (*post test*) dapat dinyatakan berhasil dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Model *contextual teaching and learning* digunakan sebagai guru untuk melakukan inovasi pembelajaran. Penggunaan media sandal FPB dapat membantu dan memudahkan siswa dalam mempelajari faktor persekutuan terbesar, sehingga hasil belajarnya meningkat.
2. Jika diadakan penelitian tentang model *contextual teaching and learning* lagi maka disarankan agar menggabungkan model *contextual teaching and learning* dengan media pembelajaran agar pembelajaran semakin menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Hasil belajar yang optimal, pada proses pembelajaran dengan menggunakan media sebaik mungkin agar tidak mengganggu pelajaran dengan memainkan media diluar tujuannya.
3. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menggunakan metode pembelajaran *Model contextual teaching and learning* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada tema lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hanafiah, Nanang & Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- : Remaja Rosdakarya.
- Muhsetyo, Gatot. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, Wina. 2009, *Strategi Pembelajaran Orientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/laksanakan-arahan-presiden-kemendikbud-terus-galang-dukungan-pengembang-pembelajaran-daring/>
- <http://achel-genius.blogspot.com/2015/07/artikel-media-pembelajaran-matematika.html>