

Peningkatan hasil penilaian matematika tentang bentuk bangun datar penggunaan permainan puzzel dengan menerapkan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada peserta didik kelas I sekolah dasar

Sumartini^{1*}

¹SD Negeri 3 Jangkungharjo, Brati District, Grobogan Regency, Central Java, Indonesia

[*sumartini.sdn3jk@gmail.com](mailto:sumartini.sdn3jk@gmail.com)

Abstract. This study aims to improve the results of the Knowledge Assessment of Class I Students at SD Negeri 3 Jangkungharjo, Brati District, Grobogan Regency Semester 1 Academic Year 2022/2023. The type of research used is Classroom Action Research which consists of 2 cycles. The research subjects were Class I students of SD Negeri 3 Jangkungharjo, totaling 26 students (12 boys and 14 girls). Data analysis used quantitative descriptive analysis techniques with the highest, lowest and average values presented in tabular form and then described based on the data that had been analyzed and conclusions drawn. The results of the study show an increase in the results of the Student Knowledge Assessment in the process of learning mathematics. The class average in the Pre-Cycle was 63.07. After the action in Cycle I, the average was 76.56. In other words, there was an increase of 13.49. Then the Cycle II action was carried out again with a class average of 85.76. The increase in the average value from Cycle I to Cycle II was 9.2. The completeness of the results of the Student Knowledge Assessment also increased from the Pre-Cycle, Cycle I and Cycle II. Overall Class I students are 26 students. In the Pre-Cycle, 14 students (53.85%) had completed because their grades were above the KKM, the remaining 12 students (46.15%) did not complete because their grades were still below the KKM. In Cycle I, 21 students (80.77%) had completed it, while 5 students (19.23%) did not complete it. After the action was carried out in Cycle II, as many as 26 students scored above the KKM or completeness reached 100%. Thus, the implementation of Cycle II actions was declared successful. The conclusion of this study is that puzzle games can improve the Knowledge Assessment Results of Grade I Students at SD Negeri 3 Jangkungharjo, Brati District, Semester 1 Academic Year 2022/2023. Suggestions from researchers are to improve the results of the Knowledge Assessment of Learners on Flat Shape Materials by using a puzzle game by applying the Contextual Teaching and Learning Learning Model.

Kata kunci: Results of Knowledge Assessment, Mathematics, Flat Shapes, Puzzle Games, Contextual Teaching and Learning

1. Pendahuluan

Berdasarkan teori Jean Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono [1] yang mengatakan bahwa perkembangan intelektual melalui tahap-tahap berikut: 1) sensori motor (0,0- 2,0 tahun), 2) praoperasional (2,0-7,0 tahun), 3) operasional konkret (7,0-11,0 tahun), dan 4) operasional formal (11,0-ke atas). Peserta didik sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak sudah memiliki kemampuan mengembangkan pikiran logis, meskipun kadang-

kadang memecahkan masalah secara trial and error. Peserta didik akan lebih memahami materi yang diberikan apabila dalam pembelajaran digunakan media pembelajaran yang konkret. Hasil Penilaian terkait dengan rendahnya hasil belajar matematika, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas I di SD Negeri 3 Jangkunharjo. Untuk memperbaiki proses pembelajaran peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat menggunakan Metode kontekstual.

Metode kontekstual merupakan salah satu Metode yang dapat dipakai untuk mengatasi masalah yang dialami peserta didik tersebut. Metode Contextual Teaching and Learning, merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik setiap tahapan pembelajaran dengan cara menghubungkannya dengan dunia nyata. Proses pembelajaran Contextual Teaching and Learning akan berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru. Selain itu, dalam pembelajaran Contextual Teaching and Learning menekankan pada aktivitas peserta didik secara penuh, baik fisik maupun mental [2]. Dalam pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan, lebih termotivasi untuk belajar, aktif mencari, mengkonstruksi sendiri pengetahuan, serta lebih mudah memahami dan menerima materi yang dipelajari. Melalui Metode Contextual Teaching and Learning ini, diharapkan peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Hakekat Penilaian

Kurikulum, pembelajaran, dan penilaian merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Komponen tersebut saling terkait antara satu dengan yang lain. Kurikulum sebagai seperangkat rencana mencakup tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk mencapai kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum. Sementara itu, penilaian erat kaitannya dengan informasi seputar peserta didik dan pembelajarannya. Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Dalam melaksanakan penilaian, pendidik dan satuan pendidikan harus mengacu pada Standar Penilaian Pendidikan.

Matematika di Sekolah Dasar

Istilah matematika berasal dari kata Yunani "*mathein*" atau "*manthanein*", yang artinya "mempelajari". Mungkin juga kata tersebut erat hubungannya dengan kata sansekerta "medha" atau "widya" yang artinya "kepandaian", "ketahuan" atau "inteligensi". Matematika menurut Ruseffendi adalah bahasa symbol, ilmu deduktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi, yaitu objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir deduktif. Matematika memiliki bahasa sendiri, yakni bahasa yang terdiri atas simbol-simbol dan angka. Matematika seringkali dilukiskan sebagai suatu kumpulan sistem matematika, yang setiap dari sistem-sistem itu mempunyai struktur tersendiri yang sifatnya bersistem deduktif.

Dari uraian secara singkat dapatlah dikatakan bahwa hakikat matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungn-hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi matematika berkenaan dengan konsep-konsep abstrak. Suatu kebenaran matematis dikembangkan dengan alasan logis. Pelajaran matematika perlu diberikan ke pada semua peserta didik sejak sekolah dasar (SD), untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Berdasarkan uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang tersusun secara sistematis,

menggunakan pola pikir deduktif, sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan. Dan matematika ilmu dasar atau alat yang berkaitan dengan penalaran.

Pendekatan Kontekstual

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pertama kali diusulkan oleh Jhon Dewey. Beliau mengusulkan dibentuknya kurikulum dan metodologi pembelajaran yang berkaitan dengan minat dan pengalaman peserta didik yang sesungguhnya [3]. Pengertian pendekatan *Contextual Teaching and Learning* diungkapkan oleh Elin yaitu, konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata peserta didik dengan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat [4]. Pendapat tersebut senada dengan yang diungkapkan Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa, *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka [5].

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik secara penuh dalam menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata dengan cara mendorong peserta didik untuk dapat menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Peserta didik melalui pendekatan kontekstual dapat menerapkan apa yang telah dimilikinya dalam kehidupan nyata sehingga pengetahuan, sikap, dan kemampuan dapat bermanfaat bagi kehidupan.

Kelebihan Pendekatan Kontekstual

Menurut Sitiatava Rizama Putra kelebihan pendekatan kontekstual ada enam, yaitu: 1) lebih bermakna dan nyata; 2) lebih produktif sehingga mampu memberi penguatan pada peserta didik; 3) menekankan pada aktivitas fisik dan mental peserta didik; 4) penerapan pendekatan kontekstual di kelas bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, tetapi untuk menguji hasil yang ditemukan di lapangan; 5) peserta didik menemukan sendiri materi pembelajaran bukan hanya diberikan oleh guru; 6) pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat menjadikan suasana pembelajaran yang lebih bermakna [6].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SD Negeri 3 Jangkunharjo Kecamatan Brati. Peneliti menentukan lokasi ini sebagai tempat penelitian karena masalah terjadi di kelas tersebut dan peneliti sebagai guru di sekolah tersebut. Lingkungan masyarakatnya merupakan lingkungan yang heterogen, tapi mendukung pendidikan. Penelitian dilaksanakan selama 4 bulan mulai bulan 14 Juli 2022 sampai bulan 11 November 2022. Subjek penelitian ini adalah Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkunharjo yang berjumlah 26 peserta didik dengan 12 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Subjek penelitian ini adalah SD Negeri 3 Jangkunharjo Tahun Ajaran 2022/2023 Semester 1 dalam penelitian tindakan kelas ini, akan ada 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II yang tiap siklusnya akan ada 2 pertemuan. Desain penelitian didasarkan pada konsep pokok penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc Taggart, yaitu setiap siklus terdapat empat tahap rencana tindakan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa skor hasil belajar peserta didik pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Data kualitatif yang berupa penjelasan atau keterangan menggunakan kata-kata diperoleh dari hasil observasi. Data tersebut diolah dengan menggunakan teknik analisis ketuntasan dan teknik analisis komparatif. Setelah memperoleh data, langkah selanjutnya adalah mengolah data dan menganalisis data hasil belajar peserta didik dan hasil observasi. Prosedur penelitian dilaksanakan

melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap penelitian tersebut merupakan rangkaian kegiatan satu siklus. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan berlangsung selama dua siklus.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Diskripsi Pra Siklus

Tabel 3.1 Hasil Penilaian Matematika tentang Bentuk Bangun Datar Peserta Didik Kelas I SD Negeri3 Jangkungharjo Semester 1 Tahun Ajaran 2022/2023 Pra Siklus

Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	40
Jumlah Nilai	1.640
Nilai Rata-rata	63,07
Ketuntasan	53,85% 46,15%

Ketuntasan Peserta Didik Kelas I Matematika tentang Bentuk Bangun Datar hanya 53,85% dengan nilai rata-rata kelas hanya 63,07. Peserta Didik dinyatakan tuntas jika nilai Matematika memperoleh di atas KKM yaitu 70.

Refleksi Tindakan Pra Siklus

Berdasar nilai rata-rata 63,07 dibawah KKM yang ditetapkan 70. Maka peneliti perlu mengadakan tindakan Siklus I.

Diskripsi Penelitian Siklus I

Hasil Penilaian Matematika Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo yang dilakukan pada Siklus I memperoleh tindakan.

Tabel 3.2 Hasil Penilaian Matematika tentang Bentuk Bangun Datar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo Semester 1 Tahun Ajaran 2022/2023 Siklus I

	Tuntas	Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi	100	
Nilai Terendah	50	
Jumlah Nilai	1.970	
Nilai Rata-rata	75,76	
Ketuntasan	80,77%	19,23%

Hasil Penilaian Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo setelah diadakan tindakan yaitu Siklus I. Ketuntasan klasikal tentang Bentuk Bangun Datar hanya 80,77% dengan nilai rata-rata kelas hanya 75,76. Peserta Didik dinyatakan berhasil atau tuntas jika semua dari Peserta Didik telah mendapatkan nilai Matematika memperoleh di atas KKM yaitu 70.

Peserta Didik yang tuntas pada Siklus I mencapai 80,77%, sedangkan Peserta Didik yang tidak tuntas Hasil Penilaiannya 19,23% meningkat dibandingkan Hasil Penilaian pra siklus.

Refleksi Siklus I

Pada pertemuan kedua, hampir semua kegiatan yang direncanakan sudah dilakukan akan tetapi masih ada yang belum maksimal. Sehingga pada pertemuan Siklus II peneliti harus seoptimal mungkin melakukan kegiatan-kegiatan tersebut. Ketuntasan belajar Peserta Didik pada Siklus I yaitu 80,77%

Peserta Didik tuntas meningkat dibandingkan dengan ketuntasan belajar Peserta Didik sebelum diadakan tindakan yaitu 53,85%. Nilai rata-rata Peserta Didik Siklus I mencapai 75,76 sedangkan nilai rata-rata Peserta Didik pra siklus 63,07. Karena capaian yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan sampai siklus II.

Diskripsi Penelitian Siklus II

Hasil Penilaian Matematika Peserta Didik Siklus II

Tabel 3.3 Hasil Penilaian Matematika tentang Bentuk Bangun Datar Peserta Didik Kelas I Negeri 3 Jangkungharjo Semester 1 Tahun Ajaran 2022/2023 Siklus II

		Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	26	26	0
Nilai Tertinggi	100		
Nilai Terendah	70		
Jumlah Nilai	2.230		
Nilai Rata-rata	85,76		
Ketuntasan		100%	0%

Hasil Penilaian Matematika Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo setelah diadakan tindakan yaitu Siklus II. Ketuntasan klasikal belajar Peserta Didik Kelas I Matematika tentang Bentuk Bangun Datar sudah 100% dengan nilai rata-rata kelas hanya 85,76. Peserta Didik dinyatakan berhasil Matematika memperoleh di atas KKM yaitu 70.

Jumlah Peserta Didik yang tuntas belajarnya pada Siklus II meningkat menjadi 26 peserta didik, Tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan Hasil Penilaian Matematika Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo dengan penerapan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada Siklus II dengan jumlah Peserta Didik yang nilainya > 70 atau yang memenuhi KKM sudah terlihat sangat meningkat. Hasil Penilaian Matematika yang diperoleh Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo pada Siklus II sudah mencapai standar yang telah ditetapkan pada indikator kinerja pada penelitian ini. Indikator keberhasilan penelitian ini dianggap berhasil apabila 85% Peserta Didik dalam kelas tuntas Hasil Penilaiannya. Dari data tersebut dapat diperoleh informasi bahwa Peserta Didik yang telah tuntas pada Siklus II sudah mencapai 100% atau 33 peserta didik. Dari hasil data Siklus II tersebut menunjukkan keberhasilan pemberian tindakan dengan penerapan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan memperoleh hasil ketuntasan belajar Matematika Peserta Didik sudah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

Refleksi Siklus II

Pada pertemuan Siklus II Peserta Didik sudah terbiasa terhadap pembelajaran menggunakan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sehingga pembelajaran yang dilakukan kelihatan aktif dan Peserta Didik tidak ramai sendiri. Peserta Didik yang sebelumnya tidak berani bertanya menjadi berani bertanya terhadap kesulitan yang ditemui. Pada siklus kedua yang dilakukan peneliti sudah bisa dikatakan berhasil, yang dapat ditunjukkan dari meningkatnya ketuntasan belajar Peserta Didik yaitu 33 Peserta Didik atau 100% Peserta Didik tuntas. Dapat disimpulkan pembelajaran yang dilakukan dalam Menggunakan Permainan Puzzel dengan Menerapkan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada Siklus II sudah berhasil karena sudah melampaui indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini.

Pembahasan Hasil Analisis Data

Hasil Analisis Data Siklus I, II, III

Tabel 3.4 Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Penilaian Matematika tentang Bentuk Bangun Datar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo Semester 1 Tahun Ajaran 2022/2023

Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil Penilaian	Tuntas ≥ 70		Tidak Tuntas < 70	
	Peserta Didik	Persentase	Peserta Didik	Persentase
Pra siklus	14	53,85%	12	46,15%
Siklus I	21	80,77%	5	34,64%
Siklus II	26	100%	0	0%

Tabel di atas dapat dilihat bahwa ada kenaikan Hasil Penilaian dari pra siklus sampai Siklus II. Jumlah Peserta Didik yang tuntas sebelum dilaksanakan tindakan hanya 53,85%, setelah dilaksanakan tindakan dengan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* meningkat menjadi 46,15% pada Siklus I, meningkat lagi pada Siklus II jumlah Peserta Didik yang tuntas menjadi 100%.

Pembahasan

Penerapan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dalam Pembelajaran Matematika.

Pemberian tindakan dalam penelitian ini berlangsung selama 2 putaran setiap putaran terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada Siklus I pertemuan pertama dengan materi pertumbuhan makhluk hidup. Dari pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan didapatkan permasalahan antara lain Peserta Didik kurang mengerti tentang pembelajaran menggunakan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, dalam proses pembelajaran masih banyak Peserta Didik yang sibuk sendiri dan membuat keramaian kelas, Peserta Didik tidak berani bertanya bila mengalami kesulitan. Selain itu karena terbiasa dengan proses pembelajaran yang lalu Peserta Didik masih banyak yang bingung dan kurang dapat mencermati/ mengerjakan lembar tugas yang diberikan peneliti. Peneliti dalam Menggunakan Permainan Puzzel dengan Menerapkan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* kurang optimal terlihat pada kegiatan-kegiatan peneliti dalam pembelajaran yang direncanakan belum dilakukan dengan baik. Sehingga pada pertemuan berikutnya harus berusaha melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan dengan baik. Pada pertemuan kedua Siklus I masih ditemukan permasalahan-permasalahan seperti diatas. Sehingga peneliti terus-menerus memotivasi Peserta Didik untuk mau berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun kegiatan-kegiatan yang direncanakan sudah banyak dilakukan tetapi kurang optimal yang ditunjukkan hasil penilaian observer terhadap pembelajaran yang dilakukan masih di bawah kriteria baik sekali. Kegiatan peneliti pada Siklus I pertemuan pertama memperoleh nilai 58 dikatakan kurang, sedangkan pada pertemuan kedua 76 dikatakan baik.

Pada pertemuan Siklus II masalah-masalah tersebut sudah berkurang, yang ditunjukkan antara lain: Peserta Didik sudah berani bertanya kepada peneliti, Peserta Didik sudah terbiasa menempatkan diri sesuai kelompok berdasarkan Hasil Penilaiannya sehingga kondisi kelas tidak ramai. Dari hasil pengamatan kegiatan peneliti dalam pembelajaran pada Siklus II diperoleh nilai 87 dikatakan baik sekali pada pertemuan pertama, dan pada pertemuan kedua memperoleh nilai 96 dikatakan baik sekali. Peneliti berusaha memperbaiki kegiatan-kegiatan yang belum dilakukan pada Siklus I. Semua rencana kegiatan peneliti dilakukan pada pembelajaran di Siklus II dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Puzzel dengan Menerapkan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang dilakukan peneliti pada Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkunharjo dari Siklus I ke Siklus II ada peningkatan yang baik. Ini berarti bahwa pembelajaran menggunakan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan Hasil Penilaian Matematika.

Ketuntasan Hasil Penilaian Matematika pada Peserta Didik Kelas I SD Negeri Jangkunharjo

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Puzzel dengan Menerapkan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada Matematika dapat meningkatkan Hasil Penilaian Matematika Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkunharjo Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan. Hal ini dapat dilihat meningkatnya ketuntasan klasikal Peserta Didik sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran dengan Menggunakan Permainan

Puzzel dengan Menerapkan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Tampak pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.5 Peningkatan Ketuntasan Belajar Hasil Penilaian Matematika tentang Bentuk Bangun Datar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo Tahun Ajaran 2022/2023 Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Peserta Didik	Persentase	Peserta Didik	Persentase	Peserta Didik	Persentase
Tuntas ≥ 70	14	53,85%	21	80,77%	26	100%
Tidak Tuntas < 70	12	46,15%	5	19,23%	0	0%
Jumlah	26	100%	26	100%	26	100%

Dengan hasil tersebut maka diambil saran bahwa pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Puzzel dengan Menerapkan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang dilakukan dapat meningkatkan Hasil Penilaian Matematika Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo.

Terjadinya hipotesis tindakan dalam penelitian ini membuktikan bahwa penerapan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan Hasil Penilaian Matematika tentang Bentuk Bangun Datar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan Semester 1 Tahun Ajaran 2022/2023.

4. Kesimpulan

Dari seluruh pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan penerapan *Contextual Teaching and Learning* pada Muatan Pelajaran Matematika tentang Bentuk Bangun Datar di Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan dapat disimpulkan bahwa: penerapan *Contextual Teaching and Learning* mampu meningkatkan Hasil Penilaian Pengetahuan Matematika peserta didik Kelas SD Negeri 3 Jangkungharjo, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya ketuntasan klasikal Hasil Penilaian Pengetahuan Muatan Pelajaran Matematika peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya tindakan dengan penerapan *Contextual Teaching and Learning*. Dengan hasil tersebut maka diambil simpulan bahwa pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Puzzel dengan Menerapkan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang dilakukan dapat meningkatkan Hasil Penilaian Pengetahuan Matematika Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo. Terjadinya hipotesis tindakan dalam penelitian ini membuktikan bahwa penerapan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan Hasil Penilaian Pengetahuan Matematika tentang Bangun Bentuk Dasar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan Semester 1 Tahun Ajaran 2022/2023 tuntas mencapai 33 Peserta Didik atau 100% Peserta Didik dalam kelas. Dengan hasil tersebut maka diambil saran bahwa pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Puzzel dengan Menerapkan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang dilakukan dapat meningkatkan Hasil Penilaian Pengetahuan Muatan Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas I SD Negeri 3 Jangkungharjo.

5. Referensi

- [1] Mujiono;Dimiyati, "Belajar dan Pembelajaran.," Jakarta ; Rineka Cipta., 2009.
- [2] U. S. Sa'ud, "Teori Belajar dan Pembelajaran," Jakarta Univ. Terbuka, 2010.
- [3] Triatno, "Model-Model Pembelajaran Inovatif-Prograsif," Jakarta Prenada Media UNNES Press, 2010.
- [4] E. Rosalin, "Konstektual dalam Pembelajaran," Yogyakarta CV Empat Pilar Pendidikan., 2008.
- [5] W. Sanjaya, "Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konstektual," Yogyakarta CV Empat Pilar Pendidikan., 2011.
- [6] Sitiatava, "Metode Penelitian Pendidikan," Jakarta PT Raaja Graf. Persada, 2013.

- [7] Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta
- [8] Supardi, Suhardjono. 2012. *Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas Berdasarkan Permennegpan dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009* Yogyakarta : Andi Offset
- [9] Syaiful Sagala. 2008. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*, Bandung : Alfa Beta
- [10] Peraturan Bupati Grobogan Nomor : 045/4277/2006 tentang Pola Klasifikasi Kearsipan Pemerintah Kapabuten Grobogan. Tanggal, 17 Oktober 2006.
- [11] Napitupulu, Ester Lince. “Kurikulum Merdeka Dilaksanakan secara Mandiri di Tahun Ajaran Baru 2022/2023”, 30 April 2022, <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2022/04/30/kurikulum-merdeka-dilaksanakan-secaramandiri-di-tahun-ajaranbaru-20222023>, diakses 11 Mei 2022
- [12] Masnur Muslich. 2011. *KTSP Pembelajaran Berbasis kompetensi dan Konstektual*. Jakarta : Bumi Aksara
- [13] Martinis Yamin. 2013. *Pembelajaran Berbasis kompetensi dan Konstektual*. Jakarta : Bumi Aksara
- [14] Kristina. “Kesiapan Mindset Guru Jadi Tantangan Terbesar dalam Penerapan Kurikulum Baru”, 29 Maret 2022, <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6005340/kesiapan-mindset-guru-jaditanggung-terbesar-dalampenerapan-kurikulum-baru>, diakses 11 Mei 2022
- [15] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), “*Kurikulum Merdeka sebagai Opsi Satuan Pendidikan dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran Tahun 2022 s.d. 2024*”, <https://kurikulum.gtk.kemdikbud.go.id/detail-ikm/>, diakses 8 Mei 2022
- [16] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. “*Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*”. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf. Diunduh pada 25 April 2022
- [17] Direktorat Sekolah Dasar Direktorat Jenderal PAUD Dikdas dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. “Profil Pelajar Pancasila”. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>. Diakses pada 25 April 2022
- [18] Dara Retno Wulan dan Rasfaniwati. 2022. *Buku Siswa Matematika SD/MI Kelas I*. Cetakan Pertama. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standart, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- [19] Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.