

Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Komik Bergerak terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah

Fitri Yani¹ Hafiziani Eka Putri² Puji Rahayu³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

²Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

³Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: ¹yfitri18@upi.edu; ²hafizianiekaputri@upi.edu, ³pujirahayu@upi.edu;

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik bergerak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas rendah. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 sekolah dasar di kecamatan Purwakarta tahun pelajaran 2020/2021. Subjek penelitian yaitu kelas 3A SDN 5 Nagri Kaler. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling menggunakan *sampling purposive*. Teknik pengambilan data menggunakan tes kemampuan literasi numerasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Berdasarkan analisis statistik deskriptif, kemampuan literasi numerasi siswa mengalami peningkatan sebanyak 17%. Berdasarkan hasil perhitungan pada uji statistik inferensial yang dilakukan (Uji t) nilai *p-value* menunjukkan angka 0,000. Dapat disimpulkan nilai *p-value* lebih kecil dari signifikansi (α), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik bergerak pada kemampuan literasi numerasi siswa kelas rendah.

Kata kunci: *Literasi Numerasi, Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Perkembangan ilmu dan teknologi sangat berpengaruh terhadap sumber daya manusia. Manusia di era modern dituntut menjadi manusia unggul berbudaya, kritis dan memiliki kemampuan menemukan solusi logis dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi. Sebagai usaha dalam meningkatkan sumber daya manusia tersebut yaitu melalui pendidikan, manusia mengembangkan pengetahuan dan ilmu, salah satunya pada bidang matematika. Sebagaimana telah disebutkan dalam tujuan pembelajaran matematika dalam Permendiknas no 22 tahun 2006 tentang standar isi pembelajaran, Melihat tujuan

tersebut matematika tidak hanya ilmu yang digunakan dalam berhitung, tetapi memiliki makna lebih sebagai alat untuk mengembangkan sumber daya manusia.

Sebagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut penggunaan pendekatan dalam pembelajaran dikemas dan dirancang untuk mendapatkan optimalisasi kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru dalam memilih kegiatan pembelajaran. Pendekatan dalam pembelajaran sebagai kegiatan untuk mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran. Sedangkan bagi siswa pendekatan pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah mereka dalam memahami materi ajar dan menjaga suasana dalam kegiatan belajar.

Pada umumnya pembelajaran matematika dilaksanakan secara konvensional yang sifatnya untuk latihan (*drill*). Pembelajaran konvensional juga diartikan sebagai pembelajaran tradisional dimana dalam proses pembelajaran dilakukan dengan cara lama dan pengajar mengandalkan ceramah (Muhammad, 2018). Penggunaan pendekatan matematika secara konvensional ini didukung berdasarkan teori belajar Pavlov yang menjelaskan bahwa pembiasaan sangat penting dalam pembelajaran (Herman, Karlimah, & Komariah, 2009). Pada hakikatnya latihan tersebut dikerjakan oleh siswa, setelah mendapatkan penjelasan konsep oleh guru. Namun hal ini menjadikan siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran karena guru lebih dominan dalam menjelaskan suatu konsep.

Pendekatan kontekstual mengandung arti: relevan, berkenaan memiliki hubungan, mengikuti konteks yang berhubungan dengan suatu konsep, makna dan tujuan tertentu. Pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem pendidikan, dimana peserta didik membuat pola-pola yang terciptanya makna, fakta dan konsep akademis yang saling terkait dengan konteks sehari-hari. Pendekatan ini mengajak siswa melakukan aktivitas belajar yang saling terkait dengan kehidupan sehari-hari (Johnson, 2011). Pendekatan kontekstual merupakan sistem pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar berupa pengetahuan dan keterampilan secara bermakna dalam kehidupan (Suwangsih & Tiurlina, 2006). Pendekatan kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang membantu siswa mencari makna pada suatu konteks dan menghubungkannya dengan lingkungan sekitar. Pendekatan ini mendorong pendidik untuk merancang dan merencanakan lingkungan belajar agar dapat membangun pengalaman yang banyak bagi peserta didik (CORD, 1999).

Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) memiliki komponen menurut Ditjen Dikdasmen dalam Nurhidayah, Yani, & Nurlina (2015) sebagai syarat atau ketentuan sebuah pembelajaran dikatakan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Adapun komponen tersebut sebagai berikut:

1. Konstruktivisme (*constructivisme*)

Ilmu pengetahuan didapatkan siswa secara bertahap melalui proses dengan memaknai konteks secara luas kemudian dikembangkan menjadi konteks yang kecil. Konsep tersebut tidak hanya akan di ingat siswa melalui hafalan tetapi siswa harus memaknai pengetahuan itu dalam kehidupan nyata dengan mengkonstruksinya

2. Bertanya (*questioning*)

Manusia memiliki pengetahuan bermula dari kegiatan bertanya. Bagi guru kegiatan bertanya dibuat menjadi aktivitas untuk mendesak siswa berfikir dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pada pihak peserta didik kegiatan ini merupakan aktivitas dalam melaksanakan inquiri berupa menggali data dan informasi yang belum pernah diketahui sebelumnya.

3. Menemukan (*Inquiry*)

Kegiatan inkuiri meliputi beberapa tahapan yang harus dilalui siswa, dimulai dengan melakukan pengamatan lapangan, melakukan tanya jawab, mengajukan praduga, serta pengumpulan informasi dan diakhiri dengan menarik kesimpulan. Melalui kegiatan inkuiri tersebut siswa menemukan pengetahuan sendiri yang bukan hanya mengingat fakta.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Pengetahuan diperoleh dengan berbagi dan saling memberi tahu melalui kegiatan bekerjasama dengan orang lain. Pada pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen berdasarkan kemampuan siswa.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Demonstrasi dapat digunakan sebagai cara memberikan gambaran melakukan keterampilan tertentu. Pemodelan ini dapat dilakukan oleh semua orang baik guru maupun siswa ataupun guru menggunakan media tertentu sebagai penunjang keberlangsungan pembelajaran.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan kegiatan mengulas kembali serta mengulang kembali kegiatan apa yang telah dilalui. Melalui kegiatan ini siswa dapat memberikan pernyataan sampai mana pengetahuan baru telah dimengerti dan guru akan mengevaluasi hal apa yang perlu ditingkatkan. Refleksi dilakukan guru dan siswa secara bersama-sama dan merupakan respon dari penggunaan pendekatan.

7. Penilaian sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Penggunaan penilaian merupakan pengumpulan informasi untuk memperoleh cerminan kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi dapat guru jadikan sebagai acuan untuk memastikan kegiatan belajar berjalan dengan benar. Tes tertulis, tes keterampilan, observasi, penugasan merupakan bentuk-bentuk kegiatan penilaian sebenarnya.

Media audio visual merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai audio pendukung. Jenis media pembelajaran lainnya dapat dikemas menggunakan gambar dua dimensi, diantaranya disajikan dalam bentuk komik yang memiliki alur serta jalan cerita tertentu. Komik merupakan gambar yang menyajikan suatu informasi verbal dengan menggunakan kata-kata berupa gambar berderet yang memiliki alur tertentu dan skrip berupa jalan cerita tertentu (Marcel, 2004). Adapun media multimedia merupakan media untuk menyampaikan pesan dan informasi menggunakan beberapa jenis media yang dikombinasikan secara bersama-sama Arsyad (Dewi & Haryanto, 2019). Pada penggunaan media pembelajaran tidak terdapat batasan tertentu, penggunaan media audio visual yang menampilkan gambar dan dilengkapi audio dapat digabungkan dengan komik sebagai penunjang gambar pada video. Media pembelajaran komik bergerak merupakan media yang menyajikan pembelajaran dalam tampilan gambar berupa komik interaktif. Media ini menggabungkan konsep multimedia interaktif dengan mengaplikasikannya dalam bentuk video dengan tampilan visual berupa komik yang dapat bergerak dan berinteraksi. Dengan adanya pop up berupa percakapan sebagai subtitle, media ini mengajak siswa secara tidak langsung untuk membaca. Kemudian media ini dilengkapi dengan suara dan musik yang menarik, memungkinkan siswa menggunakan indra pendengaran dan penglihatannya secara bersamaan.

Pengaitan pembelajaran matematika dalam masyarakat dapat terwujud salah satunya dengan adanya kegiatan akademik yang mengajak peserta didik menjadi manusia literat. Kegiatan literasi digagas pemerintah sebagai upaya meningkatkan

kemampuan masyarakat khususnya dalam literasi numerasi. *Numeracy* adalah keahlian dalam mengelola bilangan serta informasi untuk mencari penyelesaian masalah secara realistis dengan mengaitkan fakta matematika dengan kehidupan sehari-hari Traffer's (Hera & Sari, 2015). Kemampuan literasi numerasi siswa di Indonesia mencapai 28% pada level 2 dari rata-rata global 76% dengan indikator siswa mampu menafsirkan dan mengenali tanpa instruksi langsung pada situasi sederhana seperti, membandingkan dan mengkonversi suatu angka/nilai. Sedangkan pada level 5 siswa Indonesia memiliki kemampuan 1% dari rata-rata global 11% dengan indikator memahami situasi rumit matematika dalam konteks nyata serta dengan tepat membandingkan dan memecahkan masalah matematika (OECD, 2019). Berdasarkan hasil studi penelitian terdahulu yang dilakukan Ekowati & Suwandayani (2019) sekolah belum melakukan program gerakan literasi numerasi secara umum. Kegiatan telah dilaksanakan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai namun masih belum memenuhi lima indikator literasi numerasi.

Literasi numerasi hadir sebagai pengetahuan dan keterampilan menggunakan dan menganalisis konsep matematika terkait angka dan simbol yang dianalisis dan diinterpretasikan dalam pemecahan masalah secara kontekstual. Melalui hasil analisis tersebut kemudian menjadi referensi dalam pengambilan keputusan. Pada cakupan literasi matematika, literasi numerasi menurut Traffer's (Pamungkas, 2017) merupakan kemampuan menyelesaikan masalah sehari-hari dengan menggunakan data dan informasi berupa pernyataan numeris yang kemudian dapat menjadi alat evaluasi dan pengambilan keputusan. Kemampuan ini meliputi kegiatan mengidentifikasi serta memahamsi data numeris secara nyata. Secara singkat kemampuan ini berkaitan dengan pemecahan masalah yang mengaitkan bilangan dengan kehidupan nyata (GLN, 2017). Ekowati & Suwandayani (2019) mengartikan literasi numerasi sebagai keterampilan menggunakan konsep matematika dasar pada berbagai jenis angka dan simbol.

Pembeajaran dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mampu menjadi pengantar konsep matematis secara kontekstual dan bermakna. Berdasar pada tujuh komponen pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), hal ini menjadi solusi dalam membangun kemampuan menganalisis, menafsirkan dan menemukan pemecahan masalah menggunakan angka dan simbol matematis.

Berdasarkan paparan di atas peneliti ingin melaksanakan penelitian terkait penggunaan pendekatan kontekstual terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa Sekolah Dasar dengan berbantuan media komik bergerak. Peneliti berfokus mengkaji masalah terkait dengan pengaruh pendekatan kontekstual dengan berbantuan media komik bergerak berbasis digital pada kemampuan literasi numerasi siswa kelas rendah.

Penggunaan pendekatan kontekstual sering digunakan beberapa peneliti dalam meningkatkan kemampuan matematis. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan peningkatan kemampuan matematis sesuai indikator kemampuan literasi numerasi.

Terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan pendekatan kontekstual. Studi ini menyimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa. Pada siklus pertama hasil belajar matematika siswa 78,42 dengan persentase ketuntasan klasikal 92 % yang menunjukkan bahwa target penelitian masih belum tercapai. Pada siklus dua terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa menjadi 82,94 dengan persentase ketuntasan klasikal 100% yang menunjukkan bahwa seluruh target penelitian telah tercapai pada siklus kedua (Setiawan & Sudana, 2019).

Penelitian lain mengungkapkan pemahaman matematik yang diperoleh melalui pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual dapat lebih meningkat. Hal ini akan lebih optimal jika pembelajaran dikemas dalam suatu konsep kegiatan melalui aktifitas autentik dan mengaplikasikannya dalam dunia nyata di masyarakat (Santoso, 2017).

Pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa penggunaan pendekatan kontekstual terdapat pengaruh. Secara mandiri menggunakan pendekatan kontekstual siswa dapat menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan setiap permasalahan baru. Selain itu pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual memfasilitasi siswa secara berkala dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Amir, 2015).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pre eksperimen dengan desain “*One Groups Pretest-Posttest Design*” dimana terdapat proses pemberian perlakuan hanya pada satu kelas eksperimen. Berikut gambaran dari desain penelitian yang digunakan.

Tabel 1. One Groups Pretest-Posttest Design

Pre test	Treatment	Post test
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi *Treatment*)

X : Perlakuan (*Treatment*)

O_2 : Nilai *Posttest* (setelah diberi *Treatment*)

Pada penelitian ini populasi merupakan seluruh siswa kelas 3 sekolah dasar di kecamatan Purwakarta tahun pelajaran 2020/2021. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yakni 25 siswa kelas 3A SDN 5 Nagri Kaler Purwakarta tahun pelajaran 2020/2021.

Pengembangan instrumen dilaksanakan sebelum diberikan kepada subjek penelitian. Adapun langkah pertama yaitu menguji apakah instrumen yang digunakan untuk mengambil data bersifat valid. Validitas isi instrumen dilakukan dengan mencari korelasi antara isi instrumen dengan materi yang diajarkan. Reliabilitas instrumen merupakan syarat valid tidaknya suatu instrumen dengan tujuan memperoleh keabsahan instrumen yang akan digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan sistem komputer agar memudahkan proses analisis yakni dengan menggunakan proram Ana test versi 4.

Tes kemampuan literasi numerasi diberikan sebelum dan sesudah kelas eksperimen diberikan perlakuan. Kemudian hasil dari tes tersebut menjadi informasi yang digunakan penulis dalam membuat kesimpulan. Proses penelitian dilanjutkan dengan analisis data setelah seluruh data terkumpul. Kegiatan ini merupakan kegiatan menemukan dan menyusun temuan serta kesimpulan yang diperoleh peneliti dari instrumen yang telah disusun secara sistematis sehingga informasi yang diperoleh dapat bermanfaat Bogdan (Sugiyono, 2015). Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media komik bergerak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Analisis ini menggunakan statistik parametrik dengan syarat asumsi dasar yang harus dilalui diantaranya uji normalitas, uji homogenitas dan uji dua rerata (Uji t) dan uji regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diperoleh dengan tes uraian berjumlah 5 soal dengan materi pengolahan data pada 25 siswa kelas 3A. Setiap butir soal memiliki skor maksimal 4 dengan dengan skor ideal 5 butir soal adalah 20. Tes kemampuan literasi numerasi siswa diberikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak. Adapun distribusi frekuensi nilai pretest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Pretest

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	60-70	5	20%
2	50-59	2	8%
3	39-49	6	24%
4	28-38	7	28%
5	18-27	4	16%
6	7-17	1	4%
Jumlah		25	100%
Rata-rata			40,4
Nilai Tertinggi			70
Nilai Terendah			10
Standar Deviasi (Sd)			15,54

Berdasarkan tabel di atas dengan menggunakan perhitungan statistika diperoleh hasil, rata-rata nilai adalah 40,4. Sedangkan untuk nilai tertinggi adalah 70 dan terendah adalah 10. Selain itu standar deviasi yang diperoleh adalah 15,54.

Setelah diberi perlakuan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media komik bergerak maka diberikan tes posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah diberi perlakuan. Berikut distribusi frekuensi hasil posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Posttest

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)
1	80-90	5	20%
2	70-79	2	8%
3	49-69	7	28%
4	48-58	3	12%
5	38-47	4	16%
6	27-37	4	16%
Jumlah		25	100%
Rata-rata			59,2
Nilai Tertinggi			90
Nilai Terendah			30
Standar Deviasi (Sd)			18,23

Pengujian yang pertama dilakukan adalah uji normalitas. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis inferensial. Peneliti dibantu program SPSS dalam melakukan perhitungan uji normalitas melalui uji *One-sample Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Jenis Tes	<i>p-value</i>	Signifikansi (α)	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,200	0,05	H_0 diterima, data berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,200	0,05.	H_0 diterima, data berdistribusi normal

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 4, P-Value pada pretest menunjukkan angka 0,200. Sedangkan untuk P-Value pada posttest berada pada angka 0,200. Kedua tes memiliki angka P-Value lebih besar dari nilai signifikansi 0,05, maka H_0 diterima, kedua data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas dan data diketahui berdistribusi normal, maka langkah berikutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dengan tujuan mengetahui variansi data bersifat homogen atau tidak. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Jenis Tes	<i>p-value</i>	Signifikansi (α)	Keterangan
<i>Pretest dan Posttest</i>	0,369	0,05	H_0 diterima, kedua data memiliki varians yang homogen

Berdasarkan tabel di atas nilai P-value nilai pretest dan posttest siswa menunjukkan angka 0,369. Dapat dilihat nilai p-value lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa data mempunyai varians yang homogen berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*

Uji regresi linear sederhana terdiri atas satu variabel bebas dan satu variabel terikat, keduanya perlu diuji korelasi atau keterhubungannya agar kemudian dapat diketahui besarnya pengaruh dari variabel bebas tasi terhadap variabel terikat. Data yang diuji menggunakan analisis program SPSS 25 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,957 ^a	,915	,912	4,621

a. Predictors: (Constant), Setelah diberi perlakuan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5304,868	1	5304,868	248,430	,000 ^b
	Residual	491,132	23	21,354		
	Total	5796,000	24			

a. Dependent Variable: Sebelum diberi perlakuan

b. Predictors: (Constant), Setelah diberi perlakuan

Berdasarkan gambar di atas, diketahui nilai R Square sebesar 0,915. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media komik bergerak terhadap peningkatan literasi numerasi bernilai 91,5%. Sedangkan 8,5% belum diketahui hal yang mempengaruhi dan diperlukan penelitian lebih lanjut. Disamping itu, nilai F hitung pada gambar di atas menunjukkan nilai 248,430 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media komik bergerak dapat digunakan sebagai pendekatan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh pendekatan kontekstual berbantuan komik bergerak terhadap kemampuan literasi numerasi setelah menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media komik bergerak.

Terdapat peningkatan dalam pencapaian indikator literasi numerasi dikarenakan siswa memiliki motivasi dan antusias tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tertuju pada student center dimana guru hanya memfasilitasi siswa dengan mengikuti tujuh komponen pembelajaran kontekstual. Adapun tujuh komponen itu diantaranya *constructivisme, questioning, inquiry, learning community, modeling, reflection dan authentic assesment* Ditjen Dikdasmen (Nurhidayah dkk., 2015). Sejalan dengan itu hasil wawancara pada siswa menunjukkan siswa merasa senang dalam melaksanakan kegiatan belajar, motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran juga didukung oleh penggunaan media pembelajaran komik bergerak sebagai stimulus awal dalam membangun pengetahuan awal siswa dengan penyajian

permasalahan matematis pada video komik bergerak. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang menyebutkan penggunaan media audio visual dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika (Prasetia, 2016). Peningkatan ini sejalan dengan hasil penelitian Setiawan & Sudana (2019) yang menunjukkan terdapat peningkatan pada hasil belajar matematika siswa sebanyak 8% dan peningkatan ini terlihat secara bertahap.

Pada hasil perhitungan uji regresi linear sederhana pengaruh penggunaan pendekatan kontekstual berbantuan media komik terhadap kemampuan literasi numerasi ini memiliki pengaruh yang sangat tinggi. Hal ini ini dikarenakan didalam pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terdapat komponen masyarakat belajar dimana siswa memiliki kesempatan untuk berdiskusi memecahkan permasalahan matematis. Selain itu komponen konstruktivisme juga menjadi pendukung sebagai stimulus untuk siswa agar mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran secara optimal agar terjawabnya masalah pada kegiatan menonton video mik bergerak. Hal ini sejalan dengan pendapat Santoso (2017) yang menyebutkan terdapat pengaruh pendekatan kontekstual secara optimal dengan pembelajaran yang dikemas melalui aktifitas autentik siswa dan mengaplikasikannya dalam dunia nyata di masyarakat.

Berdasarkan penjabaran di atas penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media komik memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi. Hal ini dikarenakan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah sebuah sistem pendidikan, dimana peserta didik membuat pola-pola yang terciptanya makna yang menghubungkan materi akademis dengan konteks sehari-hari (Johnson, 2011). Terdapat tujuh komponen yang dalam pembelajaran ini yang saling melengkapi satu sama lain, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berdekatan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini relevan dengan pengertian literasi numerasi merupakan kemampuan seseorang mencari dan memberi solusi pemecahan masalah yang mengaitkan bilangan dengan kehidupan nyata menggunakan simbol dan angka (GLN, 2017). Kemampuan ini meliputi kemampuan mengidentifikasi, memahami dan menggunakan pernyataan numeris dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan soal pemecahan matematika berbasis masalah literasi numerasi dapat dijadikan rujukan peneliti dalam pembuatan soal tes peningkatan kemampuan literasi numerasi. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Amir

(2015) yang menyebutkan terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh pendekatan CTL berbantuan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa kelas 3 SDN 5 Nagri kaler. Secara teoritis pemilihan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik bergerak dapat memberi pengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bahwa penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan komik bergerak memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F. (2015). Pembelajaran Konsektual terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar, (2011), 34–42.
- CORD. (1999). *Teaching Mathematics Contextually: The Cornerstone of Tech Prep*. Waco, Texas USA: CORD Comm., Inc.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2019). *Literasi Numerasi untuk Sekolah Dasar*. Malang: UMM Press. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/npLzDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=frontcover
- GLN, T. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemdikbud.
- Hera, R., & Sari, N. (2015). Literasi Matematika: Apa, Mengapa dan Bagaimana?, 713–720.
- Herman, T., Karlimah, & Komariah. (2009). *PENDIDIKAN MATEMATIKA I* (2nd ed.). Bandung: UPI PRESS.
- Johnson, E. B. (2011). *Contextual Teaching and Learning*. (A. C. Alwasih, Ed.). Bandung: Penerbit Kaifa.
- Marcel, D. (2004). *PesanTanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jala Sutra.

- Muhammad, J. (2018). Pembelajaran Konvensional, *246*, 1–70.
- Nurhidayah, Yani, A., & Nurlina. (2015). Penerapan Model Contextual Teaching Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas XI SMA Handayani Sungguminasa Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *4*, 161–174.
- OECD. (2019). What 15-year-old students in Indonesia know and can do. *PISA 2018 Results*, 1–10. Retrieved from https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-results-volume-iii_bd69f805-en%0Ahttps://www.oecd-ilibrary.org/sites/bd69f805-en/index.html?itemId=/content/component/bd69f805-en#fig86
- Pamungkas, A. S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Pada Materi Bilangan Bagi Mahasiswa Calon Guru Sd. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *3*(2), 228. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2142>
- Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, *01*(02), 257–266.
- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar, *3*(1).
- Setiawan, P., & Sudana, D. N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *2*(3), 164–173. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.14278>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suwangsih, E., & Tiurlina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI PRESS.