



Analisis Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 1 Di SDN 2 Pansor

Sami'atun Hasanah, Marzoan, Fitriani Rahayu

PGSD, STKIP Hamzar

Received: 06 Maret 2026

Revised: 16 Maret 2026

Accepted: 28 Maret 2026

Abstrak

Analisis Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas 1 di SDN 2 Pansor. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana guru menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran matematika, mengidentifikasi kendala yang dihadapi, serta menjelaskan upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas 1, kepala sekolah, dan siswa kelas 1 SDN 2 Pansor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual diterapkan melalui ilustrasi uang saku, benda di lingkungan sekitar, serta penggunaan media konkret. Kendala yang dihadapi guru antara lain keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan siswa, dan keterbatasan media pembelajaran. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru menyesuaikan materi dan waktu pembelajaran, memberikan penjelasan tambahan dengan bahasa yang sederpemanfaatannya, serta membuat media pembelajaran secara mandiri. Dengan demikian, penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dapat membantu siswa memahami materi matematika secara lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna, sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas awal

Kata Kunci: *Pendekatan Kontekstual, Matematika, Kelas 1, SDN 2 Pansor*

(*) Corresponding Author:

samiatunhasanah003@gmail.com,

marzoanswandy@gmail.com, fi3ani.rhy@gmail.com

How to Cite: Hasanah, S., Marzoan, M., & Rahayu, F. (2026). Analisis Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 1 Di SDN 2 Pansor. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(4.D), 205-214. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14030>.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah mata pelajaran yang memiliki berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan kemampuan memecahkan masalah. Pemahaman konsep-konsep matematika yang baik tidak hanya membantu siswa menjawab soal-aol tetapi juga dalam menerapkan prinsip-prinsip matematika dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran yang digunakan guru sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi.

Di Indonesia, hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar masih menjadi isu penting. Berdasarkan Menurut laporan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) 2019, kemampuan matematika siswa Indonesia berada diperingkat yang lebih rendah dibandingkan Negara-negara lain. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih bepusat pada guru (Kemendikbud, 2021). Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dalam mengajarkan matematika, terutama bagi siswa kelas rendah.

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa SD, khususnya di kelas 1, sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Hal ini disebabkan oleh sipat matematika bersifat yang abstrak, sementara anak-anak pada usia tersebut masih berada pada tahap berpikir konkret sesuai dengan teori perkembangan kognitif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karkteristik siswa kelas 1 agar mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran matematika di kelas rendah.

SDN 2 Pansor merupakan salah satu sekolah yang menunjukkan hasil belajar matematika yang baik pada siswa kelas 1. Berdasarkan data awal yang dikumpulkan, nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran matematika mencapai 80,08, dengan seluruh siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75 hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas 1 SDN 2 Pansor berjalan dengan efektif. Meskipun nilai rata-rata siswa kelas 1 SDN 2 Pansor tergolong tinggi, bukan berarti proses pembelajaran berlangsung tanpa tantangan.

Dalam konteks penelitian ini, yang dimaksud dengan kendala bukanlah hambatan dalam pencapaian nilai siswa, melainkan tantangan yang dihadapi guru saat menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual, seperti keterbatasan waktu, variasi karakteristik siswa, dan penyediaan media pembelajaran yang relevan. Keberhasilan tentu tidak terjadi begitu saja, tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah setrategi mengajar yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran. Guru di kelas 1 SDN 2 Pansor diketahui tidak hanya menggunakan metode ceramah, tetapi juga mnerapkan berbagai strategi lain yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik. Salah satu pendekatan yang ditetapkan adalah pembelajaran kontekstual. Yang menekankan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep yang diajarkan.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi pendekatan pembelajaran kontekstual yang diterapkan oleh guru, kendala yang muncul selama penerapannya serta langkah-langkah yang diambil guru untuk mengatasi hambatan tersebut. Melalui pemahaman yang diperoleh dari penelitian ini, diharapkan hasilnya dapat dijadikan acuan bagi para guru dalam upaya meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika di jenjang kelas awal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami pengalaman subjek secara mendalam, termasuk termasuk sudut pandang, motivasi, tindakan, serta berbagai aspek lainnya yang relevan. pendekatan ini menggambarkan fenomena secara menyeluruh dalam bentuk deskriptif dengan menggunakan bahasa konteks alami serta memanfaatkan berbagai metode yang sesuai dengan kondisi lapangan, penelitian deskriptif berfungsi untuk menyajikan fakta-fakta secara sistematis, dan actual. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menjelaskan dan menganalisis data guna memperoleh pemahaman yang lebih jelas terhadap permasalahan yang lebih jelas terhadap permasalahan yang diteliti (Kurnawan, (2018:39). Melalui metode ini, diharapkan

penelitian dapat memberikan gambaran yang menyeluruh terkait strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam mengajarkan matematika kepada siswa kelas 1 di SDN 2 Pansor.

Berdasarkan berbagai penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang menitikberatkan pada pemahaman secara mendalam terhadap suatu fenomena dalam konteks alamiah. Penelitian ini tidak hanya menggali makna dari pengalaman subjek, tetapi juga menganalisis sudut pandang, motivasi, serta tindakan yang mereka lakukan dalam situasi tertentu. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis data yang diperoleh dari lapangan dengan cara mencerminkan realitas dan konteks alami subjek penelitian. Dengan demikian, penelitian ini hanya bertujuan untuk mengumpulkan informasi, tetapi juga untuk memahami fenomena yang terjadi secara menyeluruh.

Dalam penelitian ini, kualitatif deskriptif, memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memahami strategi pembelajaran kontekstual yang diterapkan pada mata pelajaran matematika di kelas 1 SDN 2 Pansor. Selain itu, pendekatan ini juga membantu dalam mengungkap berbagai kendala yang dihadapi serta upaya-upaya yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual mengajak siswa untuk mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata sehingga siswa dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Hudson dan Whisler, 2007). Pendekatan *open ended problem solving* dapat membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematika siswa melalui pemecahan masalah secara simultan (Mc.Intosh dan Jarret, 2000). Komik dapat dijadikan sebagai alat pengajaran yang efektif jika guru dapat menggunakan motivasi potensial dari buku komik yang dipadu dengan metode mengajar yang tepat (Novianti dan Syaichudin, 2010). Berdasarkan karakteristik dan kelebihan masing-masing aspek seperti di atas, pembelajaran matematika dengan model kontekstual *open ended problem solving* berbantuan komik sangat tepat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual terdiri dari beberapa faktor dan teori diantaranya:

a. Ilustrasi Uang Saku dalam pendekatan pembelajaran kontekstual

Menurut Giang Thy, (2019) pendidikan keuangan pribadi penting untuk pembiasaan kemandirian anak di kehidupan mereka mendatang sehingga peran guru dalam menerapkan program ini secara konsisten sangat dibutuhkan terlebih sebagai figure atau contoh dalam penerapannya.

2) Pemanfaatan Benda-Benda di Lingkungan Sekitar dalam pendekatan pembelajaran kontekstual

Berdasarkan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Jean piaget Trianto, (2010:106), seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lahir dan dewasa, yaitu: tahap sensorimotor, pra operasional, operasi konkret, dan operasi formal. Siswa mendapatkan pengetahuan berdasarkan pengalamannya sendiri yang didapatkan dari proses interaksi dengan

lingkungannya. Pada usia anak 7-11 tahun masuk pada tahap operasi konkret. Pada anak usia tersebut perkembangan berpikirnya ditandai dengan gerakan-gerakan, kemudian berpikir melalui benda konkret sampai berpikir secara abstrak.

Hasil penelitian ini, dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa sehingga dapat menggugah kreatifitasnya dan menghubungkan pembelajaran untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.. Guru dapat mengetahui media pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sebagai upaya mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk sekolah diharapkan dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan prestasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

3) Penggunaan Gambar dan Media Konkret dalam pendekatan pembelajaran kontekstual

Pada kondisi awal, guru mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan media bantuan seperti Google Meet dan Zoom Meeting. Sering kali guru memberikan intruksi kepada siswa untuk mengerjakan tugas sesuai dengan materi yang dapat diakses melalui link video pembelajaran yang dikirimkan melalui WhatsApp Group. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran terlebih pelajaran Matematika.

Pada siklus 1 guru hanya menjelaskan materi dan langkah-langkah penggunaan media konkret lalu salah satu siswa diminta untuk mencari media konkret kubus dan balok untuk menghitung volume secara bersama. Sayangnya, masih banyak siswa yang tidak fokus terhadap materi yang disampaikan, siswa kesulitan dalam mengeluarkan ide maupun pendapat. Namun pada siklus 2, pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa diminta untuk menemukan media atau benda nyata berbentuk kubus dan balok yang ada di sekitar. Dengan menggunakan media konkret membuat siswa menjadi lebih paham dan bisa membedakan rumus volume kubus dan balok. Dari beberapa kegiatan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar Matematika terjadi karena siswa mampu mengikuti tahapan pembelajaran melalui media konkret.

2. Kendala dalam Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Meskipun pendekatan pembelajaran kontekstual membawa manfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa, terdapat beberapa kendala yang muncul. Guru menghadapi keterbatasan waktu dalam menerapkan kegiatan pembelajaran kontekstual secara menyeluruh. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari kepala sekolah yang menyebutkan bahwa waktu pembelajaran di kelas 1 cukup singkat, sehingga guru harus menyusun strategi agar pembelajaran tetap berjalan efektif. Selain itu, terdapat kendala dari sisi siswa, dimana tidak semua siswa memahami konteks yang digunakan dalam soal matematika. Sebagian siswa belum terbiasa dengan soal cerita atau skenario berbasis kehidupan sehari-hari. Slavin, (2018), menyatakan bahwa setiap siswa memiliki latar belakang dan kemampuan yang berbeda, sehingga dibutuhkan pendekatan adaptif untuk memastikan bahwa semua siswa mampu mengikuti proses pembelajaran.

Kendala penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual terdiri dari beberapa faktor dan teori diantaranya:

a. Keterbatasan Waktu Pembelajaran dalam Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Implementasi kurikulum Merdeka pada pembelajaran matematika di SD masih menghadapi beberapa kendala. Kendala yang pertama yaitu keterbatasan pengetahuan guru tentang kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Bisa dilihat pada Guru kelas 1 masih bingung untuk membuat suatu kegiatan proyek yang di dalamnya ada pembelajaran matematika. Pelaksanaan kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila juga terkendala sistem pelaksanaannya. Selama ini pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dilaksanakan dengan sistem mingguan yakni pada hari sabtu. Hanya saja terkadang proyek tidak bisa terlaksana pada hari Sabtu karena pada saat yang sama, terdapat kegiatan lain di sekolah.

Kesulitan yang dihadapi oleh guru kelas dengan menggunakan model pembelajaran langsung, yaitu ketika guru memiliki keterbatasan waktu tetapi materi yang diajarkan luas seperti pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini merupakan hasil dari kajian pustaka dengan cara riset kepustakaan. Hasil penelitian ini mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran langsung pada mata pelajaran matematika yaitu; pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, estimasi waktu serta menyiapkan siswa ketika pembelajaran akan dimulai.

b. Perbedaan Kemampuan Siswa dalam Memahami Konteks dalam Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Pemahaman merupakan terjemahan dari istilah *understanding* yang diartikan sebagai penyerapan arti suatu materi yang dipelajari. Lebih lanjut Michener (Herdian, 2010:1) menyatakan bahwa pemahaman merupakan salah satu aspek dalam Taksonomi Bloom. Pemahaman diartikan sebagai penyerapan arti suatu materi bahan yang dipelajari. Rusefendi E.T (2006:221) menyatakan ada tiga macam pemahaman matematik, yaitu : pengetahuan (*translation*), pemberian arti (*interpretasi*) dan pembuatan ekstrapolasi (*ekstrapolation*).

Polya (Sumarmo, Utari, 2006 : 4) merinci kemampuan pemahaman pada empat tahap, yaitu : 1. Pemahaman mekanikal yang dicirikan oleh mengingat dan menerapkan rumus secara rutin dan menghitung secara sederhana. 2. Pemahaman induktif : menerapkan rumus atau konsep dalam kasus sederhana atau dalam kasus serupa. 3. Pemahaman rasional : membuktikan kebenaran suatu rumus dan teorema. 4. Pemahaman intuitif: memperkirakan kebenaran dengan pasti (tanpa ragu-ragu) sebelum menganalisa lebih lanjut.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kemampuan pemahaman matematik yang telah diuraikan sebelumnya, maka pemahaman yang di lakukan dalam penelitian ini dibatasi dalam pemahaman instrumental dan pemahaman relasional. Pemahaman instrumental yaitu peserta didik hapal dan dapat menggunakan rumus untuk menyelesaikan suatu soal dan pemahaman relasional yaitu siswa tidak hanya tahu dan hapal rumus tetapi peserta didik juga harus tahu bagaimana dan mengapa rumus digunakan.

c. Keterbatasan Media dan Alat Bantu Pembelajaran dalam Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Dalam dunia pendidikan pun demikian. Keterbatasan pembelajaran yang menyebabkan perkembangan anak harus dimudahkan dengan informasi yang sangat cepat. Untuk itu, sangat penting melihat permasalahan pendidikan juga mengikutsertakan pembahasan tentang kompetensi guru atau pendidik. Sehingga, teknologi juga menapi ketepatan dan sumbangsih nyata dalam dunia pendidikan.

Pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas lebih canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Di era 5.0 proses pembelajarannya langsung dihadapkan dengan kecanggihan teknologi IT seperti, power point interaktif, digital video dan animasi. Pemanfaatan teknologi diharapkan pola pikir pembelajaran dapat mengubah dari yang awal pembelajaran berpusat pada *guruteacher centered* menjadi berpusat pada peserta didik itu sendiri (*student centered*). Selain itu, perkembangan teknologi ini, juga berpengaruh dalam pemanfaatan media pembelajaran.

3. Upaya yang di Lakukan Guru dalam Mengatasi dalam Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual.

Meskipun menghadapi berbagai kendala, guru kelas 1 di SDN 2 Pansor tetap berupaya mengatasi hambatan yang muncul dalam penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual. Upaya-upaya ini di tunjukkan untuk menjaga efektivitas pembelajaran dan memastikan siswa tetap memahami materi secara optimal. Berikut adalah upaya yang dilakukan guru dalam menghadapi kendala tersebut:

a. Menyesuaikan Materi dan Waktu Pembelajaran dalam Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Media pembelajaran bisa berbentuk benda-benda yang sesuai atau manusia itu sendiri bisa dijadikan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan, Pemahaman peserta didik terhadap materi ajar berbeda-beda, kemungkinan saat guru menyampaikan materi peserta didik sulit memahami namun apabila ada media yang membantu memberikan pemahaman tersebut ia menjadi tahu.

Apabila materi pembelajaran yang sifatnya masih abstrak atau sulit dipahami oleh peserta didik, maka dengan media akan menjadi lebih nyata. Membantu peserta didik untuk memahami materi pemanfaatan media pembelajaran salah satu solusi untuk menarik perhatian atau minat peserta didik dalam belajar untuk belajar lebih lanjut. Pemilihan media pembelajaran perhatikan juga materi apa yang disampaikan karena beda materi pelajaran beda pula media pembelajaran yang dipakai. Penyampaian materi yang tidak sesuai dengan media yang digunakan akan membuat pembelajaran menjadi kurang efektif.

b. Memberi Penjelasan Tambahan dan Menggunakan Bahasa yang Sederhana dalam Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Layanan akomodasi cara pengajaran dan materi berkaitan dengan bimbingan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran yang difokuskan pada aspek yang diteliti yaitu: (1) memulai pelajaran dengan review atau mengulang materi sebelumnya untuk mengaitkan materi pelajaran yang akan disampaikan; (2) melakukan pembelajaran secara bertahap sesuai dengan materi dan kemampuan siswa; (3) melakukan pembelajaran dalam kelompok kecil atau heterogen; (4) menggunakan bahasa sederhana namun jelas dengan perlahan; (5) memberikan pengulangan materi jika menyampaikan materi pelajaran secara individual (6) membimbing dalam membuat kesimpulan; (7) menggunakan media konkret dan media sekitar dalam menjelaskan.

Pemberian bimbingan dalam membuat kesimpulan tidak dilakukan oleh guru pada kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi yang tidak terlihat adanya kegiatan membuat kesimpulan oleh siswa bersama guru, hal ini dibenarkan oleh guru pada waktu wawancara. Guru mengatakan jika kegiatan pemberian kesimpulan tidak dilakukan dan sebagai gantinya siswa diberikan PR untuk dikerjakan di rumah.

c. Membuat Media Pembelajaran Secara Mandiri dalam Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Permasalahan klasik seorang guru antara lain adalah terbatasnya dana yang dibutuhkan untuk membuat/merancang media pembelajaran. Umumnya, guru menggunakan dana pribadi untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan. Hal inilah yang menjadi salah satu penghambat terciptanya media-media pembelajaran yang kreatif dari paraguru. Meskipun demikian, ketidakadaan dana bukan merupakan penghalang apabila guru dapat memanfaatkan bahan-bahan sekitar yang murah, seperti bahan dari barang bekas. Pada kegiatan pengabdian ini akan dilakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran dari bahan bekas, sesipertama adalah presentasi teoritik, dan sesi kedua adalah pendampingan pengembangan media secara mandiri. Media pembelajaran dari bahan bekas ini dapat menghasilkan output berupa produk media pembelajaran dari bahan bekas oleh guru.

Guru memiliki wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran dari bahan bekas, disamping itu guru memiliki pengalaman dalam melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran dari bahan bekas. Hasil angket kegiatan yang diberikan oleh guru menunjukkan bahwa materi yang disajikan masih kurang terutama tentang alternatif contoh media dari barang bekas yang dapat digunakan untuk menyelesaikan beragam permasalahan di kelas guru, sehingga diharapkan ada pengabdian masyarakat lanjutan untuk menindaklanjuti kekurangan dalam pengabdian masyarakat selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran matematika di kelas 1 SDN 2 Pansor, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dilakukan oleh guru dengan mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari siswa. Strategi yang digunakan antara lain adalah menggunakan ilustrasi uang saku, benda konkret yang ada di sekitar siswa, serta permainan edukatif yang melibatkan konsep matematika dasar. Pendekatan ini terbukti membuat siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
2. Kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi, serta keterbatasan media pembelajaran yang sesuai. Meskipun nilai siswa sudah tinggi, tantangan dalam proses pembelajaran tetap ada dan memerlukan strategi khusus dari guru.
3. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala tersebut antara lain adalah dengan mengulang penjelasan menggunakan pendekatan yang berbeda, memanfaatkan benda konkret, menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, dan melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif. Guru juga beradaptasi dengan kondisi siswa agar materi dapat disampaikan secara maksimal.

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual di kelas 1 SDN 2 Pansor berjalan efektif. Meskipun terdapat beberapa kendala, guru mampu mengatasinya dengan strategi yang tepat, sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansambel, A. (2015). Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Bermakna dalam Pendidikan Dasar. *Journal of Educational Psychology*, 6(1), 52-60.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31 □ 40.
- Atikah, A. R. (2011). *Evaluasi guru dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Salsabila Al-Muthiin Maguwo, Banguntapan, Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gravemeijer, K. (1994). *Developing Realistic Mathematics Education*. Utrecht: Freudenthal Institute.
- Hamruni. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Handayani. (2021). *Efektivitas strategi mengajar guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas I SD*. Skripsi. Universitas PGRI Semarang.
- Hardiatmi. (2011). Pendukung Keberhasilan Pengelolaan Sampah Kota. *Jurnal Inovasi Pertanian*, 10(1), 50 □ 66.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) pada Taman KanakKanak di Kota Metro Lampung. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20 □ 40.
- Hastuti, S. (2019). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hmelo-Silver, C. E. (2022). *Problem-based learning: What and how do students learn? Educational Psychology Review*, 16(3), 235 □ 266.
- Johnson, E. B. (2007). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Joice, B., & Weil, M. (2003). *Models of Teaching (7th Ed.)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2022). *Panduan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2021). *Laporan Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.

- Killpatrick, J. (2021). *Mathematics education and games: Motivation and learning. Journal of Mathematics Education*, 5(2), 101-115.
- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. Washington, DC: National Academy Press.
- Kurniawan, D. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2020). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyono, A. (2014). Matematika sebagai Alat Berpikir dan Penyelesaian Masalah dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Journal of Education and Teaching*, 10(3), 12-20.
- Munadhi, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press.
- Permendikbud. (2014). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.
- Piaget, J. (1964). *Cognitive Development in Children: Piaget Development and Learning. Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176-186.
- _____. (1964). *Development and Learning. Journal Of Research In Science Teaching*, 2(3), 176-186.
- Rachmawati, E. (2010). *Strategi Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Rahmah, S. (2013). *Pengantar Pembelajaran Matematika: Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis dan Kritis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rahman, A. (2020). *Contextual Teaching and Learning: Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ria, S. A. (2020). Teori Pembelajaran Kognitif dalam Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching*, 15(4), 134-145.
- Rifai, M. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rohayati. (n.d.). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SD IT Harapan Bunda 2 Purwokerto*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Roliana, E. (2018). Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *In Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018*.
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saputra, R., & Nugroho, D. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 112-120.
- Singapore Ministry of Education. (2020). *Concrete-Pictorial-Abstract (CPA) Approach*. Singapore: Singapore Ministry of Education.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

- _____ (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice (11th ed.)*. Boston: Pearson.
- _____. (2021). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik (11th Ed.)*. Jakarta: Indeks.
- Saturi. (2019). *Daur Ulang Sampah Plastik di Idonesia Rendah*.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumardi, Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough*, 1(2), 190-202.
- Suryabrata, S. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Susilana, R. dan R. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)*. (2019). *Laporan TIMSS 2019*.
- Wulandari, M. K. (2020). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Kediri.