

MODEL ELICITING ACTIVITIES BERBASIS KONTEKSTUAL BERPENGARUH TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN MATEMATIKA SD

Ni Made Junianti¹, I Wayan Wiarta², Komang Ngurah Wiyasa³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia

email: madejuniantii24@gmail.com, wayan.wiarta@yahoo.com, ngrh.wiyasa@undiksha.ac.id

Abstrak

Masih kurang maksimalnya keaktifan dan penguasaan kompetensi pengetahuan matematika, hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan matematika kelas V hanya 40% siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengaruh yang signifikan *Model Eliciting Activities* Berbasis Kontekstual terhadap kompetensi pengetahuan Matematika kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*, dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan sebanyak 350 siswa kelas V SD. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. Sampel dari kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa dan sampel kelompok kontrol sebanyak 35 siswa. Data kompetensi pengetahuan Matematika dikumpulkan dengan instrumen berupa tes essay berjumlah 5 butir tes yang telah divalidasi. Data kompetensi pengetahuan Matematika dianalisis dengan uji-t *polled varian*. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 23,000$. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $dk = 63$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga $t_{tabel} = 2,000$ berarti H_0 ditolak, karena $t_{hitung} = 23,000 > t_{tabel} = 2,000$. Implikasi melalui model ini menjadikan pembelajaran lebih terarah dan efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *eliciting activities* berbasis kontekstual berpengaruh signifikan terhadap kompetensi pengetahuan Matematika kelas V SD.

Kata Kunci: Model Eliciting Activities, Matematika

Abstract

There is still a lack of maximum activeness and mastery of mathematical knowledge competencies, this can be seen from the results of fifth-grade mathematics tests that only 40% of students meet the Minimum Completeness Criteria set by the school, namely 65. This study aims to determine the significant effect of the Contextual-Based Eliciting Activities Model on competence. Mathematics knowledge of fifth-grade. This type of research is a Quasi Experiment, with a nonequivalent control group design. The population used was 350 students of fifth grade. The sample was determined using a cluster sampling technique. The sample from the experimental group was 30 students and the control group sample were 35 students. Mathematics knowledge competency data were collected using an instrument in the form of an essay test totaling 5 validated test items. Mathematics knowledge competency data were analyzed by using the polled variant t-test. Based on the results of the t-test analysis, it was found that $t = 23,000$. The price is then compared with the price of t table with $dk = 63$ and a significance level of 5% so that the price of t table = 2,000 means that H_0 is rejected, because $t_{count} = 23,000 > t_{table} = 2,000$. The implication through this model makes learning more focused and effective. Thus, it can be concluded that the contextual-based eliciting activities model has a significant effect on the knowledge competence of Mathematics in fifth grade.

Keywords: Eliciting Activities Model, Mathematics

1. Pendahuluan

Di era globalisasi kemajuan suatu bangsa dapat dinilai dari kualitas sumber daya manusianya. Sumber daya manusia yang dimaksud adalah sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengadakan perubahan bagi bangsa Indonesia kearah yang lebih baik. Untuk itu, pendidikan memegang peranan penting dalam usaha menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Putra & Setiawan, 2019; Rudyanto, 2016). Pendidikan menempati posisi penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) sehingga manusia siap untuk menghadapi segala bentuk perubahan di era globalisasi ini. Pendidikan yang sangat penting yang harus diberikan sejak dini salah satunya adalah pendidikan matematika (Ajiegoena, 2014).

Matematika sebagai suatu ilmu yang mempunyai keteraturan dalam segi pola dan memiliki urutan secara logis. Matematika dapat menjadi bekal bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, berpikir logis dan analitis sistematis dan dapat membantu siswa dalam memperoleh, memilih dan mengelola informasi serta menguasai berbagai permasalahan dan membentuk pola berpikir (Adirakasiwi & Warmi, 2018; Ikhsan et al., 2017). Mata pelajaran matematika pada jenjang pendidikan sekolah dasar untuk kelas IV, V, dan VI tidak termasuk pembelajaran menggunakan tema atau tematik terpadu, melainkan mata pelajaran yang berdiri sendiri (Riski Juniarti1 et al., 2020; Rivaldi et al., 2018). Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika mempunyai peranan penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir, berpendapat dan juga dapat berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan masalah yang ditemukan (Dewi & Agustika, 2020). Matematika secara turun temurun dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar dan kurang diminati oleh siswa sehingga menyebabkan rendahnya kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil PISA untuk kategori matematika, Indonesia berada di peringkat 7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379 (OECD, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru serta observasi di lapangan pada tanggal 28 Oktober 2019 ditemukan permasalahan yang terjadi yaitu masih kurang maksimalnya keaktifan dan penguasaan kompetensi pengetahuan matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan matematika kelas V SD Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2019/2020 yaitu hanya 40% yang memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Hal ini disebabkan mata pelajaran matematika yang masih dianggap sangat sulit dan menakutkan bagi siswa, selain menakutkan kurangnya inovasi dan pengemasan proses pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa mudah bosan, tidak bersemangat, dan tidak tertarik untuk belajar matematika. saat melakukan observasi didalam kelas siswa cenderung tidak dapat menguasai apa yang disampaikan oleh guru, karena kurangnya pengalaman siswa secara langsung dalam memecahkan permasalahan matematika, selain itu soal-soal yang diberikan tidak semua dapat dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata jadi siswa sangat sulit memahami fungsi, manfaat penggunaan materi yang diajarkan sehingga hanya lewat saja tidak dapat bertahan lama dimemori siswa, padahal jika pembelajaran matematika dikemas dengan baik dan menarik dapat membuat mata pelajaran ini disenangi dan diminati oleh siswa .

Pada umumnya saat mengenalkan konsep-konsep matematika tanpa penggunaan model yang variatif membuat siswa menjadi kurang pengalaman dalam memecahkan masalah matematika sehingga siswa tidak memiliki pengalaman secara langsung dalam memecahkan suatu masalah yang ada maupun mengimplementasikan matematika itu di kehidupan sehari-hari. Maka dari itu perlu adanya inovasi pada pendekatan, strategi, metode ataupun model

pembelajaran matematika yang dapat digunakan untuk membelajarkan siswa. Pengemasan proses belajar yang baik, menarik dan memberikan pengalaman bermakna bagi siswa tentu saja memiliki manfaat jangka panjang untuk siswa serta dapat mencapai tujuan dan mengoptimalkan kompetensi siswa dalam pembelajaran matematika. Model *eliciting activities* merupakan salah satu alternatif agar siswa dapat terlibat langsung serta mengaktifkan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Model *eliciting activities* memuat tiga kata, yakni *model* artinya suatu upaya penciptaan replika dari suatu fenomena atau sebuah rumusan matematis, *eliciting* dapat diartikan membangun dan *activities* adalah aktivitas. Model *eliciting activities* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan melatih siswa untuk merumuskan suatu penyelesaian dengan mengidentifikasi masalah sehingga muncul rumusan masalah dan membentuk suatu rancangan sebagai dasar dalam mencari solusi (Azhari & Irfan, 2018; Martadiputra, 2014; Zairisma et al., 2020). Pembelajaran dengan model *eliciting activities* dapat membuat siswa lebih memanfaatkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari tersebut untuk membangun konsep belajar siswa dan mengkonstruksi pengetahuan barunya serta menyesuakannya dengan pengetahuan lama siswa (Hanifah, 2015; Zulkarnaen, 2015). Ciri model *eliciting activities* adalah dapat memunculkan masalah yang nyata, sehingga siswa akan lebih mudah mengasosiasikan konsep matematika yang abstrak sehingga siswa akan lebih tertarik dan aktif untuk memecahkan masalah yang telah diberikan (Zairisma et al., 2020). Model *eliciting activities* juga mendorong siswa untuk membuat model matematika yang kemudian akan dikonstruksi dalam bentuk lain.

Model *eliciting activities* berbasis kontekstual akan memberikan dampak positif terhadap kompetensi pengetahuan matematika. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan materi dengan permasalahan dunia nyata (Purwanto & Rizki, 2015; Rizwan, 2016; Ronggowulan, 2018). Pembelajaran kontekstual akan membantu guru dalam membelajarkan materi karena materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga masyarakat. Munculnya pembelajaran kontekstual dilatarbelakangi oleh ketidakmampuan sebagian besar siswa menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan cara pemanfaatan pengetahuan tersebut pada saat ini dan di kemudian hari dalam kehidupan siswa. Pembelajaran kontekstual menekankan menggunakan konsep dan keterampilan proses dalam konteks dunia nyata yang relevan dengan berbagai latar belakang siswa (Nilasari et al., 2016; Simbolon & Tapilouw, 2015).

Terdapat beberapa penelitian mengenai model *eliciting activities* seperti yang dilakukan oleh (Zairisma et al., 2020) yang menyatakan bahwa kemampuan representasi matematis siswa yang diajar menggunakan model *eliciting activities* tipe STAD lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Hanifah, 2015) menyatakan bahwa pencapaian dan peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran model *eliciting activities* dengan pendekatan saintifik lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan terdapat perbedaan peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *eliciting activities* dengan pendekatan saintifik dengan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan saintifik ditinjau dari kemampuan awal matematis (tinggi, sedang, rendah). Penelitian lain juga dilakukan oleh (Zulkarnaen, 2015) menyatakan bahwa model *eliciting activities* memberikan pengaruh cukup kuat terhadap kreativitas matematis, yakni sebesar 64%, faktor lainnya disebabkan oleh variabel moderat. Penelitian yang dilakukan oleh (Martadiputra, 2014) menyatakan bahwa peningkatan kemampuan berpikir statistis mahasiswa reguler dan mahasiswa mengulang yang memperoleh pembelajaran model *eliciting activities* yang dimodifikasi lebih tinggi secara signifikan dari mahasiswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika kelompok yang dibelajarkan melalui *Model Eliciting Activities* berbasis kontekstual di kelas V sekolah dasar.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol tidak dipilih secara subjektif, tetapi pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih dengan sistem *cluster sampling*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, dimana kelompok yang satu mendapat perlakuan (eksperimen) dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Prosedur yang dilakukan dalam eksperimen ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Gugus Dewi Sartika Tahun Ajaran 2019/2020 sebanyak 350 siswa. Jumlah SD di Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Timur adalah 6 sekolah dengan jumlah kelas sebanyak 10 kelas. Setelah mengetahui populasi penelitian, langkah selanjutnya adalah menentukan sampel penelitian dengan *cluster sampling*. Kedua kelas sampel diberikan *pretest* untuk penyetaraan kelas. Nilai hasil *pretest* kedua kelas dianalisis dengan uji t. Data hasil *pretest* diuji prasyarat terlebih dahulu yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas sebelum di uji menggunakan uji t *polled varians*. Setelah disetarakan kedua sampel diundi untuk mendapatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengundian maka SD Negeri 12 Kesiman ditetapkan sebagai (kelas eksperimen) yang tentunya mendapat perlakuan yaitu menggunakan *Model Eliciting Activities* Berbasis Kontekstual dan SD Negeri 7 Kesiman sebagai kelas Kontrol.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Untuk penskoran tes uraian adalah menggunakan skor 0-4 sesuai dengan kriteria masing-masing jawaban yang diberikan. Dengan jumlah soal sebanyak 5 butir. Dengan skor maksimal 20. Untuk mengukur validitas butir tes kompetensi pengetahuan matematika dalam bentuk tes uraian/essay digunakan rumus *product moment correlation*. Jika r hitung $>$ r tabel maka dalam kategori valid dengan r tabel 0,361. Berdasarkan perhitungan uji validitas tes kompetensi pengetahuan matematika, 10 butir soal yang diuji cobakan kepada 30 responden diperoleh 6 butir soal yang valid. Uji reliabilitas yang bersifat politomi dan heterogen ditentukan dengan rumus *Alpha Cronbach*, harga kritis dari $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrument tergolong reliable. Dari hasil perhitungan reliabilitas tes kompetensi pengetahuan matematika diperoleh $r_{11} = 0,65$ maka test essay yang digunakan tergolong tinggi.

Analisis data yang digunakan ialah dengan metode analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu dengan menggunakan rumus mean, standar deviasi, varians. Pada statistik inferensial data yang dianalisis adalah *gain* skor yang ternormalisasi dari hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian hipotesis dilakukan jika data berdistribusi normal. Jika data sudah berdistribusi normal dilakukan uji homogenitas. Jika data yang diperoleh sudah memenuhi prasyarat uji normalitas dan homogenitas maka analisis yang digunakan adalah statistik parametris. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah uji beda mean (uji t). Uji Hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus *polled varian*.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan matematika antara kelompok yang dibelajarkan melalui *Model Eliciting Activities* berbasis Kontekstual dan kelompok yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional Kelas V SD Gugus Dewi Sartika Tahun Ajaran 2019/2020. Materi yang digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah materi bangun ruang kubus dan balok.

Berdasarkan hasil analisis, kompetensi pengetahuan Matematika siswa pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata *gain* skor ternormalisasi $\bar{X} = 0,64$ rata-rata *gain* skor

ternormalisasi kompetensi pengetahuan Matematika tersebut kemudian dikonversikan pada tabel klasifikasi interpretasi gain skor ternormalisasi, sehingga dapat diketahui kompetensi pengetahuan Matematika kelompok eksperimen diklasifikasikan pada kategori **Sedang**. Berdasarkan hasil analisis, kompetensi pengetahuan Matematika siswa pada kelompok kontrol diperoleh rata-rata gain skor ternormalisasi $\bar{X} = 0,18$ rata-rata gain skor ternormalisasi kompetensi pengetahuan tersebut kemudian dikonversikan pada tabel klasifikasi interpretasi gain skor ternormalisasi, sehingga dapat diketahui kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelompok kontrol diklasifikasikan pada kategori **cukup**.

Pengujian asumsi pada penelitian ini menggunakan statistik inferensial yang merupakan uji prasyarat analisis sebelum melakukan uji hipotesis. Data yang digunakan adalah gain skor ternormalisasi kompetensi pengetahuan Matematika dari masing – masing sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Berdasarkan perhitungan hasil uji normalitas sebaran data nilai GSn kompetensi pengetahuan matematika pada kelompok eksperimen, diperoleh Nilai Maksimum | FT-FS | = 0,19 dengan Nilai Tabel Kolmogorov Smirnov dengan taraf signifikansi 5% = 0,24, Nilai Maksimum | FT-FS | = 0,19 \leq Nilai Tabel Kolmogorov = 0,24 maka data berdistribusi normal. Sedangkan berdasarkan perhitungan hasil uji normalitas sebaran data nilai GSn kompetensi pengetahuan Matematika pada kelompok kontrol, diperoleh Nilai Maksimum | FT-FS | = 0,08 dengan Nilai Tabel *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% = 0,23 karena | FT-FS | = 0,08 \leq Nilai Tabel Kolmogorov = 0,23 maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh $F_{hitung} = 1,6$ dan $F_{tabel} = 1,8$ hal ini berarti $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, sehingga data kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas varians, disimpulkan bahwa data kedua kelompok sampel adalah berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Berikut tabel rekapitulasi uji hnormalitas dan uji homogenitas.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Berdasarkan Data Gain Skor Ternormalisasi

No	Sampel	Nilai Maksimum FT-FS	Nilai Tabel Kolmogorov Smirnov	F hitung	F tabel	Keterangan
1	Kelompok Eksperimen (SD N 12 Kesiman)	0,19	0,24	1,6	1,8	Berdistribusi Normal, Homogen
2	Kelompok Kontrol (SD N 7 Kesiman)	0,08	0,23			Berdistribusi Normal, Homogen

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 23,000$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dan dk = 63 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,000$ karena $t_{hitung} = 23,000 > t_{tabel} = 2,000$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan Matematika kelompok yang dibelajarkan menggunakan *Model Eliciting Activities* Berbasis Kontekstual berbasis Kontekstual dan kelompok yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional terhadap pada kelas V SD Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2019/2020.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji *t Polled Varians* Berdasarkan Data GSn

No	Sampel	Rata-Rata Gsn Ternormalisasi	Banyaknya n	Varians	t _{hitung}	t _{tabel} 5%	Hipotesis
1	Kelas Eksperimen	0,64	30	0,02	23,000	2,000	H ₀ ditolak
2	Kelas Kontrol	0,18	35	0,033			

Perolehan hasil perhitungan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rerata kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model *eliciting activities* berbasis kontekstual (\bar{X} gain skor = 0,64). Kelompok eksperimen dikategorikan sedang karena kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa model *eliciting activities* berbasis kontekstual yang dalam pelaksanaan dilapangan model *eliciting activities* berbasis kontekstual menekankan siswa membangun pengetahuannya sendiri dengan membuat model-model matematika serta siswa memiliki pengalaman langsung dalam memecahkan masalah dikehidupan nyata sehingga saat pembelajaran matematika berlangsung siswa sangat antusias mencoba memecahkan masalah yang diberikan dengan berbagai macam kreatifitas mereka dalam membuat model matematika sesuai yang diarahkan. Tentu saja model *eliciting activities* memiliki banyak keunggulan sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika. Salah satu keunggulan model *eliciting activities* berbasis kontekstual adalah siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri, siswa menjadi aktif, kritis dan kreatif, kemudian dapat bekerjasama dengan teman dalam memecahkan masalah kehidupan nyata, siswa juga memiliki pengalaman langsung sehingga materi pembelajaran matematika melekat lebih lama pada siswa dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari siswa, dan tentu saja pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran dengan model *eliciting activities* dapat membuat siswa lebih memanfaatkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari tersebut untuk membangun konsep belajar siswa dan mengkonstruk pengetahuan barunya serta menyesuakannya dengan pengetahuan lama siswa (Hanifah, 2015; Zulkarnaen, 2015). Ciri model *eliciting activities* adalah dapat memunculkan masalah yang nyata, sehingga siswa akan lebih mudah mengasosiasikan konsep matematika yang abstrak sehingga siswa akan lebih tertarik dan aktif untuk memecahkan masalah yang telah diberikan (Zairisma et al., 2020). Model *eliciting activities* juga mendorong siswa untuk membuat model matematika yang kemudian akan dikonstruksi dalam bentuk lain.

Kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional memperoleh (\bar{X} gain skor = 0,18) dan dikategorikan cukup. Kelompok kontrol dikategorikan cukup karena tidak mendapatkan perlakuan berupa *Model Eliciting Activities* Berbasis Kontekstual, dimana saat pembelajaran siswa tidak dituntut untuk mengkontruksi pengetahuannya dan hanya memecahkan masalah dengan rumus yang sudah ada tanpa menggali apa manfaat dari pemecahan masalah tersebut, motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kurang karena suasana belajar membosankan dan model pembelajaran kurang inovatif. Dari hasil gain score kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki perbedaan sebesar 0,46. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan Matematika kelompok yang dibelajarkan menggunakan *Model Eliciting Activities* Berbasis Kontekstual dan kelompok yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas V SD Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Timur Tahun 2019/2020. Maka hal tersebut berarti terdapat pengaruh model *eliciting activities* berbasis kontekstual terhadap kompetensi pengetahuan Matematika pada kelas V SD Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelompok yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *eliciting activities* berbasis kontekstual lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Model *eliciting activities* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang cocok dalam mata pelajaran

matematika karena keberhasilan dalam penelitian ini. Penggunaan model *eliciting activities* berbasis kontekstual sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa di kelas eksperimen, sehingga secara praktis manfaat yang dirasakan siswa sangat besar terutama untuk pembiasaan diri memecahkan masalah dalam kehidupan nyata, serta membiaskan untuk berfikir lebih luas dan terbuka.

Perbedaan hasil kompetensi pengetahuan matematika dengan perolehan nilai rerata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol disebabkan oleh perlakuan berupa *Model Eliciting Activities* Berbasis Kontekstual dalam muatan materi Matematika diberikan pada kelompok eksperimen. Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran dalam muatan materi Matematika menggunakan model *eliciting activities* berbasis kontekstual berjalan dengan optimal dan lancar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan Model Pembelajaran yaitu model *eliciting activities* berbasis kontekstual yang menjadi suatu inovasi dan variasi dalam pembelajaran yang menekankan siswa untuk berpikir dan menyelesaikan suatu permasalahan kontekstual atau nyata dengan menilai sendiri meningkat atau tidaknya kompetensi pengetahuan Matematika.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zairisma et al., 2020) yang menyatakan bahwa kemampuan representasi matematis siswa yang diajar menggunakan model *eliciting activities* tipe STAD lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Hanifah, 2015) menyatakan bahwa pencapaian dan peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran model *eliciting activities* dengan pendekatan saintifik lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan terdapat perbedaan peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *eliciting activities* dengan pendekatan saintifik dengan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan saintifik ditinjau dari kemampuan awal matematis (tinggi, sedang, rendah). Penelitian lain juga dilakukan oleh (Zulkarnaen, 2015) menyatakan bahwa model *eliciting activities* memberikan pengaruh cukup kuat terhadap kreativitas matematis, yakni sebesar 64%, faktor lainnya disebabkan oleh variabel moderat. Penelitian yang dilakukan oleh (Martadiputra, 2014) menyatakan bahwa peningkatan kemampuan berpikir statistis mahasiswa reguler dan mahasiswa mengulang yang memperoleh pembelajaran model *eliciting activities* yang dimodifikasi lebih tinggi secara signifikan dari mahasiswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika kelompok yang dibelajarkan melalui *Model Eliciting Activities* berbasis kontekstual di kelas V sekolah dasar

4. Simpulan dan Saran

Kompetensi pengetahuan matematika kelompok eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model *eliciting activities* berbasis kontekstual pada kelas V SD Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Timur termasuk dalam kategori sedang sedangkan pada kelompok kontrol termasuk dalam kategori cukup. Model *eliciting activities* berbasis kontekstual memberikan pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika kelas V SD Gugus Dewi Sartika Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2019/2020.

Daftar Rujukan

- Adirakasiwi, A. G., & Warmi, A. (2018). Penggunaan Software Cabri 3D Dalam Pembelajaran Matematika Upaya Meningkatkan Kemampuan Visualisasi Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.24269/js.v3i1.972>
- Ajiogoena, A. M. (2014). Peningkatan hasil belajar matematika melalui metode pemecahan masalah (sebuah penelitian tindakan). *Tarbiya Journal of Education in Muslim Society*,

- 1(6). <https://doi.org/10.1016/j.bbapap.2013.06.007>
- Azhari, B., & Irfan, A. (2018). Model-Eliciting Activities Dalam Menganalisis Kreativitas Pemecahan Masalah Matematika Pada Mahasiswa Pendidikan Matematika Di Ptkin Aceh. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jppm.v2i1.4495>
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pmri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26781>
- Hanifah, H. (2015). Penerapan Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA) dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 6(2), 191–198. <https://doi.org/10.15294/kreano.v6i2.4694>
- Ikhsan, M., Munzir, S., & Fitria, L. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis dan Metakognisi Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika melalui Pendekatan Problem Solving. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 234. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i2.991>
- Martadiputra, B. A. P. (2014). Modifikasi Meas Dengan Menggunakan Didactical Design Research Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Statistis Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 267–276. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2166>
- Nilasari, E., Djatmika, E. T., & Santoso, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1399–1404. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6583>
- OECD. (2019). PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do. In *OECD Publishing: Vol. III*. https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>
- Putra, C. A., & Setiawan, M. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2958>
- Riski Juniarti¹, N. K., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dan Konsep Diri dengan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24273>
- Rivaldi, K. H. O., Putra, D. K. N. S., & Putra, I. K. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 128. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15494>
- Rizwan, R. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Belajar IPA melalui Pembelajaran Konstektual. *Jurnal Educatio*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29210/12016227>
- Ronggowulan, L. (2018). Pembelajaran Kontekstual Learning dalam Strategi Adaptasi Masyarakat Terhadap Bencna Abrasi Pada Materi Mitigasi Bencana di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Kragan. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/ibriez.v3i2.57>
- Rudyanto, H. E. (2016). Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan

- Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(01), 41–48. <https://doi.org/10.25273/pe.v4i01.305>
- Simbolon, E. R., & Tapilouw, F. S. (2015). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Berpikir Kritis Siswa Smp. *Edusains*, 7(1), 97–104. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1533>
- Zairisma, Z., Apriliani, V., & Yunus, J. (2020). Mathematical Representation Ability of Middle School Students through Model Eliciting Activities with STAD Type. *Desimal: Jurnal Matematika*, 3(2), 109–116. <https://doi.org/10.24042/djm.v3i2.5751>
- Zulkarnaen, R. (2015). Pengaruh Model Eliciting Activities Terhadap Kreativitas Matematis Pada Siswa Kelas Viii Pada Satu Sekolah Di Kab. Karawang. *Infinity Journal*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.22460/infinity.v4i1.69>