



## Desain Pembelajaran Perkalian Bilangan Melalui CTL Di kelas II SD

Siti Nur Holizah<sup>1</sup>, Ahmad Sukri Nasution<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author:  [sitiholizah37@gmail.com](mailto:sitiholizah37@gmail.com)

### ABSTRACT

Tujuan dalam penelitian untuk mengembangkan Desain pembelajaran pada pembelajaran perkalian bilangan di kelas II Sekolah Dasar. Dimana pada penelitian ini dilaksanakan SD N.060939 JL.Turi Timbang Deli, Kecamatan Medan Amplas, kota Medan. Model penelitian yang digunakan ADDIE (*Analysis; Design; Development; Implementation; dan Evaluation*), namun yang digunakan peneliti hanyalah menggunakan ADD (*Analysis; Design; Development*) dikarenakan di masa pandemic covid 19 yang mengharuskan pembelajaran dari rumah. Pada penelitian ini menghasilkan produk yaitu : RPP dan LKPD, pada produk ini diuji cobakan pada 2 ahli RPP dan 2 ahli LKPD. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan sudah divalidasi oleh dosen validasi materi LKPD dan guru validasi RPP yang menghasilkan sebuah LKPD dan RPP yang layak di gunakan oleh guru agar tercipta pembelajaran yang dapat menjadikan siswa berperan aktif dalam pembelajaran di kelas II SD N 060939.

### Kata Kunci

*Desain pembelajaran CTL , RPP, LKPD, Perkalian Bilangan*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk: (1) mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif, dan (2) mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Pembelajaran perkalian dalam mata pelajaran matematika dimulai di kelas II sekolah dasar. Banyak guru di kelas lanjutan yang mengeluhkan siswanya susah sekali dalam perkalian. Hal ini tentu saja menghambat kelancaran proses pembelajaran. Banyak siswa yang cenderung menggunakan kalkulator ketika berhadapan dengan perkalian. Banyak juga siswa yang

berusaha menghafal perkalian 1 sampai dengan 10. Namun cara ini pada dasarnya tidak mendidik,

hanya sekedar lepas dari masalah pada saat tertentu. Yang diharapkan justru siswa menguasai konsepnya sehingga, perkalian itu dapat diselesaikan tanpa daftar ataupun kalkulator. Mengapa siswa susah sekali menguasai perkalian?

Ada beberapa kemungkinan penyebab siswa kesulitan dalam hal perkalian bilangan asli. Yang pertama, dalam pembelajaran di kelas II SD, pembelajaran cenderung berpusat kepada guru. Karena guru dengan pengalamannya sudah hafal hasil-hasil perkalian bilangan 1 sampai dengan 10, guru menganggap bahwa masalah perkalian tidaklah sesuatu yang sulit. Muncullah guru ceramah dan ceramah, mengulang-ulangi perkalian bilangan dan hasilnya sebagai upaya

memaksakan hafalan. Hasil-hasil perkalian selalu berdasarkan pemberitahuan guru. Bahkan siswa sendiri tidak mempunyai rasa percaya diri untuk menyatakan hasil perkaliannya benar atau salah.

Kemungkinan kedua adalah kurangnya guru dalam menanamkan konsep perkalian. Guru tidak memanfaatkan benda-benda yang ada dalam kelas maupun sekitar lingkungan sekolah yang sudah dikenal siswa untuk menjelaskan arti perkalian. Jika disadari bahwa siswa kelas II SD masih berada pada tahap berpikir operasional konkret, guru tentulah akan menggunakan objek sekitar untuk menjelaskan makna perkalian. Dengan memaknai perkalian secara tepat, siswa akan memperoleh hasil perkalian dengan mencacah atau dengan caranya sendiri.

Seandainya guru menghayati gaya hidup anak SD yang cenderung masih dalam tahap bermain, tentunya akan muncul suatu ide, menjadikan pembelajaran perkalian sebagai suatu permainan. Pembelajaran matematika yang kurang memberikan ruang bagi rekreasi dan kreativitas, akan membuat siswa cepat jenuh.

Banyak media yang dapat dimanfaatkan untuk permainan perkalian bilangan, misalnya permainan kartu bilangan. Kertas berpetak juga dapat dimodifikasi sehingga menjadi lebih menarik dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran perkalian bilangan. Media yang dibuat dengan perencanaan yang baik akan berfungsi sebagai perantara akan sangat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi perkalian.

Proses berpikir akan mudah dan nyaman apabila pembelajaran matematika dikemas secara sederhana dan menyenangkan. Bila pembelajaran

mampu menyenangkan siswa, maka pola pikir siswa akan tumbuh dan berkembang. Selanjutnya siswa akan berusaha mempelajari, menalar dan mengingat informasi yang telah diterimanya. Lebih jauh, informasi yang telah diperolehnya akan diusahakan untuk mengkomunikasikannya dengan teman. Dengan pemahaman dan konsep yang benar, diharapkan kreativitas akan muncul, sehingga pengetahuan tidak hanya sebatas yang dipelajari bersama guru, melainkan akan berkembang tanpa batas.

Dengan desain pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan. Karakteristik CTL yang antara lain questioning, inquiry, learning society, akan memberi warna dan variasi dalam belajar, sehingga dapat diharapkan bahwa siswa tidak jenuh belajar.

Maka dengan ini pembelajaran perkalian bilangan di kelas II SD dapat dikaitkan dengan desain belajar melalui CTL, mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan di sekitar siswa SD dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep perkalian bilangan sebenarnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Dalam penelitian ini mengembangkan Desain Pembelajaran Perkalian Bilangan Melalui CTL dikelas II SD serta menghasilkan Desain Pembelajaran dan LKPD yang layak digunakan dalam proses pembelajaran perkalian.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Fungsi ADDIE yaitu sebagai petunjuk untuk membuat perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis untuk mendukung kinerja dalam penelitian. Dapat dilihat di bawah ini.



Akan tetapi pada penelitian implementation dan evaluation tidak dilakukan karena penelitian dilakukan di era pandemi covid 19 yang mengharuskan siswa dan guru melakukan pembelajaran dari jarak jauh, sebab pembelajaran tatap muka di sekolah belum di perbolehkan. Didalam penelitian ini desain pengembangan yang di gunakan pada model ADD (Analysis, Design, Develpment).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini menjelaskan tentang pengembangan desain pembelajaran tentang perkalian bilangan melalui pembelajaran CTL yang menghasilkan berupa RPP dan LKPD yang layak di gunakan dan dalam desain pembelajaran ini menggunakan model ADD (*Analysis, Design dan Develonment*), disebabkan penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi covid 19 yang mengharuskan pembelajaran dimulai dari rumah.

Menurut hasil analisis yang dilaksanakan oleh peneliti, peneliti menjelaskan bahwa guru kurang memahami konsep pembelajaran dalam menguasai materi pembelajaran dan ada guru yang tidak memahami pembelajaran kurikulum 2013 yang sebenarnya. Seperti yang sudah di ketahui bahwa di kurikulum 2013 pembelajaran berpusat kepada siswa yang dimana pada kenyataannya guru masih banyak yang kesulitan dalam menerapkan pembelajaran, maka sangat diperlukan desain pembelajaran menggunakan CTL, Disusun menjadi RPP dan LKPD yang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari- hari.

Tahap selanjutnya desain (*design*), pada tahapan ini peneliti membuat suatu produk desain pembelajaran yaitu RPP dan LKPD dengan melalui model pembelajaran CTL yang mengaitkan pembelajaran perkalian dengan kehidupan sehari - hari. Merancang desain pembelajaran RPP yaitu menentukan identitas sekolah, mentukan KI/KD, menentukan indikator, dan tujuan pembelajaran, komponen beserta KI/ KD dengan hasil analisis kurikulum yang dilaksanakan oleh peneliti. Peneliti merancang RPP menjadi 2 kali pertemuan yang pertama membahas tentang pengenalan perkalian bilangan, pertemuan kedua yang membahas penjelasan tentang perkalian dan penyelesaian masalah tentang perkalian bilangan mengaitkan dengan kehidupan sehari - hari. Dan kemudian untuk merancang LKPD berisi bagian cover, memuat topik dan identitas LKPD, tujuan sebelum memulai kegiatan, tujuan pembelajaran, materi pokok, langkah - langkah kegiatan, kegiatan penugasan LKPD.

Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan, setelah merancang desain pembelajaran berupa RPP dan LKPD ke

mulai lah peneliti membuat desain pembelajaran menggunakan model pembelajaran CTL dan tahap selanjutnya direalisasikan ketahap validator agar peneliti paham apakah sudah layak atau belum RPP dan LKPD yang dirancang oleh peneliti. Adapun validator desain pembelajaran yaitu RPP dan LKPD adalah Guru SDN 060939 JL.Timbang deli, Kec Medan Amplas, Kota Medan.yang bernama bu Angelis Manullang,S.Pd

dan selalu dosen di Universitas Muslim Nusantara Alwasliyah yang bernama Ramadhani M,Pd. Setelah di kritik dan diberikan saran, kemudian peneliti mengevaluasi desain pembelajaran RPP dan LKPD yang sesuai oleh arahan dari validator. Validator menyatakan desain pembelajaran RPP dan LKPD sudah sangat layak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, desain pembelajaran perkalian bilangan melalui CTL di kelas II SD, maka berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan masalah dari penelitian dapat di Tarik kesimpulan yaitu.

1. Dari model pengembangan ADDIE yang dapat di gunakan pada saat ini yaitu ada 3 analisis (*Analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*).
2. RPP dan LKPD yang di hasilkan sangat layak untuk di gunakan dalam pembelajaran

## REFERENCE

- Sunarsih. w. 2020. Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah, Pabean Udik Indramayu, Jawa Barat
- Sugiarto, T .2020. Contextual Teaching and Learning (CTL) Tingkatkan Hasil Belajar Peserta Didik
- Chomaidi, Salamah. 2018. Pendidikan Dan Pengajaran Stategi Pembelajaran Sekolah
- Susanto. 2016. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar, PT Grasindo, Jalan Palmerah, Jakarta
- Munifah, 2020. Rekonsepsi Pendidikan Karakter Era Kontemporer, CV Cendekia Press, Bandung
- Ariani. Dkk.2020 . Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar ,CV Budi Utama ,Yogyakarta.

Jamilah.(2018) Model CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 104/IX Kedemangan( 2087-9385)84-87

Supranoto.H (2016)Pengaruh Contextual Teaching and Learning (CTL) Teknik Praktek Jual Beli Terhadap Kemampuan Mahasiswa Memahami Akutansi Program Studi Pendidikan Ekonomi UM Metro (2442-4994) 37-39

<http://ardhaphys.blogspot.co.id/2013/05/model-pembelajaran-kontekstual.html>

<http://nurulrakuen.blogspot.com/2013/05/pembelajaran-kontekstual-atau-ctl.html>

<https://online-journal.unja.ac.id/edumatica/article/view/4730/8747>