

Penerapan Pembelajaran Berbasis Kontekstual dengan "*Snack Market Challenge*" untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Ucik Fitri Handayani^{1*}, Mochammad Bahtiar Arif²

¹Tadris Matematika, Universitas Al-Qolam Malang

²PGSD, Universitas Nahdlatul Ulama' Blitar

*Email: ucik@lqolam.ac.id

Received 14/07/2025 ; Revised 15/08/2025 ; Accepted 01/09/2025 ; Published 01/09/2025

Abstrak

Masalah utama pada penelitian ini yakni adanya kesulitan siswa dalam membentuk model matematis dari situasi nyata dan manipulasi konsep, dan metode pembelajaran konvensional yang pasif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIIA SMP Islam Donomulyo pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yang sebelumnya rendah. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus dilakukan pada 29 siswa kelas VIIIA SMP Islam Donomulyo. Siklus I menerapkan metode ekspositori yang menghasilkan rata-rata nilai 56,65 dengan ketuntasan 58,63%. Pada Siklus II, diterapkan pembelajaran berbasis kontekstual melalui "*Snack Market Challenge*" dan pembagian kelompok seimbang. Hasilnya, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80,65 dengan ketuntasan 100%, serta peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan pembelajaran kontekstual dan permainan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Keywords: Kontekstual, *Snack Market Challenge*, Hasil Belajar

Abstract

The main problem in this study was the difficulty students had in forming mathematical models from real situations and manipulating concepts, as well as the passive nature of conventional learning methods. This study aimed to improve the mathematics learning outcomes of grade VIIIA students at Donomulyo Islamic Junior High School in the subject of Two-Variable Linear Equation Systems (SPLDV), which had previously been low. A two-cycle Classroom Action Research (CAR) was conducted on 29 students in class VIIIA at SMP Islam Donomulyo. Cycle I applied an expository method, resulting in an average score of 56.65 with a completion rate of 58.63%. In Cycle II, contextual learning was applied through the "Snack Market Challenge" and balanced group division. The results showed an increase in the average score to 80.65 with a completion rate of 100%, as well as an increase in student enthusiasm and activity. This study recommends the use of contextual learning and educational games to improve student learning outcomes and motivation.

Keywords: Contextual, *Snack Market Challenge*, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kerap dianggap abstrak dan menantang siswa SMP. Terutama karena siswa kesulitan membentuk model matematis dari situasi nyata, merepresentasikan variabel dalam bentuk simbolik, serta melakukan manipulasi konsep yang kompleks. Banyak siswa kesulitan dalam mengidentifikasi variabel, menyusun persamaan dari permasalahan sehari-hari, hingga menyelesaikannya dengan metode grafik, substitusi, atau eliminasi. Hal ini diperkuat oleh temuan [Awantagusnik & Prasetyo \(2024\)](#) yang menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal SPLDV dengan metode grafik masih sangat rendah. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan dalam mengubah soal dalam model atau bentuk matematika ([Manik et al., 2023](#); [Rahmi & Ramdhani, 2023](#)).

Hasil belajar matematika merupakan indikator penting yang mencerminkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir logis, serta keterampilan memecahkan masalah yang dimiliki oleh siswa. Namun demikian, hasil belajar matematika siswa di berbagai jenjang pendidikan masih tergolong rendah, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan memerlukan kemampuan pemodelan seperti pada SPLDV. Sebagaimana [Simanjuntak et al. \(2023\)](#) dalam penelitiannya juga menyampaikan bahwa nilai matematika siswa masih berada di bawah rata-rata. Matematika dinilai membosankan, sehingga siswa kurang dapat memahami materi yang disampaikan salah satunya terkait SPLDV ([Prakasa et al., 2023](#)). Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VIII SMP Islam Donomulyo, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi SPLDV. Guru menyampaikan materi SPLDV dengan pendekatan konvensional, yaitu melalui ceramah dan latihan soal tanpa melibatkan konteks nyata atau aktivitas interaktif. Ketika diberikan soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti masalah jual beli atau pengeluaran keuangan, siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi variabel dan menyusun model matematis dari persoalan tersebut. Dari 30 siswa yang diberikan soal diagnostik berbasis konteks, hanya 9 siswa (30%) yang mampu menuliskan sistem persamaan dengan benar, dan hanya 6 siswa (20%) yang dapat menyelesaikan masalah tersebut sampai mendapatkan solusi.

Suasana kelas selama proses pembelajaran cenderung pasif. Sebagian siswa kurang termotivasi, hanya mencatat penjelasan guru tanpa antusiasme untuk bertanya atau berdiskusi. Berdasarkan wawancara singkat dengan guru matematika, disampaikan bahwa siswa sering merasa materi SPLDV terlalu rumit karena berkaitan dengan pemodelan dan manipulasi aljabar. Guru juga menyatakan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam materi SPLDV tidak hanya dipengaruhi oleh kompleksitas materi, tetapi juga oleh metode pembelajaran yang kurang melibatkan konteks nyata dan partisipasi aktif siswa.

Kesulitan siswa dalam memahami SPLDV menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan nyata siswa. Perlu adanya inovasi pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa ([Indriani, 2018](#)). Salah satu pendekatan yang relevan adalah Pembelajaran Berbasis Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*), yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang dialami siswa sehari-hari. Sebagaimana yang disampaikan [Situmorang et al. \(2022\)](#) pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pengalaman siswa dan diintegrasikan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan pembelajaran kontekstual siswa dapat aktif di kelas ([Aisah et al., 2022](#)). Selain itu, melalui pembelajaran kontekstual siswa didorong untuk aktif membangun pemahaman konsep secara mandiri melalui pengalaman langsung, diskusi, dan pemecahan masalah dalam konteks yang familiar.

Upaya untuk mengimplementasikan pembelajaran kontekstual secara menarik dan interaktif, permainan edukatif seperti *Snack Market Challenge* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Permainan ini mensimulasikan aktivitas jual beli di pasar snack, yang secara alami melibatkan unsur-unsur SPLDV, seperti menentukan harga, jumlah produk, dan total transaksi, sehingga siswa dapat membentuk persamaan linear dari situasi konkret. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menumbuhkan motivasi,

serta mempermudah pemahaman konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kontekstual efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan matematis siswa, khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Sebagaimana hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan matematis dan hasil belajar siswa (Puspitasari et al., 2023; Simanjuntak et al., 2023; Situmorang et al., 2022). Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya memanfaatkan konteks kehidupan sehari-hari tanpa memadukannya dengan media permainan yang sistematis. Penelitian ini berbeda karena mengintegrasikan pembelajaran kontekstual dengan permainan edukatif "*Snack Market Challenge*" yang mensimulasikan aktivitas jual beli snack, sehingga siswa terlibat langsung dalam membentuk model matematis dari transaksi nyata. Pendekatan ini tidak hanya menekankan relevansi materi dengan kehidupan siswa, tetapi juga memadukan aspek kolaboratif dan kompetitif yang terbukti meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keaktifan siswa secara lebih merata dibandingkan penelitian terdahulu. Dengan demikian, pembelajaran kontekstual dengan permainan *Snack Market Challenge* menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika, terutama dalam menyederhanakan konsep yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Desain penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang menekankan pada perbaikan proses pembelajaran secara bertahap dan berkelanjutan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu pada tanggal 4 dan 11 November 2024, dengan durasi setiap siklus berlangsung selama 2×40 menit. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA di SMP Islam Donomulyo di Kabupaten Malang yang berjumlah 29 siswa. Pemilihan kelas dilakukan secara *purposive sampling* berdasarkan hasil observasi awal dan pertimbangan guru mata pelajaran, dengan karakteristik siswa yang heterogen dan hasil belajar pada materi SPLDV yang masih tergolong rendah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran; (2) soal tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada materi SPLDV; (3) dokumentasi kegiatan pembelajaran; dan (4) wawancara terbuka sebagai bahan refleksi pada akhir setiap siklus. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis kontekstual melalui permainan *Snack Market Challenge*.

Permainan *Snack Market Challenge* dirancang sebagai media simulasi pasar sederhana, di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli makanan ringan. Dalam proses tersebut, siswa dihadapkan pada situasi jual beli yang melibatkan harga, jumlah, dan total pembayaran, sehingga mereka dapat menyusun sistem persamaan linear dua variabel berdasarkan transaksi yang terjadi.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa skor tes hasil belajar dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar dan peningkatan skor rata-rata dari pra tindakan hingga akhir siklus II. Sementara itu, data

kualitatif dari observasi, dokumentasi, dan wawancara dianalisis untuk melihat peningkatan keterlibatan siswa dan efektivitas pelaksanaan pembelajaran kontekstual dengan permainan. Keberhasilan tindakan ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa serta aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan siklus pertama dilakukan pada Senin, 4 November 2024, dengan durasi 2×40 menit. Pembelajaran melibatkan 29 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 15 perempuan. Pembelajaran yang dilaksanakan yakni pembelajaran ekspositori dengan diskusi kelompok. Model ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi SPLDV secara langsung melalui penjelasan guru serta kegiatan diskusi.

Pada awal pembelajaran, guru memulai dengan menyampaikan manfaat materi SPLDV dalam kehidupan sehari-hari, seperti bagaimana SPLDV digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan dua variabel. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran untuk memberikan arah kepada siswa mengenai capaian yang diharapkan. Setelah itu, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil berdasarkan pilihan pribadi mereka sendiri. Pembagian ini, meskipun memudahkan siswa merasa nyaman, menyebabkan ketidakseimbangan kemampuan di dalam kelompok, sehingga ada kelompok yang terdiri dari siswa dengan kemampuan matematika rendah.

Kegiatan pembelajaran melibatkan pemberian Lembar Kerja Siswa (LKPD), yang diisi secara kelompok melalui diskusi. Setelah mengisi LKPD, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka. Selain itu, diberikan pula tes di akhir pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa. Namun, hasil observasi menunjukkan beberapa temuan, antara lain siswa menunjukkan sikap tegang dan kurang antusias selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan suasana pembelajaran yang terlalu serius, tanpa melibatkan aktivitas menarik. Keaktifan tidak merata, terutama pada kelompok yang seluruh anggotanya memiliki kemampuan matematika rendah. Akibatnya, kelompok ini kesulitan menyelesaikan tugas dengan baik. Banyak siswa mengalami kesulitan membuat model matematika dari soal cerita, meskipun guru telah memberikan penjelasan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep SPLDV masih perlu diperkuat.

Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 56,65, dengan tingkat ketuntasan hanya mencapai 58,63%. Sebagian besar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Berikut dipaparkan hasil nilai siklus 1 siswa pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Nilai Siklus 1

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
Memenuhi KKM (≥ 70)	12	41,37%
Di bawah KKM (< 70)	17	58,63%

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh hasil persentase siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yakni 58,63%, sedangkan persentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM yakni 41,37%. Siklus kedua dilaksanakan pada Senin, 11 November 2024, dengan durasi 2×40 menit. Untuk mengatasi kelemahan pada siklus pertama, pembelajaran diperbaiki menggunakan pendekatan kontekstual yang melibatkan permainan "*Snack Market Challenge*". Permainan ini dirancang untuk menghubungkan materi SPLDV dengan situasi nyata, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung.

Pada awal pembelajaran, guru memberikan apersepsi dengan menjelaskan bahwa pendekatan kali ini berbeda dari siklus sebelumnya. Siswa diminta membawa snack sesuai dengan

ketentuan, yang nantinya akan digunakan dalam simulasi jual-beli. Selanjutnya, siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan matematika yang seimbang. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, sehingga kerjasama dalam kelompok menjadi lebih efektif. Kegiatan inti melibatkan langkah-langkah diantaranya setiap kelompok menentukan harga *snack* secara rahasia, kelompok lain mencoba membeli *snack* dan menghitung harga menggunakan metode SPLDV, seperti substitusi, eliminasi, atau grafik. Hasil perhitungan diverifikasi melalui konfirmasi antar kelompok.

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam sikap dan keaktifan siswa. Mereka lebih antusias dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas, karena pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana yang menyenangkan. Bahkan siswa yang awalnya kesulitan memahami SPLDV menjadi lebih bersemangat untuk mencoba menyelesaikan soal.

Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80,65, dengan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM, menunjukkan efektivitas pendekatan kontekstual.

Tabel 2. Hasil Nilai Siklus 2

Nilai	Banyak Siswa	Persentase
Memenuhi KKM (≥ 70)	29	100%
Di bawah KKM (< 70)	0	0%

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil persentase siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yakni 0%, sedangkan persentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM yakni 100%. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa dapat memenuhi KKM pada siklus 2.

Peningkatan hasil belajar terlihat jelas antara siklus 1 dan siklus 2. Nilai rata-rata meningkat dari 56,65 menjadi 80,65, menunjukkan keberhasilan metode baru dalam meningkatkan hasil belajar SPLDV. Perbedaan signifikan juga terlihat pada distribusi nilai, di mana seluruh siswa pada siklus 2 mencapai nilai minimal 70, yang sebelumnya hanya dicapai oleh sebagian kecil siswa pada siklus 1. Hal ini sejalan dengan penelitian Rosnita & Suryabayu (2021) dimana menyatakan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SPLDV. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai dan ketuntasan belajar siswa. Penerapan pembelajaran kontekstual sangatlah efektif untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa (Hafidzah, 2018). Selain berdampak pada ketuntasan hasil belajar siswa, dengan pembelajaran kontekstual juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Chotijah & Susanto, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa metode ekspositori pada Siklus 1 kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya, penerapan pendekatan kontekstual dan pembelajaran diferensiasi melalui model permainan "*Snack Market Challenge*" pada Siklus 2 berhasil meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 56,65 menjadi 80,65, dengan tingkat ketuntasan belajar yang awalnya hanya 58,63% menjadi

100%. Selain itu, siswa menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dan keaktifan yang merata dalam kelompok, yang didukung oleh pembagian kelompok berdasarkan tingkat kemampuan yang seimbang.

Guru disarankan untuk terus mengembangkan model pembelajaran berbasis kontekstual dan kolaboratif, seperti permainan edukatif, untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, pembagian kelompok belajar perlu memperhatikan keseimbangan tingkat kemampuan siswa agar proses diskusi dan kolaborasi lebih efektif. Guru juga perlu memanfaatkan media dan LKPD yang relevan dengan materi pembelajaran, khususnya untuk membantu siswa dalam memahami soal-soal aplikatif. Pemantauan dan evaluasi berkelanjutan terhadap perkembangan siswa juga penting dilakukan untuk memastikan keberlanjutan peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, Winarti, W., & Ferry. (2022). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi SPLDV. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan (JURRI PEN)*, 311–319.
- Awantagusnik, A., & Prastyo, F. (2024). Pemahaman Konseptual Siswa Kelas VII dalam Menyelesaikan Soal SPLDV Menggunakan Metode Grafik. *Jurnal Armada Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.60041/jap/v2i2.90>
- Chotijah, S., & Susanto, A. (2019). Efektivitas Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Tadris Matematika*, 2(2), 195–206. <https://doi.org/10.21274/jtm.2019.2.2.195-206>
- Hafidzah, R. N. (2018). Efektivitas Penggunaan Metode Contextual Teaching Learning Terhadap Ketuntasan Belajar Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *TRANSFORMASI-Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(1), 12–22.
- Indriani, G. S. (2018). Implementasi Pendekatan Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Pada Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 1734–1672.
- Manik, K. B., Simbolon, L. D., & Sitepu, C. P. K. (2023). Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi SPLDV Kelas VIII SMP Negeri 13 Medan. *Jurnal Review Dan Pengajaran*, 6(4), 379–383.
- Puspitasari, V., Widayat, E., & Sumartono. (2023). Pembelajaran CTL Tipe Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi SPLDV Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 75–81. <http://journal.almatani.com/index.php/jkip/index>
- Rahmi, Y., & Ramdhani, V. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Berdasarkan Pemahaman Matematis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi SPLDV di SMP N 1 Kec. Payakumbuh. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1612–1618. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.3199>
- Rosnita, A., & Suryabayu, D. L. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 1(2), 138–145. <https://doi.org/10.30983/lattice.v1i2.5064>
- Simanjuntak, E. V., Sihombing, B., & Roulina, C. V. (2023). Pengaruh Model pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Pematangsiantar Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam*, 1(4), 147–168. <https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v1i4.1550>

Situmorang, L. S., Togatorop, P. A., & Manik, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 350–363.