

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai sebuah usaha terencana yang dilaksanakan individu guna memperoleh ilmu pengetahuan sebagai dasar dalam pengembangan potensi diri serta pembentukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penguasaan informasi, namun sebagai media pembentukan sikap, keterampilan, nilai moral, serta karakter. Oleh karena itu, pendidikan menjadi landasan utama untuk menghasilkan generasi individu yang baik secara intelektual, spiritual, dan sosial. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, yang menekankan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan warga negara yang berbakti, memiliki karakter mulia, cerdas, terampil, mandiri, dan bertanggung jawab. Ini menunjukkan bagaimana pendidikan dapat mendorong peningkatan diri dan membawa perubahan. Sesuai dengan itu, Surah An-Nahl, ayat 125 Al-Quran menyatakan:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Seluruh (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmahnya dan pengajaran yang baik dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk,” (Q.S An-Nahl : 125)

Menurut ayat ini, Allah SWT memberikan petunjuk kepada para pengikut Nabi Muhammad SAW untuk mengikuti jalan yang benar sesuai dengan ajaran Islam. Siapa pun yang ingin belajar hendaknya menempuh pendidikan dengan cara yang benar, jujur, dan bijaksana serta mengamalkan ajaran yang baik. Sebagai manusia, kita harus terus berusaha untuk memperbaiki diri dengan mempelajari hal-hal baru sepanjang hidup kita. Di mana pun dan kapan pun, pendidikan dimungkinkan.

Pendidikan dalam istilah sunda yakni “*Élmu tina luang, tina daluang, jeung ti papada urang.*” Pendidikan didapat dari pengalaman hidup, dari buku, tulisan, media, serta sarana belajar, serta dari sesama manusia termasuk guru, orang tua, teman, serta masyarakat. Peribahasa tersebut menegaskan bahwasanya pendidikan bukan sekedar dilaksanakan di sekolah ataupun melalui buku, namun juga melalui pengalaman nyata serta interaksi sosial. Dengan demikian, belajar ialah proses sepanjang hayat (*life long learning*) yang membentuk manusia secara utuh, baik secara intelektual, sosial, maupun moral.

Dalam upaya membentuk aspek intelektual, proses pendidikan formal di Indonesia mengandalkan berbagai disiplin ilmu sebagai instrumen utamanya. Salah satu pembelajaran yang memegang peranan paling fundamental ialah matematika. Matematika dapat dikatakan sebagai ratunya ilmu (*mathematics is the queen of sciences*) sebab matematika menjadi fondasi utama yang menopang, menguatkan serta mengembangkan ilmu lainnya. Bidang studi ini merupakan cabang ilmu pengetahuan yang fokus pada pemahaman murid mengenai penggunaan angka, bilangan, ataupun numerasi, konsep, serta struktur matematika. Tujuan pembelajaran ini ialah guna meningkatkan kemampuan murid selaras pada tujuan pembelajaran serta guna mengindikasikan bagaimana pembelajaran matematika mampu diimplementasikan dalam konteks kehidupan nyata. Bagi semua orang, matematika sangat penting karena berfungsi sebagai dasar utama untuk kemajuan dalam berbagai profesi dan sebagai sistem pendukung bagi ilmu-ilmu lainnya (Sa'di et al., 2023).

Banyak murid, khususnya murid sekolah dasar, kesulitan memahami matematika karena sifatnya yang abstrak dan strukturnya yang bertahap. (Wiryanto, 2020). Banyak murid yang hanya mendengar istilah "matematika" langsung percaya bahwa itu adalah topik yang membosankan, membingungkan, dan bahkan menantang (Rohimah et al., 2023). Guna mengatasi hambatan tersebut, diperlukan penekanan pada kemampuan pemahaman konsep sebagai fondasi utama dalam belajar. Kemampuan pemahaman konsep matematis ialah kemampuan murid dalam meresapi konsep matematika, bukan hanya sekedar

menghafal. Tetapi mampu menyajikan, menafsirkan serta menerapkan informasi secara bermakna, hingga mereka dapat menerapkannya secara efektif serta efisien guna menyelesaikan sebuah masalah (Wahyuni & Prihatiningtyas, 2020). Murid yang memahami sebuah konsep akan mampu mengetahui tahapan proses, mengaitkan dengan konsep lain, mampu menjelaskan konsep tersebut dengan menerapkan bahasanya sendiri, serta lebih siap mempelajari materi yang lebih tinggi (Istikomah et al., 2022). Namun kemampuan pemahaman konsep matematis masih berada dibawah rata-rata standar, perihal ini dapat menghambat murid dalam menyelesaikan masalah matematika pada langkah penyelesaian soal berikutnya yang bersifat kontekstual, kompleks, serta menuntut pemikiran tingkat tinggi (Ermawati & Riswari, 2023).

Berlandaskan hasil observasi di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung, masih terdapat beberapa murid dengan tingkat kemampuan pemahaman konsep matematika yang belum optimal serta berada di bawah KKTP, hingga mereka belum mampu mengerjakan soal-soal yang bersifat kompleks, sebab belum mampu menguasai konsep dasar matematika secara mendalam, sebagaimana diinterpretasikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Pembelajaran Murid Kelas V SDN Kota Bandung

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase	KKTP
1	50-59	5	23,81%	70
2	60-69	10	42,62%	
3	70-79	4	19,05%	
4	80-89	1	4,76%	
5	90-100	1	7,76%	
Jumlah		21	100%	
Ketuntasan		Tuntas	6 murid	
Hasil Belajar		Tidak Tuntas	15 murid	
Nilai Rata-rata		67,68		

Berlandaskan Tabel 1.1 di atas, dapat diketahui bahwasanya terdapat 15 murid ataupun sekitar 71,43% yang belum mencapai KKTP (tidak tuntas) serta terdapat 6 murid ataupun sekitar 28,57% yang mencapai KKTP (tuntas). Didapat nilai rata-rata kelas senilai 67,68 yang menunjukkan bahwasanya secara umum kemampuan murid berada pada kategori cukup, namun belum memenuhi standar ketuntasan ataupun belum tuntas, hingga diperlukan upaya penguatan serta peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika melalui pembelajaran serta media yang lebih efektif serta interaktif.

Berlandaskan penelitian Umami et al., (2024) menjelaskan bahwasanya kemampuan pemahaman konsep matematika murid kelas V dapat di kategorikan masih rendah, ditandai dengan 56,25% murid tidak tuntas KKTP 70, serta adanya kesulitan dalam mengaplikasikan pemahaman pada variasi soal yang berbeda akibat dominasi metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran. Selaras pada penelitian Rohimah et al., (2022) menjelaskan hambatan belajar murid berakar pada lemahnya pemahaman konsep matematis akibat proses pembelajaran langsung (*direct instruction*) tanpa penguatan definisi dasar. Kondisi ini menyebabkan murid terjebak pada hafalan prosedural, hingga mereka gagal mengonstruksi makna logis serta tidak mampu menerapkan konsep secara fleksibel saat dihadapkan pada variasi konteks soal yang berbeda. Selain itu Mutammimah et al., (2025) menyimpulkan dalam proses pembelajaran matematika, keterlibatan dan motivasi belajar murid memiliki peran penting dalam membangun pemahaman konsep matematis secara mendalam. Rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar murid dapat menghambat proses konstruksi pengetahuan, sehingga pemahaman konsep matematis menjadi kurang optimal. Hal ini menyebabkan murid cenderung hanya mengandalkan hafalan procedural tanpa memahami makna konsep yang sebenarnya, sehingga mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep matematika pada pemecahan suatu persoalan.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, solusi untuk mengantisipasi permasalahan tersebut agar tidak berkelanjutan, pada

proses pembelajaran perlu adanya perubahan pada proses pembelajaran yang sebelumnya pembelajaran berpusat kepada guru (*teacher center*) menjadi berpusat kepada murid (*student center*). Selain itu menerapkan berbagai model pembelajaran yang tepat dengan berbantuan media pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, diharap mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis serta antusias murid agar mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu model pembelajaran yang dianggap berhasil dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis ialah model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Menurut Foahonoa Zisokhi Nehe, (2024) menjelaskan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ialah model pembelajaran yang memudahkan murid guna memahami materi secara mendalam, dengan mereka diajak guna menghubungkan materi pembelajaran dengan berbagai kasus kontekstual yang berkaitan serta dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid pada saat proses pembelajaran, sebab murid dapat merasakan serta memahami peran serta manfaat matematika dalam kehidupan (Lestari & Wati, 2025). Dari Hasibuan dalam model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terdapat tujuh tahapan, yakni Konstruktivisme (*Constructivism*), Menemukan (*Inquiry*), Bertanya (*questioning*), Masyarakat Belajar (*learning community*), Pemodelan (*modeling*), Refleksi (*reflection*), serta Penilaian Otentik (*authentic assessment*). Kelebihan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terletak pada pendekatannya yang bersifat kontekstual, yakni menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari hingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hasudungan, 2022). Melalui model ini, murid mampu memahami keterkaitan antara materi sekolah serta kehidupan sosial, serta mengembangkan kemampuan berdiskusi, berpikir kritis, serta memecahkan masalah secara lebih efektif (Lestari & Wati, 2025).

Pada proses belajar mengajar, media ialah sebagai salah satu faktor penting dalam menunjang proses pembelajaran yang interaktif serta efektif, hingga perlu dikembangkan secara inovatif sebagai perantara antara guru serta murid dalam menyampaikan informasi sekaligus sebagai fasilitator guna membangun pengetahuan, keterampilan, serta sikap murid (Hasan dkk., 2021). Dengan fungsi tersebut, media pembelajaran membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Bagi murid sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, penggunaan media pembelajaran kontekstual menjadi pilihan yang tepat sebab mampu membantu mereka memahami konsep secara nyata melalui pengalaman langsung dialami, yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Media ini tidak hanya guna memfasilitasi pemahaman materi, namun berfungsi sebagai sarana guna meningkatkan motivasi, aktivitas serta minat belajar murid dengan mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi bentuk fisik yang lebih nyata (Sukmawati et al., 2025). Berdasarkan analisis kebutuhan, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kontekstual berupa MathPolly, Mathpolly ini ialah Monopoli matematika, monopoli ialah alat permainan berbentuk papan dengan kotakan di tiap sisi (Widiyanti & Ulfa, 2019). Monopoli berbentuk seperti papan monopoli biasa. Mathpolly ini bersifat permainan edukasi yang berisi soal-soal yang harus dijawab oleh tiap anggota kelompok selaras pada gilirannya (Septia et al., 2023).

Mathpolly ialah permainan papan yang cukup populer, Mathpolly dapat diterapkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang baik. Dengan mengganti beberapa bagian dari permainan monopoli, anak-anak tidak hanya bermain, namun tetap belajar operasi hitung serta angka, selain itu juga anak-anak belajar keterampilan sosial seperti strategi, kerja sama, serta komunikasi. Anak-anak lebih termotivasi untuk belajar jika permainan ini membuat belajar menjadi menarik, hidup serta menyenangkan. Tiap langkah dalam pembuatan monopoli operasi hitung ini dimaksudkan guna melibatkan anak-anak dalam proses belajar (Miesofa et al., 2025). Monopoli ini dapat dianalogikan Sebagai

angka, gambar, ataupun dapat juga dengan menyajikan materi yang diinginkan. permainan monopoli dipilih alternatif pembelajaran matematika yang bermaksud guna menyelesaikan masalah ataupun soal-soal matematika (Rahaju & Hartono, 2017).

Penelitian Sukmawati et al., (2025) mengindikasikan bahwasanya model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media PhET Simulation secara signifikan lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid. Penelitian Singkawang, Mariyam, dan Citroesmi (2025) menjelaskan bahwasanya model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan papan biskuit pecahan secara signifikan lebih efektif dari pembelajaran langsung dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis, aktivitas belajar, serta respon positif murid. Penelitian Silvia & Sutriyani, (2025) mengindikasikan bahwasanya penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media uang mainan secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika murid, yang dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata serta hasil uji statistik yang signifikan. Penelitian Miesofa et al., (2025) Pengembangan media pembelajaran monopoli terbukti meningkatkan minat, keterlibatan, serta kemampuan belajar matematika murid, hingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, serta praktis dalam mendukung proses pembelajaran.

Penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diterapkan sebagai model pembelajaran kontekstual yang dimana pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari murid agar lebih bermakna, serta media Mathpollly diterapkan sebagai media pembelajaran agar menjadi lebih efektif serta interaktif. Berdasarkan permasalahan serta penelitian terdahulu didasarkan pada penelitian yang mengkaji permasalahan yang muncul dalam mengatasi rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis murid SD, maka penulis tertarik melaksanakan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)**

BERBANTUAN MEDIA MATHPOLLY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS MURID SD”

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika sebagaimana dibawah:

1. Pemahaman konsep matematika murid di Indonesia masih relatif rendah, sebab konsep matematika yang bersifat abstrak serta sulit.
2. Model pembelajaran matematika di kelas masih didominasi oleh metode ceramah serta konvensional, hingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru.
3. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas serta kurang interaktif, hingga konsep matematika abstrak sulit dipahami murid secara konkret.
4. Sebagian besar murid masih belum mencapai Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Murid mengalami kesulitan memahami konsep matematika yang sudah dipelajari ketika dihadapkan dengan masalah, bentuk soal serta konteks yang berbeda dari contoh yang diberi oleh guru.
5. Pemahaman yang buruk tentang konsep matematika dipengaruhi oleh faktor internal serta eksternal, seperti sikap, motivasi, kesadaran belajar, serta kurangnya model, metode, serta strategi pembelajaran yang inovatif serta kontekstual.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly dan proses pembelajaran yang menggunakan model *Direct Instruction* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly dengan murid yang menggunakan model *Direct Instruction* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar?

3. Seberapa besar pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid di sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly dan proses pembelajaran yang menggunakan model *Direct Instruction* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly dengan murid yang menggunakan model *Direct Instruction* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini ialah sebagaimana dibawah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian berikut diharap dapat menambah memperbaharui, serta memperbanyak data penelitian yang sudah ada serta memberi wawasan ilmu pengetahuan yang menjadi bahan kajian dalam bidang pendidikan tentang pokok pembahasan yang diangkat yakni pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly atas kemampuan pemahaman konsep matematis murid sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Penelitian ini memberi manfaat bagi penulis berupa pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses penerapan, pengaruh model

Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media Mathpolly dalam pembelajaran matematika atas kemampuan pemahaman konsep matematis di sekolah dasar.

b. Bagi Murid

Melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly, diharap mampu menambah pengalaman belajar, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, kontekstual. Pembelajaran tersebut diharap dapat membantu murid dalam memahami konsep matematis

c. Bagi Guru

Penelitian berikut dapat menjadi referensi ataupun alternatif untuk guru dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly Selain itu guru juga memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran, perbedaan kemampuan pemahaman konsep murid, serta pengaruh penggunaan model serta media pembelajaran tersebut hingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika di kelas.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian berikut diharap dapat memberi kontribusi bagi sekolah guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly.

F. Definisi Operasional

Guna menghindari kekeliruan dari arti istilah yang diterapkan dalam penelitian, maka istilah tersebut dijelaskan dengan cara di bawah ini:

1. Model Contextual Teaching and Learning (CTL)

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ialah model pembelajaran yang menitik beratkan keterkaitan antara materi pelajaran

dengan kehidupan sehari-hari. Dalam model ini, guru menyampaikan materi dengan menghubungkan pengalaman nyata yang sering ditemui serta terjadi pada murid, hingga pembelajaran menjadi lebih bermakna serta mudah dipahami. kegiatan pembelajaran melibatkan murid secara aktif, seperti mengamati, bertanya, berdiskusi, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan situasi nyata serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. langkah-langkah ataupun sintaks *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yakni; Konstruktivisme (*Constructivism*), Menemukan (*Inquiry*), Bertanya (*questioning*), Masyarakat Belajar (*learning community*), Pemodelan (*modeling*), Refleksi (*reflection*), serta Penilaian Otentik (*authentic assessment*),

2. Media Mathpolly

Mathpolly ialah media pembelajaran konkret berupa permainan edukatif berbasis papan monopoli yang dimodifikasi dengan muatan materi matematika. Dimana murid bermain serta menjawab soal-soal matematika sesuai giliran guna membantu memahami konsep, melatih keterampilan berhitung, meningkatkan keterlibatan langsung, Kerjasama, serta komunikasi dalam proses pembelajaran.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Kemampuan pemahaman konsep matematis ialah kemampuan yang dimana murid tidak hanya menghafal serta mengerjakan sebuah persoalan saja, namun meresapi ide-ide serta memahami betul konsep-konsep matematika dengan mengaplikasikan konsep selaras pada cara-cara yang tepat guna menyelesaikan sebuah permasalahan serta mampu menerapkannya. Indikator kemampuan pemahaman konsep yakni: mengungkapkan kembali sebuah konsep, mengelompokkan objek berlandaskan sifat-sifat tertentu yang terkait dengan konsep, memberi contoh dari pengecualian dari konsep, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, menerapkan, memanfaatkan serta memilih

prosedur serta operasi hitung yang tepat, serta menerapkan sebuah konsep ataupun teorema dalam pemecahan masalah.

G. Sistematis Skripsi

Sistematika Skripsi bermaksud untuk penyusunan penelitian menjadi sistematis serta mempermudah dalam penataan skripsi. Sistematika skripsi yang diterapkan pada penelitian ini mengacu kepada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah (2024) yang terdiri dari lima bab. Berikut ialah struktur penyusunan dalam sistematika skripsi:

1. BAB I Pendahuluan, dalam bab ini berisi penjelasan yang mengarahkan pembaca kepada permasalahan-permasalahan yang ada di dalam penelitian. Pada bagian pendahuluan ini meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi.
2. BAB II Kajian Teori serta Kerangka Pemikiran, dalam bab ini berisikan penjelasan mengenai belajar serta pembelajaran, pembelajaran matematika, model *Contextual Teaching And Learning* (CTL), media Mathpollly, kemampuan pemahaman konsep matematis, penelitian terdahulu yang selaras pada variabel penelitian, kerangka pemikiran, asumsi serta hipotesis penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian, bab ini berisi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek serta objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
4. BAB IV Temuan penelitian serta Pembahasan. Bab ini berisi temuan penelitian serta pembahasan mengenai Proses pembelajaran yang menerapkan penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpollly serta proses pembelajaran yang menerapkan model *Direct Instruction* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, Perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpollly dengan murid yang menerapkan model *Direct Instruction*

pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, Pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media Mathpolly atas kemampuan pemahaman konsep matematis murid di sekolah dasar..

5. BAB V Kesimpulan serta Saran, bab ini ialah bab penutup yang mencakup kesimpulan serta saran dari hasil analisis berlandaskan hasil dari temuan penelitian.