

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* (CTL) BERBASIS MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA “INDAHNYA KERAGAMAN NEGERIKU” PADA SISWA KELAS IV DI SDN 30 AMPENAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



OLEH

**NURUL FAUZIA
NIM. 116180056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* (CTL) BERBASIS MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA “INDAHNYA KERAGAMAN NEGERIKU” PADA SISWA KELAS IV DI SDN 30 AMPENAN

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Rabu, 29 Juli 2020

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

Nursina Sari, M.Pd
NIDN 0825059102

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi**

Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* (CTL) BERBASIS MEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA “INDAHNYA KERAGAMAN NEGERIKU” PADA SISWA KELAS IV DI SDN 30 AMPENAN

Skripsi atas nama Nurul Fauzia telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Rabu, 05 Agustus 2020

Dosen Penguji

1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN 0804048501
2. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN 0806068802
3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN 0827079002

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Dekan**

**Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN 0802056801**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Nurul Fauzia

Nim : 116180056

Alamat : Pagutan Griya Indah

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) Berbasis Media Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema “Indahnya Keragaman Negeriku” Pada siswa kelas IV Di SDN 30 Ampenan adalah asli karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dalam penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang mengacuh sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia dicabut gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpatekananan dari pihak manapun.

Mataram, 05 Agustus 2020



NURUL FAUZIA
NIM. 116180056



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Murri Fauzia
NIM : 116180056
Tempat/Tgl Lahir : sekongkang 8 oktober 1999
Program Studi : PDS
Fakultas : Fkip
No. Hp/Email : 082 391 462 935
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama ***tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta*** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) berbasis media terhadap hasil belajar kognitif siswa "Indahnya keragaman negeri"
Pada siswa kelas IV di SDN 20 Ampenan

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 27/8/2020

Penulis



Murri Fauzia
NIM. 116180056

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

وَاللَّهُ يَرْفَعُ فَاَنْشُرُوا وَاَنْشُرُوا قِيلَ وَاِذَا لَكُمْ اَللَّهُ يَفْسَحُ فَاْفْسَحُوا اَلْمَجْلِسِ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ اِذَاءَا مَنُوَالَّذِيْنَ يَتَأْتِيَهَا

يَرْفَعُ فَاَنْشُرُوا وَاَنْشُرُوا قِيلَ وَاِذَا لَكُمْ اَللَّهُ يَفْسَحُ فَاْفْسَحُوا اَلْمَجْلِسِ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ اِذَاءَا مَنُوَالَّذِيْنَ يَتَأْتِيَهَا

خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاَللَّهُ دَرَجَاتٍ لِّلْعَالِمِ اُوْتُوا وَاَلَّذِيْنَ مَنُوكُمْ ءَا مَنُوَالَّذِيْنَ اَللَّهُ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan”

(Q.S AL MUJADILLAH: AYAT 11)

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan jalannya menuju surga”

(HR. TIRMIDZI)

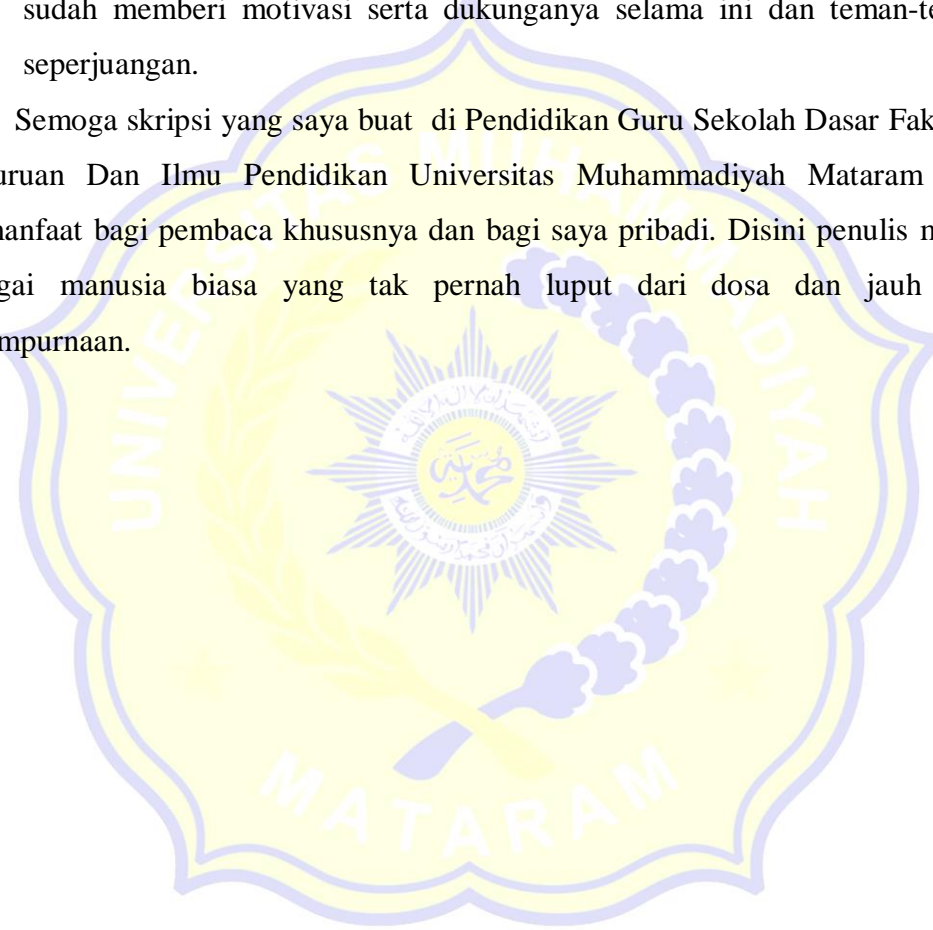
PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT untuk segala kelancaran, kemudahan, kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kesuksesan yang luar biasa sampai saat ini.
2. Kepada kedua orang tuaku tercinta (Abidin dan Siti Mariam) yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkahku, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dalam setiap langkahku.
3. Teruntuk Dosen-Dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.

4. Buat Abang dan kakakku tersayang, Siti Hae'a, Selvi Fitrianti, Muhibbah, Muhabbin, Mahibbin dan kelima kakak iparku tercinta, Hamzah, Wahyu Firmansyah, Hermiati, Nurul Suhada dan Ariyuni Adinda terimakasih atas segala kasih sayang, motivasi serta dukungannya selama ini.
5. Untuk ketujuh keponakanku tercinta terimakasih karna sudah membantu memberikan semangat kepadaku
6. Buat sahabat lilik supiatni, nanang lestari, widya safitri dan mujakir yang sudah memberi motivasi serta dukungannya selama ini dan teman-teman seperjuangan.

Semoga skripsi yang saya buat di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah STW yang telah memberikan berkah rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) Berbasis Media Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema “Indahnya Keragaman Negeriku” Pada Siswa Kelas IV Di SDN 30 Ampenan”**

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Disusun agar pembaca memiliki pengetahuan akan hasil pengamatan langsung tentang dunia pendidikan yang ada di sekolah. Berkat kerja keras serta do'a kepada Allah SWT maka akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan baik dari segi penulisan maupun tata bahasanya. Oleh karena itu kritik, saran dan masukan sangat dibutuhkan. Akhir kata, semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam proses pembuatan skripsi, terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd.,MH selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

3. Haifaturrahmah, M.Pd, selaku kaprodi sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah bersedia membimbing serta memberi saran kepada penulis dari awal hingga akhir skripsi ini
4. Nursina Sari, M.Pd, selaku dosen pembimbing 2 yang telah bersedia membimbing serta memberi saran kepada penulis dari awal hingga akhir skripsi ini
5. Para dosen yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, melatih serta mendidik selama masa perkuliahan di program studi S1 PGSD, FKIP. Universitas Muhammadiyah Mataram
6. Drs. H. Abdul Majid selaku kepala sekolah SDN 30 Ampenan

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik.

Mataram, Agustus2020

Nurul Fauzia
116180056

Nurul Fauzia. 2020. **Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) Berbasis Media Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema “Indahnya Keragaman Negeriku” Pada Siswa Kelas IV Di SDN 30 Ampenan.** Skripsi. Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Haifaturrahma, M.Pd
Pembimbing 2 : Nursina Sari, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbasis media terhadap hasil belajar kognitif tema “indahya keragaman negeriku”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, jenis penelitian *Quasi experiment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV 30 Ampenan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dengan sampel 15 siswa kelas kontrol dan 15 siswa kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa di SDN 30 Ampenan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes hasil belajar kognitif berupa soal pilihan ganda (*pre-test* dan *post-test*) dan dokumentasi, uji instrument menggunakan uji validitas, reabilitas, kesukaran soal dan daya pembeda, sedangkan pengujian hipotesis penelitian menggunakan perhitungan *Uji Independent Sampel T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} 9,199 > t_{tabel} 2,145$ pada signifikansi 5% dengan $df = 58$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, dengan di bandingkan rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen (67,20) dan kelas kontrol (62,80), sedangkan pada tes posttest di kelas eksperimen (90,33) dan kelas kontrol (78,27). maka terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbasis media, terhadap hasil belajar kognitif pada tema “indahya keragaman negeriku” pada siswa kelas IV Di SDN 30 Ampenan tahun ajaran 2019/2020.

Kata kunci: *Contextual Teaching Learning* (CTL), Hasil belajar kognitif.

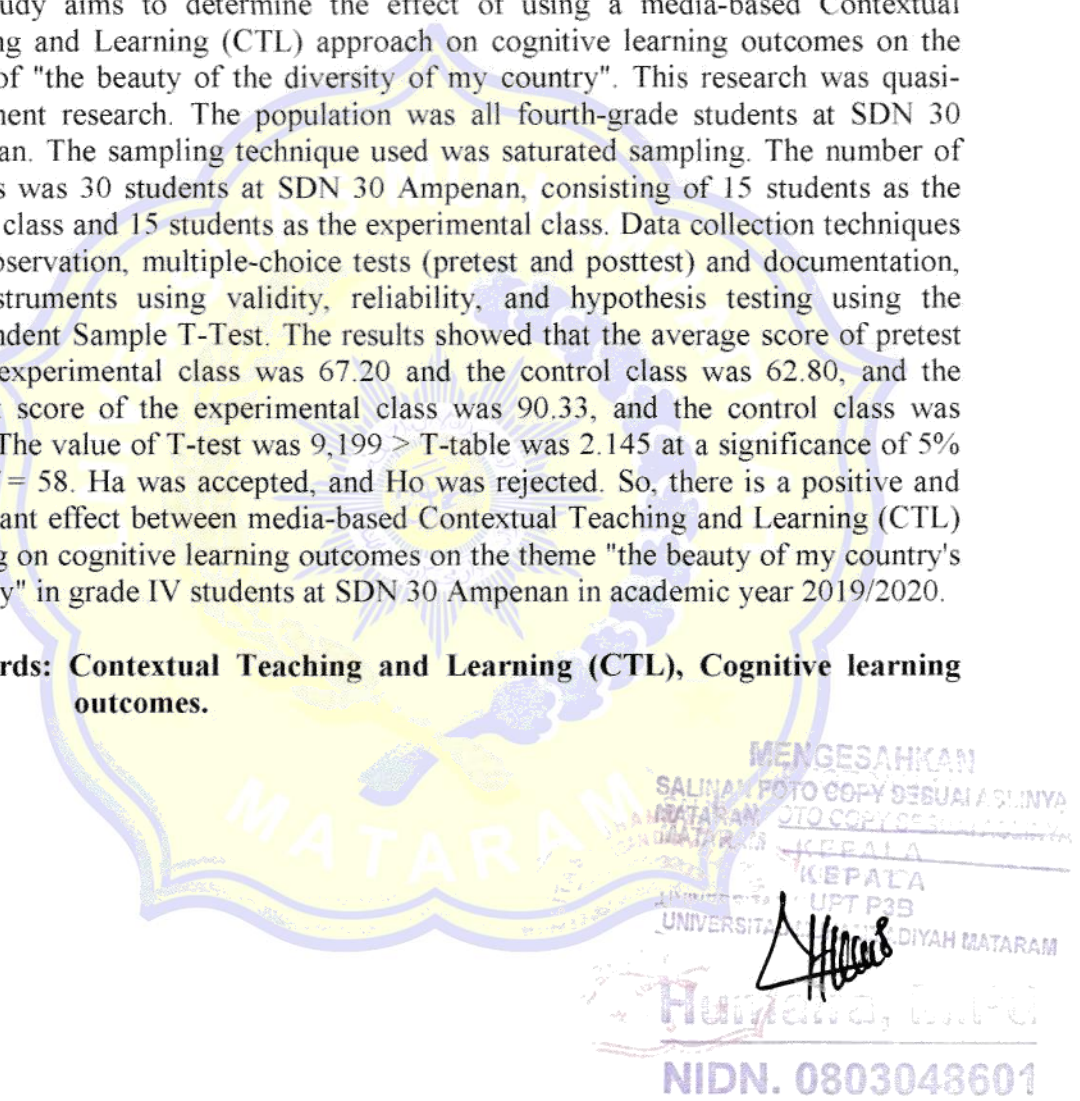
Nurul Fauzia. 2020. The Influence of Using a Media-Based Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach on Cognitive Learning Outcomes on the theme of "The Beauty of My Country Diversity" in Grade IV at SDN 30 Ampenan. Thesis. Muhammadiyah University of Mataram.

First Consultant : Haifaturrahmah, M.Pd
Second Consultant : Nursina Sari, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using a media-based Contextual Teaching and Learning (CTL) approach on cognitive learning outcomes on the theme of "the beauty of the diversity of my country". This research was quasi-experiment research. The population was all fourth-grade students at SDN 30 Ampenan. The sampling technique used was saturated sampling. The number of samples was 30 students at SDN 30 Ampenan, consisting of 15 students as the control class and 15 students as the experimental class. Data collection techniques used observation, multiple-choice tests (pretest and posttest) and documentation, test instruments using validity, reliability, and hypothesis testing using the Independent Sample T-Test. The results showed that the average score of pretest in the experimental class was 67.20 and the control class was 62.80, and the posttest score of the experimental class was 90.33, and the control class was 78.27. The value of T-test was 9,199 > T-table was 2.145 at a significance of 5% with $df = 58$. H_a was accepted, and H_o was rejected. So, there is a positive and significant effect between media-based Contextual Teaching and Learning (CTL) learning on cognitive learning outcomes on the theme "the beauty of my country's diversity" in grade IV students at SDN 30 Ampenan in academic year 2019/2020.

Keywords: Contextual Teaching and Learning (CTL), Cognitive learning outcomes.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identitas Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian Teori.....	10
2.2.1 Konsep pembelajaran tematik	10
2.2.2 Pengertian <i>Contextual Teaching Learning</i> (CTL)	12
2.2.2.1 Asas-asas (CTL).....	15
2.2.2.2 Karakteristik (CTL).....	17
2.2.2.3 Prinsip <i>Contextual Teaching Learning</i> (CTL).....	19
2.2.2.4 Langkah <i>Contextual Teaching Learning</i> (CTL)	21
2.2.2.5 Kelebihan <i>Contextual Teaching Learning</i> (CTL) ...	22
2.2.2.6 Tujuan <i>Contextual Teaching Learning</i> (CTL)	23
2.2.3 Hasil belajar	24
2.2.3.1 Pengertian hasil belajar.....	24
2.2.3.2 Ruang lingkup evaluasi pembelajaran dalam perspektif hasil pembelajaran	29
2.2.3.3 Ruang lingkup evaluasi pembelajaran dalam perspektif sistem pembelajaran.....	32
2.2.3.4 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	34
2.2.3.5 Macam-macam hasil belajar	36
2.2.4 Media Pembelajaran	37
2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	37
2.2.4.2 Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	38

2.2.4.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	41
2.2.4.4 Pengertian Dadu	42
2.3 Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Metode Desain Penelitian	48
3.2 Populasi Dan Sampel	49
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	51
3.4 Penentuan subjek penelitian	51
3.5 Teknik Pengumpulan Data	51
3.6 Variabel Penelitian	55
3.7 Instrumen Penelitian	55
3.8 Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	66
4.1.1 Lokasi Penelitian	66
4.1.2 Subjek Penelitian	66
4.2 Deskripsi Data Penelitian	67
4.2.1 Deskripsi Keterlaksanaan Metode Pembelajaran Pendekatan <i>Contextual Teaching Learning (CTL)</i>	67
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa	68
4.3 Hasil Uji Instrumen	73
4.3.1 Hasil Uji Validitas	73
4.3.1 Hasil Uji Reabilitas	74
4.3.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	75
4.3.4 Daya Pembeda Soal	76
4.4 Hasil Uji Prasyarat	77
4.4.1 Uji Normalitas	77
4.4.2 Hasil Pengujian Homogenitas	79
4.4.3 Hasil Uji t	80
4.5 Pembahasan	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian	48
Tabel 3.2. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	52
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Tes	53
Tabel 3.4. Kategori Validitas Soal.....	58
Tabel 3.5. Kategori Reabilitas Soal	60
Tabel 3.6. Kriteria Indeks Kesukaran	61
Tabel 3.7. Kriteria Indeks Daya Pembeda	61
Tabel 4.1. Deskripsi Subjek Penelitian di SD Negeri 30 Ampenan	66
Tabel 4.2. Hasil keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	67
Tabel 4.3. Hasil <i>Pre-test</i> siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.4. Kategori penilaian	69
Tabel 4.5. Hasil <i>Post-tests</i> siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	71
Tabel 4.6. Kategori penilaian	72
Tabel 4.7. Hasil Validitas Butir Soal	73
Tabel 4.8. Hasil Uji Reabilitas	74
Tabel 4.9. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	75
Tabel 4.10. Hasil Uji Daya Beda Soal	76
Tabel 4.11. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	77
Tabel 4.12. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	78
Tabel 4.13. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79
Tabel 4.14. Hasil Uji t-test <i>Paired Samples</i>	80

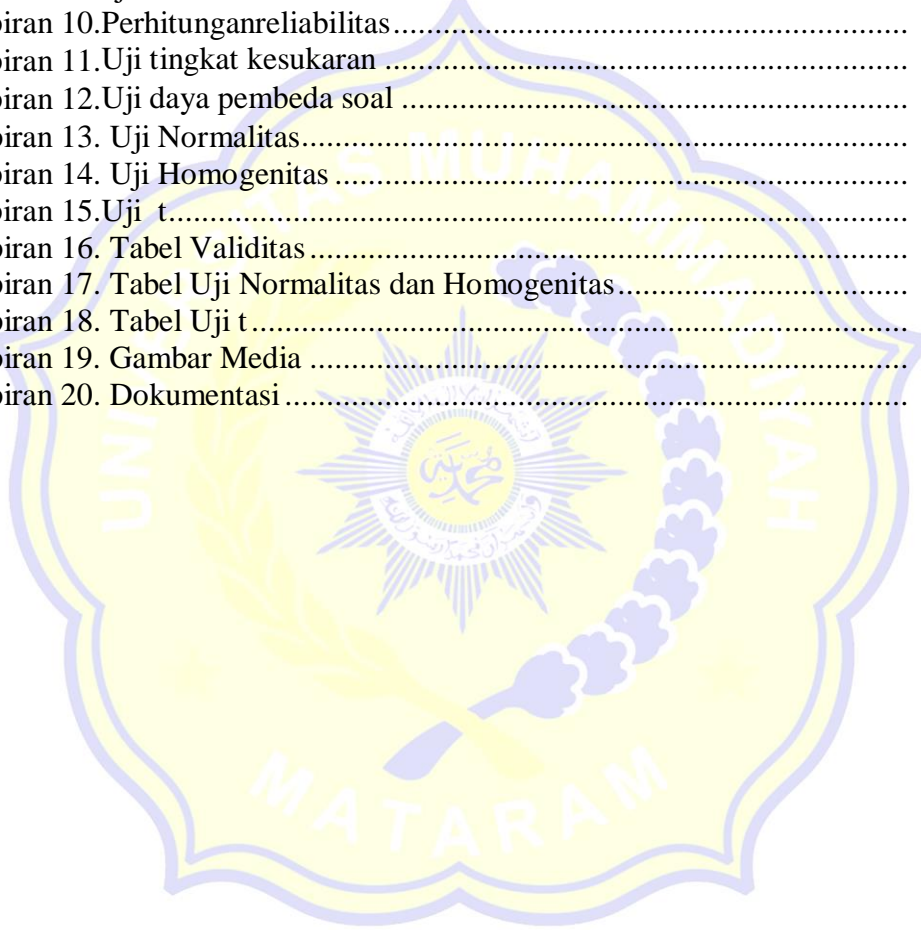
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Alur Penelitian	47
Gambar 4.1 Diagram <i>Pres-tes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	70
Gambar 4.2 Diagram <i>Post-tes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	91
Lampiran 2 RPP.....	94
Lampiran 3. Lembar Observasi	104
Lampiran 4 Soal Pilihan Ganda.....	109
Lampiran 5. Soal pilihan ganda	114
Lampiran 6 LKS	115
Lampiran 7. Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	130
Lampiran 8. Hasil test Uji coba.....	131
Lampiran 9. Uji validitas soal	132
Lampiran 10. Perhitungan reliabilitas.....	134
Lampiran 11. Uji tingkat kesukaran	135
Lampiran 12. Uji daya pembeda soal	136
Lampiran 13. Uji Normalitas.....	137
Lampiran 14. Uji Homogenitas	141
Lampiran 15. Uji t.....	143
Lampiran 16. Tabel Validitas	144
Lampiran 17. Tabel Uji Normalitas dan Homogenitas.....	145
Lampiran 18. Tabel Uji t.....	146
Lampiran 19. Gambar Media	147
Lampiran 20. Dokumentasi	148



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan pengetahuan dan kepribadiannya. Pendidikan ini berperan penting dalam pembinaan manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta manusia yang memiliki sikap positif terhadap segala hal, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang sangat penting dan dianggap pokok dalam kehidupan manusia.

Pendidikan secara umum merupakan sebagai suatu perbuatan pembimbing yang diberikan oleh guru kepada siswa sesuai dengan norma dan nilai berkembang dimasyarakat. Berbicara tentang pendidikan berarti berbicara tentang manusia dengan segala aspeknya sebagaimana ditegaskan dalam undang-undang RI No.20 Tahun 2003 : pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 (Depdiknas,2003: 4)

Tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki

pengetahuan dan keterampilan, kepribadian serta rasa tanggung jawab yang diperoleh melalui proses pembelajaran dalam tingkat suatu pendidikan

Pembelajaran merupakan bagian dari proses pendidikan yang dilaksanakan untuk membantu pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu. Pembelajaran perlu memperhatikan hubungan edukatif antara guru dan siswa, metode pembelajaran, sarana dan prasarana serta lingkungan atau suasana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Wina Sanjaya, 2008:15-17).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang berhadapan langsung dengan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai perencana sekaligus pelaksana pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, dan karakteristik siswa, fasilitas maupun sumber daya yang ada agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang edukatif, interaktif, dan menyenangkan. Selain kemampuan guru, keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh siswa. Siswa merupakan individu yang unik dan berkembang sesuai tahap perkembangannya. Perkembangan siswa meliputi perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi perkembangan masing-masing siswa pada setiap aspek tidak selalu sama. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran hendaknya guru dapat memahami karakteristik siswa sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Seorang guru dituntut untuk kreatif dalam pembelajaran, karena guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang interaktif, edukatif dan menyenangkan. Hal ini dapat guru lakukan dengan melakukan variasi dalam pembelajaran, seperti variasi model pembelajaran, pendekatan maupun media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model, pendekatan ataupun teknik pembelajaran yang bervariasi akan mengurangi tingkat kebosanan siswa dan akan meningkatkan hasil belajarsiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlebih pembelajaran saat ini mengharuskan guru menyampaikan konsep materi secara tematik. Dimana salah satu tema yang diajarkan adalah “Indahnya keragaman negeriku” mencakup muatan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, PKn, IPS.

Hasil yang diperoleh melalui observasi bahwa dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan pendekatan atau metode pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang dilakukan di SDN 30 Ampenan hanya menggunakan metode saintifik. Dengan metode tersebut, siswa sering merasa bosan dan memilih sibuk sendiri dengan temannya, sehingga hasil belajar siswa yang terlihat minim, dimana masih banyak dari mereka yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari nilai UAS semester sebelumnya sebanyak 30 jumlah peserta didik yang tuntas 10 siswa (25%) sedangkan yang belum tuntas 15 siswa (75%).

Selain itu, dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan pembelajaran yang diterapkan masih bersifat menonton, tanpa ada fasilitas yang mendukung dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan siswa bosan dalam

belajar dan berpengaruh pada hasil belajarnya. Guru hanya menjelaskan dan menulis di papan tulis materi yang disampaikan. Oleh karena itu aktivitas yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung hanya seputar mencari informasi tentang pertanyaan yang diberikan dan menyelesaikan soal yang sebenarnya dapat dilakukan siswa secara mandiri dengan begitu siswa kurang tertantang dengan permasalahan yang diberikan guru, dan mengandalkan temannya untuk mengerjakan tugas yang diberikan guruselama proses pembelajaran, padahal kegiatan belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru harus bisa mengkondisikan suasana belajar pada siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga dapat terlihat pada hasil belajar. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dan menurut penelitian cocok untuk kondisi masalah tersebut yaitu pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang ditawarkan dalam belajar untuk meningkatkan hasil belajar dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pada tema “Indahnya Keragaman Negeriku” Pada tema tersebut siswa mengetahui keragaman di Indonesia, siswa akan lebih aktif mempelajari materi indahnya keragaman negeriku melalui pendekatan CTL.

Contextual Teaching Learning (CTL) merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (Abdul

Majid, 2013:228). Dengan konsep itu, diharapkan siswa memiliki minat dalam proses pembelajaran serta pembelajaran yang dialaminya akan lebih bermakna. CTL menekankan proses pembelajaran yang berlangsung alamiah dalam bentuk pengalaman siswa, bukan sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman pendekatan CTL mendorong siswa untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran untuk dapat menemukan materi yang dipelajari. Materi belajar akan semakin berarti jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan. Komponen CTL terdapat tujuh komponen utama yaitu konstruktivisme, bertanya, inquiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian autentik (Elanie, 2007:89). Komponen-komponen tersebut mendorong keterlibatan siswa secara penuh dalam menemukan pengetahuan mereka, sehingga siswa akan lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbasis mediator terhadap hasil belajar kognitif tema “Indahnya Keragaman Negeriku” pada siswa kelas IV di SDN 30 Ampenan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan, sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan pendekatan, dan strategi pembelajaran yang bervariasi.
2. siswa sering bosan ketika memperhatikan penjelasan guru.
3. Kegiatan diskusi tidak berjalan dengan baik,
4. Siswa kurang tertantang dengan permasalahan yang diberikan guru.
5. Penerapan pendekatan CTL dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dikemukakan diatas, dapat diperlukan batas masalah yaitu :

1. Pengaruh penggunaan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) terhadap hasil belajar kognitif Tema 7 “indahny keragaman negeriku” Subtema 3 pembelajaran 3 (muatan PKn, B.Indonesia dan IPS) pada siswa kelas IV di SDN 30 Ampenan.
2. Hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV SDN 30 Ampenan
3. Pendekatan CTL dapat digunakan sebagai solusi untuk mengetahui hasil aspek kognitif pada pembelajaran pada tema indahny keragaman negeriku
4. Pendekatan *contextual teaching learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 30 Ampenan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah pengaruh penggunaan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbasis media terhadap hasil belajar kognitif Tema “Indahny Keragaman Di Negeriku” Di SDN 30 Ampenan.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbasis media terhadap hasil belajar kognitif tema “indahny keragaman negeriku” pada siswa kelas IV Di SDN 30 Ampenan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini mencakup:

1. Manfaat Bagi Siswa

- a. Menambah wawasan dalam mengikuti pembelajaran dengan pendekatan CTL
- b. Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar setelah mengikuti pembelajaran
- c. Dengan menggunakan pendekatan CTL siswa dapat menghindari aktifitas belajar dalam memecahkan masalah dan proses pembelajaran

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman guru dalam menerapkan pendekatan CTL untuk menyelenggarakan pembelajaran yang aktif.
- b. Dapat dijadikan salah satu pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan pemahaman siswa.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini akan dapat memberikan manfaat dalam rangka mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Eis Putri Wahyudi, Dkk, 2010, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Tema Cita-citaku Pokok Bahasan Sudut pada Segitiga dan Segiempat Untuk Kelas IV SD. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi pendekatan CTL pokok bahasan sudut pada segitiga dan segiempat menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan menghasilkan perangkat pembelajaran yang layak untuk digunakan oleh guru dan siswa kelas IV SD, karena memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Persamaan penelitian Elis putri wahyudi dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan pendekatan CTL terhadap hasil belajar siswadanPerbedaannya terletak pada subjek penelitian, materi dan model penelitian diatas ialah jenis penelitian pengembangan sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu jenis penelitian eksperimen. populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Negeri 30 Ampenan. Pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah siswa kelas IV SD Negeri 30 Ampenan. Selanjutnya tempat penelitian, Adapun tempat

penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dilakukan di SD Negeri 30 Ampenan pada tahun pelajaran 2019/2020, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV pada semester genap.

2. Retno Kurnia dalam skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Media pazzel Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Ngadisepi Kabupaten Temanggung Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016” menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berhasil, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah menjadi tuntas dengan indikator hasil > 70%.

Persamaan penelitian Retno kurnia dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan pendekatan CTL terhadap hasil belajar. perbedaannya terletak pada subjek penelitian, materi dan dalam penelitian.

3. Didik Setiawan dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Ciri-ciri Khusus Makhluk Hidup dengan Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) bagi Siswa Kelas VI SDN Teges Purworejo”. Mahasiswa jurusan PGSD Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar IPA.

Persamaan penelitian Didik Setiawan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan pendekatan CTL terhadap hasil belajar. perbedaannya terletak pada subjek penelitian, dan materi.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Konsep Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menggunakan tema sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Poerwadarminta dalam Majid, 2014:80). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang disatukan dalam satu tema. Konsep pembelajarannya siswa diharapkan memiliki pengalaman yang bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena sebagai dasar memahami hal-hal yang abstrak pada sesuatu yang nyata (konkrit). Siswa akan lebih mudah memahami materi secara mendalam dan berkesan. Dalam materi indah nya keragaman negeriku dimana siswa akan mengetahui lebih jauh tentang keadaan di Indonesia dan berbagai macam keragaman yang ada di Indonesia itu sendiri. Dan mendorong siswa untuk mencapai tujuan kurikulum dan menjabarkan pembelajaran yang akan membantu siswa dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif, menantang dan bermakna serta mendorong mereka berpikir kritis berdasarkan nilai-nilai luhur.

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat :

1. Meningkatkan pemahaman yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
2. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.

3. Mengembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
4. Mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
5. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
6. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, siswa dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah :

1. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
2. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa mampu meningkatkan pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratn hubungan antar siswa
4. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya
5. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
6. Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna
7. Mengembangkan keterampilan berfikir siswa sesuai dengan permasalahan yang dihadapi
8. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, implementasi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dari beberapa pendapat di atas bahwa pembelajaran tematik dalam penelitian ini adalah suatu pembelajaran yang mengaitkan tiga komponen materi dalam satu hari pembelajaran yang dimana materinya berbeda, yang dimana siswa akan mendapatkan pengalaman baru dalam setiap materi yang di sampaikan oleh guru. Dan siswa akan mengalami perubahan dalam proses pembelajaran dan memahami hal yang abstrak dalam setiap materi yang dihadapkan pada suatu yang nyata sehingga siswa mudah memahami materi tersebut. Adapun muatan yang tercantum dalam tema yaitu PKn, Bahasa Indonesia dan IPS yang dimana ketiga muatan tersebut saling berkaitan dan siswa akan mudah dalam belajar sehingga membuat siswa mampu menyelesaikan persoalan yang dipelajarinya.

2.2.2 Pengertian *Contextual Teaching Learning* (CTL)

Pendekatan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching Learning*) adalah merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.

Pembelajaran pada awalnya dikembangkan oleh John Dewey dari pengalaman. Pada tahun 1918, Dewey merumuskan kurikulum dan metodologi pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman dan minat siswa. Siswa akan belajar dengan baik jika yang dipelajarinya terkait dengan

pengetahuan dan kegiatan yang telah diketahuinya dan terjadi di sekelilingnya. Kata kontekstual (*contextual*) berasal dari kata *context* yang berarti hubungan, konteks, suasana dan keadaan (konteks) Adapun pengertian CTL menurut Tim Penulis Depdiknas adalah sebagai berikut: pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penelitian sebenarnya (*authentic assessment*). Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil. siswa didorong untuk mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dan bagaimana mencapainya. Dengan demikian mereka akan memposisikan dirinya sebagai pihak yang memerlukan bekal untuk hidupnya nanti.

Elaine B. Johnson (Riwayat, 2008) mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut, Elaine mengatakan bahwa

pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa.

Sementara itu, Howey R, Keneth, (2001) mendefinisikan CTL sebagai: adalah pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar di mana siswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik individu maupun kelompok.

Untuk memperkuat pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa, tentu saja diperlukan pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba, dan mengalami sendiri (*learning to do*), dan bahkan tidak hanya sekedar pendengar yang pasif sebagaimana penerima terhadap semua informasi yang disampaikan guru. Dengan demikian pembelajaran kontekstual mengutamakan pada pengetahuan dan pengalaman atau dunia nyata (*real world learning*), berfikir tingkat tinggi, berpusat pada siswa, siswa aktif, kritis, kreatif, memecahkan masalah, siswa belajar menyenangkan, mengasyikkan, tidak membosankan (*joyfull and quantum learning*), dan menggunakan berbagai sumber belajar.

Menurut para ahli yang menyatakan bahwa CTL merupakan suatu yang bertujuan membantu siswa dalam proses pembelajaran yang dimana CTL merupakan suatu yang konteks atau pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran mengaitkan materi yang

diajarkan sesuai situasi nyata siswa dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya.

2.2.2.1 Asas-Asas CTL

Sesuai dengan asumsi yang mendasarinya, bahwa pengetahuan itu diperoleh siswa bukan dari informasi yang diberikan oleh orang lain termasuk guru, akan tetapi dari proses menemukan dan mengkonstruksikannya sendiri, maka guru harus menghindari proses penyampaian informasi. CTL sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki 7 asas-asas ini yang melandasi proses pembelajaran dengan komponen CTL, adalah sebagaimana yang disampaikan Almasdi Syahza (2012:34), yaitu:

1. Konstruktivisme, Komponen ini merupakan landasan berfikir pendekatan CTL. Pembelajaran konstruktivisme menekankan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan dari pengalaman belajar yang bermakna. Pengetahuan bukanlah serangkaian fakta, konsep dan kaidah yang siap dipraktikkan, melainkan harus dkonstruksi terlebih dahulu dan memberikan makna melalui pengalaman nyata. Karena itu siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan mengembangkan ide-ide yang ada pada dirinya.
2. Inkuiri, proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan

bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri.

3. Bertanya (*Questioning*), bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seorang dalam berpikir.
4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*), Komponen ini menyarankan bahwa hasil belajar sebaiknya diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar bisa diperoleh dengan sharing antar teman, antarkelompok, dan antara yang tahu kepada yang tidak tahu, baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Pemodelan (*Modeling*), proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa
6. Refleksi (*Reflection*), pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya memperbarui pengetahuan yang telah dibentuknya menambah khazanah pengetahuan.
7. Penilaian nyata (*Authentic Assesment*), dalam CTL keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh perkembangan intelektual saja, akan tetapi perkembangan seluruh aspek. Oleh karena itu, penilaian keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh aspek hasil belajar seperti hasil tes, akan tetapi juga melalui penilaian nyata. penilaian nyata adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar siswa.

Dalam penerapan pendekatan CTL siswa dapat belajar dengan memperoleh informasi yang berkaitan dengan materi yang diajar, dan siswa

dituntut untuk selalu aktif dalam belajar termasuk dalam bertanya yang berkaitan dengan materi tersebut sehingga dalam prose pembelajaran siswa tidak mengalami kebingungan dan menghindari pembelajaran yang menonton.

2.2.2.2 Karakteristik *Contextual Teaching Learning*

Karakteristik *Contextual Teaching Learning* Hamruni (2011:137-138) menyebutkan ada lima karakteristik penting dalam pendekatan pembelajaran CTL, yaitu bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan berikut.

Pertama, mengaktifkan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*). Artinya, apa yang dipelajari siswa tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Pada pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Dengan apersepsi tersebut kemudian siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat mereka terkait dengan pertanyaan yang diberikan.

Kedua, memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*). Pengetahuan baru diperoleh siswa secara deduktif, yaitu siswa mempelajari secara keseluruhan kemudian memperhatikan detailnya. *Acquiring knowledge* pada pembelajaran dapat dilihat pada kegiatan inkuiri. Melalui kegiatan inkuiri, siswa akan dihadapkan pada suatu masalah atau

soal yang harus dipecahkan siswa sehingga siswa menemukan pengetahuan baru.

Ketiga, memahami pengetahuan (*understanding knowledge*). Artinya pengetahuan yang diperoleh siswa bukan untuk dihafal, tetapi untuk dipahami dan dikembangkan. Dalam kegiatan pembelajaran, ini muncul ketika siswa memahami pengetahuan melalui pengalaman yang dilalui dalam pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi melakukan kegiatan seperti percobaan atau diskusi untuk menemukan atau memahami materi yang dipelajari.

Keempat, mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman (*applying knowledge*). Pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh siswa harus dapat diterapkan dalam kehidupan yang dapat menunjukkan perubahan perilaku. Pada pembelajaran ini muncul ketika siswa dapat mempraktikkan pengetahuan yang mereka dapatkan di sekolah untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Kelima, melakukan refleksi (*reflecting knowledge*). Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi. Pada pembelajaran dilakukan di akhir pembelajaran. siswa dengan bimbingan guru mengingat kembali kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan serta materi yang telah dipelajari selama pembelajaran. Guru dapat membimbing siswa untuk membuat catatan-catatan penting mengenai materi yang dipelajari.

2.2.2.3 Prinsip *Contextual Teaching Learning*

Pembelajaran CTL bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan ke permasalahan yang lain dan dari satu konteks ke konteks lainnya. Oleh karena itu, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran CTL (Ngainun Naim, 2013:194), yaitu:

- a. Belajar tidak sekedar menghafal, tetapi siswa mengalami dan harus mengkonstruksi pengetahuan.
- b. Siswa belajar dari mengalami bukan begitu saja diberikan oleh guru.
- c. Pengetahuan yang dimiliki siswa terorganisasi dan mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang suatu persoalan.
- d. Pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan, tetapi mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan.
- e. Siswa memiliki sikap yang berbeda dalam menghadapi situasi baru.
- f. Siswa dibiasakan untuk menemukan sesuatu yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah dalam kehidupannya
- g. Belajar secara kontinyu dapat membangun struktur otak sejalan dengan perkembangan pengetahuan dan keterampilan yang diterima

Johnson (2008:72-79) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran CTL menggunakan beberapa prinsip yaitu prinsip kesaling-bergantungan (intependensi), perbedaan (diferensiasi), dan pengaturan diri. Prinsip kesaling-bergantungan (intependensi) merupakan prinsip yang membuat hubungan yang bermakna antara proses pembelajaran dan konteks

kehidupan nyata sehingga siswa berkeyakinan bahwa belajar merupakan aspek yang esensial bagi kehidupan di masa datang. Prinsip ini mendukung kerja sama sehingga para siswa terbantu dalam menemukan persoalan, merancang rencana dan mencari pemecahan masalah.

Prinsip ini muncul ketika ada kesadaran pada diri siswa bahwa pembelajaran yang dilakukannya akan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang dipelajarinya akan digunakan untuk memecahkan masalah yang muncul di sekitarnya. Siswa membutuhkan bantuan orang lain dalam memecahkan masalahnya, sehingga dalam penyelesaian permasalahan baik di sekolah maupun di rumah cenderung melakukan kerja sama dengan orang disekitarnya. Pada dasarnya prinsip ini dilakukan dengan kegiatan kerja sama, saling berpendapat dan saling mendengarkan sesama temannya sehingga mereka dapat menyatukan pengalaman mereka dalam menyelesaikan suatu masalah.

Prinsip perbedaan (diferensiasi) merupakan prinsip yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menggali bakat dan memunculkan cara belajar mereka sendiri. Para siswa berpikir kreatif dan kritis dalam rangka pengumpulan, analisis dan sintesis data dalam pemecahan masalah. Siswa mempunyai gaya belajar yang dilakukan guru juga memfasilitasi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya seperti dengan menayangkan video dan memberikan kesempatan siswa untuk membaca modul terlebih dulu. Disini siswa diajak untuk selalu kreatif dan berpikir kritis agar dapat menghasilkan sesuatu

yang bermanfaat. Contohnya siswa diajak untuk menemukan solusi dari masalah yang diberikan untuk diterapkan dalam kehidupannya di kemudian hari.

Selanjutnya, prinsip pengaturan diri merupakan prinsip yang menyatakan bahwa proses pembelajaran diatur, dipertahankan dan disadari oleh siswa untuk merealisasikan seluruh potensinya. Sesuai prinsip ini, sasaran utama CTL adalah menolong siswa mencapai keunggulan akademik, memperoleh keterampilan karier dan mengembangkan karakter dengan bahwa dalam pembelajaran guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menggali bakat dan memunculkan cara belajar mereka sendiri.

2.2.2.4 Langkah-langkah *Contextual Teaching Learning*

Abdul Majid (2013:229) menyebutkan langkah-langkah dalam pembelajaran CTL adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna dengan bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang harus akan dimilikinya.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan.
- c. Mengembangkan sifat rasa ingin tahu melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
- d. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab dan lain sebagainya.

- e. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model bahkan media yang sebenarnya.
- f. Membiasakan siswa untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- g. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

2.2.2.5 Kelebihan CTL (*Contextual Teaching Learning*)

Menurut Anisah (2009:1) ada 3 kelebihan pendekatan pembelajaran CTL, yaitu :

- a. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menghubungkan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengaitkan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa.
- b. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pendekatan pembelajaran CTL menganut aliran konstruktivisme, dimana siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan “menghafal”.
- c. Pembelajaran lebih diminati siswa karena memakai instrumen yang beragam dan bersifat rekreatif. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan yang dilakukan.

Kekurangan CTL (*Contextual Teaching Learning*):

- a. Waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan amat banyak karena siswa menemukan sendiri suatu masalah sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator, hal ini dapat berakibat pada tahap awal materi kadang-kadang tidak tuntas
- b. Tidak semua komponen dapat diterapkan diseluruh materi pelajar tetapi hanya dapat diterapkan pada materi pembelajaran yang mengandung prasyarat yang diterapkan CTL.
- c. Sulit untuk menambah paradigma guru, guru sebagai fasilitator dan mitra siswa dalam belajar. Dalam suatu pembelajaran tentu ada kelemahan-kelemahan agar suatu pembelajaran dapat bekerja dengan baik maka tugas kita sebagai guru adalah meminimalkan kelemahan tersebut dengan bekerja keras.

2.2.2.6 Tujuan CTL (*Contextual Teaching Learning*):

- a. pengajaran autentik adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa dalam konteks ini menyatukan keterangan berpikir dan pemecahan yang merupakan penting dalam tatanan kehidupan nyata
- b. pembelajara berbasis inquiri merupakan yang berpola pada pendekatan dan memberika kesempatan kepada siwa untuk lebih aktif
- c. pembelajaran berbasis masalah merupakan suatau kegiatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterangan dalam pemecahan masalah
- d. pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dimana siswa belajar kelompok kecil saling membantu untuk memahami sesuatu

materi pelajaran memeriksa dan memperbaiki jawaban teman dalam kelompok

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran CTL adalah pembelajaran yang dilakukan secara konteks dan melibatkan siswa secara langsung sesuai dengan materi yang dipelajari dan siswa tertarik dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pengetahuan siswa berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya. CTL menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata.

2.2.3 Hasil Belajar

2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan dan dipertegas oleh Nawawi dalam K. Berahim (2007: 39) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional siswa yang berhasil dalam belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar. Menurut Anni,(2006:5). hasil belajar siswa tidaklah sama, ada yang baik dan ada yang kurang baik. Kebanyakan siswa mengalami masalah dalam belajar, sehingga masalah tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Menurut Drs. Zainal Arifin, dkk. (2009:298). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya dalam puncak proses belajar. Sebagian hasil belajar merupakan dampak tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Pada bagian lain, hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Dampak pembelajaran (prestasi)

Dampak pembelajaran adalah hasil yang dapat diukur dalam setiap pelajaran (pada umumnya penyangkut domain kognitif), seperti pertuang dalam angka rapor dan angka dalam ijazah.

2. Dampak pengiring (hasil).

Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain yang merupakan suatu transfer belajar (*transfer of learning*).

Hasil belajar dapat timbul dalam berbagai jenis perbuatan atau prmbentukan tingkah laku siswa. Jenis tingkah laku itu diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Kebiasaan, yaitu cara bertindak yang dimiliki siswa dan diperoleh melalui belajar. Cara tersebut bersifat tetap, seragam, dan otomatis selama hubungan antara individu yang bersangkutan dengan objek tindakannya itu konstan. Kebiasaan pada umumnya dilakukan tanpa perlu disadari sepenuhnya.
- b) Keterampilan, yaitu perbuatan atau tingkah laku yang tampak sebagai akibat kegiatan otot dan digerakkan serta dikoordinasikan oleh sistem saraf. Berbeda dengan kebiasaan, keterampilan dilakukan secara sadar dengan penuh perhatian, tidak seragam, dan memerlukan latihan yang berkesinambungan untuk mempertahankannya.
- c) Akumulasi persepsi, yaitu berbagai persepsi yang diperoleh siswa melalui belajar, seperti pengenalan simbol, angka, dan pengertian. Persepsi ini terjadi dengan mengamati hubungan di antara simbol atau pengertian dengan benda yang konkret.
- d) Asosiasi dan hafalan, yaitu ingatan mengenai sesuatu sebagai hasil dari penguatan yang disengaja atau wajar maupun asosiasi tiruan.
- e) Pemahaman dan konsep, yaitu jenis hasil belajar yang diperoleh melalui kegiatan belajar secara rasional. Pada umumnya, pemahaman diperoleh dengan mencari jawaban atas pertanyaan mengapa (*why*) dan bagaimana (*how*).
- f) Sikap, yaitu pemahaman, perasaan, dan berperilaku siswa terhadap sesuatu. Sikap terbentuk karena belajar dalam rangka hubungan sosial

dengan objek yang disikapi oleh individu bersangkutan, arah sikap peserta didik dapat berbentuk positif, netral atau negatif.

- g) Nilai, yaitu tolak ukur untuk membedakan antara yang baik dengan yang kurang baik. Nilai diperoleh melalui belajar yang bersifat etis. Perolehan nilai dapat terjadi secara bertahap, mulai dari kepatuhan, identifikasi atau pemahaman, dan internalisasi.
- h) Moral dan agama, moral merupakan penerapan nilai-nilai dalam kaitannya dengan kehidupan sesama manusia, sedangkan agama merupakan penerapan nilai-nilai yang bersifat kejiwaan manusia, dalam hal ini dikenal konsep Tuhan dan keimaan.

Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi

tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi (Sudjana, 2011:22).

Dalam hal ini tingkat berpikir kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi 6 tingkat yaitu:

1. C1 (pengetahuan)

Mengingat, merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu: 1. Pengetahuan tentang hal pokok 2. Pengetahuan tentang cara melakukan hal pokok 3. Pengetahuan tentang hal yang umum (mengingat, menghafal, dan menyebut).

2. C2 (pemahaman)

Pemahaman yang bersangkutan dengan inti dari sesuatu, ialah suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan. Seperti pesan, bacaan, dan komunikasi (menjelaskan, menerangkan, dan merangkum)

3. C3 (penerapan)

Merupakan proses yang kontinyu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur buku/standar yang sudah diketahui. (menghitung, membuktikan, dan melengkapi)

4. C4 (Analisis)

Merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari bagaimanakah keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. (memilih, membedakan, dan membagi)

5. C5 (mencipta)

Mengarah pada proses kongnitif meletakkan unsur-unsur secara bersamaan untuk mebentuk satu kesatuan yang mengarahkansiswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengkordinasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.(merangkai, merancang,dan mengatur)

6. C6 (Evaluasi)

Menentukan materi dan metode untuk tujuan tertentu. Berkaitan dengan penentuan secara kuantitatif atau tentang nilai materi atau metode untuk maksud memenuhi tolak ukur tertentu. (mengkritik, menilai, menafsirkan)

2.2.3.2 Ruang lingkup prosedur Evaluasi Pembelajaran Dalam Perspektif Domain Hasil Belajar

Menurut Benyamin S.Bloom, dkk. (1956). hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang

konkrit sampai dengan hal yang abstrak. Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:

1. Domain kognitif (*cognitive domain*). Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan (Benyamin Bloom), yaitu:
 - a) Pengetahuan, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya, di antaranya mendefinisikan, memberikan, mengidentifikasi, memberi nama, mencocokkan, menyebutkan, membuat garis besar, menyatakan kembali, memilih, dan menyatakan.
 - b) Pemahaman, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
 - c) Penerapan, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
 - d) Analisis, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga, yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.
 - e) Sintesis, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan

berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

f) Evaluasi, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga siswa mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.

2. Domain afektif (*affective domain*), yang internalisasi sikap yang menunjuk kearah pertumbuhan terjadi bila siswa menjadi dasar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:

a) Kemampuan menerima (*receiving*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini diawali dengan kesadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan.

b) Kemampuan menanggapi/menjawab (*responding*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan siswa untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan.

c) Menilai (*valuing*), yaitu jenjang kemampuan yaitu yang menuntut siswa untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten.

d) Organisasi (*organization*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai.

3. Domain psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan siswa yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks.

2.2.3.3 Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran Dalam Perspektif Sistem Pembelajaran

Jika tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui keefektifan sistem pembelajaran, ruang lingkup evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Program pembelajaran, yang meliputi:

- 1) Tujuan pembelajaran umum, yaitu target yang harus dikuasai siswa dalam setiap pokok bahasan /topik. Kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi tujuan pembelajaran umum atau kompetensi dasar ini adalah keterkaitannya dengan tujuan kurikuler atau standar kompetensi dari setiap bidang studi/mata pelajaran dan tujuan kelembagaan.
- 2) Isi/materi pembelajaran, yaitu isi kurikulum yang berupa topik/pokok bahasan dan subtopik/subpokok bahasan serta perinciannya dalam setiap bidang studi atau mata pelajaran.
- 3) Metode pembelajaran, yaitu cara guru menyampaikan materi pelajaran, seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, pemecahan masalah, dan sebagainya.

- 4) Media pembelajaran, yaitu alat-alat yang membantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materi pelajaran. Media dapat dibagi tiga kelompok, yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual. Kriteria yang digunakan sama seperti komponen metode.
- 5) Sumber belajar, yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sumber belajar yang dirancang (*recources by design*) dan sumber belajar yang digunakan (*recources by utilization*).
- 6) Lingkungan terutama lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Kriteria yang digunakan, antara lain: hubungan antara siswa dan teman sekelas/sekolah maupun di luar sekolah, guru dan orang tua; serta kondisi keluarga.
- 7) Penelitian proses dan hasil belajar, baik yang menggunakan tes maupun nontes. Kriteria yang digunakan, antara lain: kesesuaiannya dengan kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator, kesesuaiannya dengan tujuan dan fungsi penilaian, unsur penting dalam penilaian, aspek-aspek yang dinilai.

b. Proses pelaksanaan pembelajaran meliputi:

- 1) Kegiatan, yang meliputi jenis kegiatan, prosedur pelaksanaan setiap jenis kegiatan, sarana pendukung, efektivitas dan efisiensi, dan sebagainya.

- 2) Siswa, terutama dalam hal peran serta siswa dalam kegiatan belajar dan bimbingan, memahami jenis kegiatan, mengerjakan tugas-tugas, perhatian, keaktifan, motivasi, sikap, minat, umpan balik, kesempatan melaksanakan praktik dalam situasi yang nyata, kesulitan belajar, waktu belajar, istirahat, dan sebagainya.
- 3) Hasil pembelajaran, baik untuk jangka pendek (sesuai dengan pencapaian indikator), jangka menengah (sesuai dengan target untuk setiap bidang studi/mata pelajaran), dan jangka panjang (setelah peserta didik terjun ke masyarakat).

Menurut Faisal (2014:2) pemahaman konsep sangat penting. Karena penguasaan konsep akan memudahkan siswa dalam pembelajaran. Pada setiap pembelajaran diusahakan lebih ditekankan pada penguasaan konsep agar siswa memiliki bekal dasar yang lain seperti penalaran, komunikasi, koneksi dan pemecahan masalah. Maka dari situlah siswa akan memahami dalam proses pembelajaran.

2.2.3.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Guru juga harus memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi secara langsung terhadap hasil belajar, antara lain:

- a. Faktor siswayang meliputi kapasitas dasar, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan dan kesiapan, sikap dan kebiasaan, dan lain-lain.
- b. Faktor sarana dan prasarana, baik yang terkait dengan kualitas, kelengkapan maupun dengan penggunaannya, seperti guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, program, dan lain-lain.

- c. Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, di mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kultur masyarakat setempat, hubungan antarinsani, masyarakat setempat, kondisi fisik lingkungan, hubungan antara siswa dengan keluarga merupakan kondisi lingkungan yang akan mempengaruhi proses dan hasil belajar untuk pencapaian tujuan pencapaian.
- d. Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan *normative* harus menjadi milik siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar ini perlu dijabarkan dalam rumusan yang lebih operasional, baik yang menggambarkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sehingga mudah untuk melakukan evaluasinya.

Menurut Dunkin dalam Wina sejaya (2006: 15), terdapat sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu :

- 1) *Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk kedalam aspek ini diantaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat
- 2) *Teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, dan pengalaman jabatan.

3) *Teacher properties*, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan inteligensi guru, motivasi, dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk didalamnya merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun dalam kemampuan dalam penguasaan materi.

2.2.3.5 Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap peserta didik (aspek afektif), untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom (1979: 89), diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengartikan apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Maka dalam hasil belajar siswa akan terlihat keterampilan proses, sikap serta perilaku dalam mengikuti pembelajaran didalam kelasnya.

Dari pernyataan menurut para ahli bahwa hasil belajar adalah suatu tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah dan

dinyatakan dalam skor yang diperoleh siswa dalam pembelajaran tertentu merupakan bahan perubahan perilaku setelah mengalami aktifitas pembelajaran baik itu dalam pengetahuan, afektif dan sikap siswa itu sendiri. Belajar merupakan suatu proses dari seorang yang ingin memperoleh suatu perubahan perilaku yang relatif dan bertujuan mencapai hasil belajar yang instruksional.

Maka hasil belajar dalam penelitian ini adalah aspek kognitif pengetahuan. hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang dihadapi setiap siswa dalam memperoleh suatu pembelajaran di sekolah, hasil belajar tidak berupa pengetahuan, afektif, dan sikap akan tetapi perilaku yang dapat menyesuaikan siswa dalam berbagai masalah dan mencari solusi dalam menyelesaikannya baik itu dalam perilaku dan perbuatan.

Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Dalam penelitian ini diamati yaitu ranah kognitif dimana diantaranya (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) menganalisis. Tingkat kognitif adalah tingkat yang berkaitan dengan kemampuan otak dalam berpikir untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

2.2.4 Media Pembelajaran

2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Seorang guru sangat memerlukan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran terutama dalam meningkatkan minat siswa dalam berliterasi. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan

karakteristik siswa dapat memudahkan siswa dalam menangkap apa yang diajarkan oleh gurunya.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Rossie dan Breidle (Sanjaya, 2008: 204), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossie alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Gearlach & Ely (Fathurrohman dan Sutikno 2010: 65) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap lainnya

Wina Sanjaya (Prasotwo, 2015: 292) mengatakan media merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, sehingga akan terkait dengan komponen lainnya.

2.2.4.2 Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Wina Sanjaya (2008: 206-209) mengatakan pemerolehan pengetahuan siswa menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini dapat memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui

tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut.

Menyikapi hal tersebut Wina Sanjaya mengatakan media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan antaranya sebagai berikut:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

Contohnya guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu dan lain sebagainya.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Media pembelajaran dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Contohnya untuk menyampaikan bahan pembelajaran seperti sistem peredaran darah pada manusia guru dapat menyajikannya melalui film.

Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dijangkau di dalam kelas atau menampilkan objek yang terlalu kecil dan sulit untuk dilihat, maka guru bisa menggunakan foto-foto atau gambar.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar guru

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar guru sehingga perhatian guru dapat lebih meningkat.

4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, media pembelajaran juga dapat mengatasi batas ruang kelas. Media pembelajaran juga memiliki nilai praktis yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya dan menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.

Menurut Nana Sudjana (dalam Fathurrohman dan Sutikno, 2010: 66), mengemukakan ada enam fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Media pengajaran, penggunaannya dengan tujuan dari sesi pelajaran.
- 4) Penggunaan media bukan semata-mata alat hiburan, bukan sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih dituangkan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap perhatian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu mengajar.

2.2.4.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Wina Sanjaya mengatakan (2008: 211) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- 1) Media visual, merupakan media yang dapat dilihat saja. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan misalnya *overhead proyektor* (OHP) dan media yang tidak dapat diproyeksikan misalnya gambar diam, media model, dan media realita
- 2) Media audio, adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari isi tema, misalnya radio kaset.
- 3) Media audio visual, merupakan kombinasi dari media audio dan media visual, misalnya televisi, video pendidikan dan *slide* suara.

Arsyad (2007: 28) mengatakan jenis media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Fungsi media grafis yaitu menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Adapun jenis media grafis yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, dan globe, papan flannel, dan papan buletin.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dalam lambing-lambang berupa *auditif* baik

verbal maupun nonverbal. Adapun jenis media audio yaitu radio, alat perekam pita *magnetic*, piring hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam banyak memakai bahan-bahan grafis. Media ini secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi. Adapun jenis media proyeksi ini adalah film bingkai, film rangkai, media transpransi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan, dan simulasi.

Berdasarkan kedua pendapat tentang jenis-jenis media seperti yang telah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan yaitu media terdiri dari beberapa jenis yaitu, media visual, media audio, dan media audio visual. Adapun perbedaan media visual dan audio yaitu media visual adalah media yang dapat di lihat oleh indra penglihatan seperti media *lempar dadu* sedangkan media audio adalah media yang dapat didengar dengan indera penglihatan seperti contoh radio kaset.

2.2.4.4 Pengertian Dadu

Menurut Wikipedia dalam Olfix Dadu berasal dari bahasa latin yaitu “datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbolacak. Permainan lempar dadu di adaptasi dari permainan ular tangga, dimana permainan ular tangga apabila melemparkan dadu, maka setiap pemain harus mengikuti jalan sesuai dengan jumlah kocokan dadu, terus diulangi.

Dadu adalah sebuah benda yang berbentuk kubus. Pada keenam sisi-sisinya biasanya tertera gambar lubang-lubang yang berbeda jumlahnya. Gambar lubang atau lingkaran satu pada satu sisi, lingkaran atau lubang dua pada satu sisi demikian seterusnya pada sisi-sisi yang lainnya. Sebuah kubus yang homogen memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan sebuah lemparan sehingga dikatakan adil.

Peneliti menggunakan dadu yang dirancang dengan titik huruf pada setiap sisi-sisinya sebagai media pembelajaran dalam rangka pengenalan konsep lambang bilangan, melempar dadu kemudian menghitung berapa jumlah sisi dadu yang tampak, lalu mencocokkan dengan jumlah objek yang disediakan. Tujuannya ialah untuk meningkatkan pengetahuan siswa akan makna dari setiap lambang bilangan.

Lempardadu memiliki beberapa bentuk atau macam, diantaranya ada permainan ular tangga, lempar dadu cocokkan objek dan permainan dadu lainnya yang dapat dimainkan dan memberikan rasa menyenangkan ketika bermain. Langkah-langkah Permainan Lempar Dadu Berikut langkah-langkah permainan dadu lempar:

- a. Guru mengajak anak untuk circle time (duduk lingkaran) atau berbentuk kelompok
- b. Menyiapkan sebuah dadu dan media
- c. Isikan dadu dalam sebuah wadah kecil yang cukup untuk menampung dadu.

- d. Kemudian letakkan dadu dan media mencocokkan gambar dan angka
- e. Guru terlebih dahulu mencontohkan cara mainnya (contoh: guru terlebih dahulu melempar dadu, jika yang muncul titik 3, maka guru mengambil kertas dalam kantong bernomor sesuai dengan angka yang muncul di dadu. Apabila muncul titik 6, maka guru dapat melempar dadu sekali lagi, jika yang muncul titik 4, maka hitung kembali dimulai dari enam dan berlanjut ke titik 4.
- f. Minta siswa untuk bermain secara bergiliran dan teratur Permainan Lempar Dadu

Menurut Gagne dalam Arief S. Sadiman, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajarnya. Salah satu media belajar bagi siswa adalah permainan atau bermain. Beberapa manfaat media dalam proses pengajaran antara lain:

- a. Proses Pembelajaran menggunakan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa mudah memahami materi yang disampaikan.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- d. Siswa memiliki minat melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengikuti aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Manfaat dari lempar dadu adalah dapat menarik perhatian siswa karena permainan yang menarik dan menyenangkan, dan juga membuat siswa memiliki minat untuk turut serta aktif. Hubungan lempar dadu terhadap kemampuan siswa mengenal konsep aktivitas ekonomi mudah bagi siswa pada usia keemasannya untuk mengingat dan menghafal sesuatu yang didengar maupun dilihat. Siswa akan bosan apabila menjadi pihak pasif yang hanya mendengar ceramah dari guru dan melakukan kegiatan yang monoton. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif, agar siswa tertarik dan antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Siswa sangat suka bermain, hampir seluruh waktunya dihabiskan untuk bermain, maka sebagai guru kita harus menciptakan berbagai macam permainan yang dapat mengundang rasa ingintahu siswa, sehingga tanpa sadar ketika siswa belajar dengan sendirinya. Penerapan lempar dadu bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Lempar dadu sebagai media atau alat peraga yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan konsep aktivitas ekonomi pada siswa. Dengan adanya lempar dadu, siswa akan mengetahui sendiri berapa titik yang muncul dari lemparan dadu. Secara tidak sadar, siswa akan berhitung dan pelan-pelan dengan sendirinya mulai memahami makna dari angka yang ia sebutkan.

Lempar dadu juga dapat dikreasikan menjadi berbagai macam media yang lebih menarik dan lebih menantang. Oleh sebab itu guru mampu

menciptakan media yang menarik dan juga menciptakan suasana yang menyenangkan ketika proses pembelajaran berlangsung.

2.3 Kerangka Berpikir

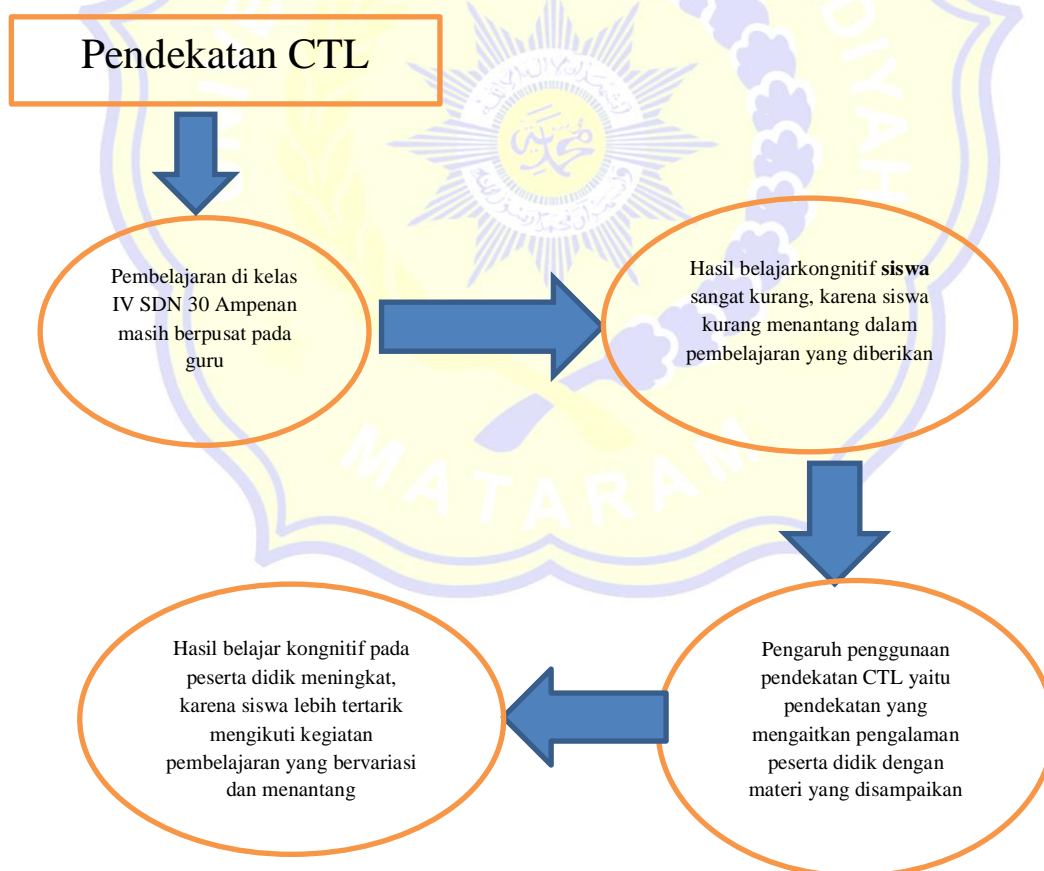
Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan pengetahuan dan kepribadiannya. Pendidikan ini memiliki peran penting dalam pembinaan manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta manusia-manusia yang memiliki sikap positif terhadap segala hal, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang sangat penting dan dianggap pokok dalam kehidupan manusia.

Pembelajaran merupakan bagian dari proses pendidikan yang dilaksanakan untuk membantu pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu. Pembelajaran perlu memperhatikan hubungan edukatif antara guru dan siswa, metode pembelajaran, sarana dan prasarana serta lingkungan atau suasana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Wina Sanjaya, 2008:15-17).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang berhadapan langsung dengan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai perencana sekaligus pelaksana pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, dan karakteristik

peserta didik, fasilitas maupun sumber daya yang ada agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang edukatif, interaktif, dan menyenangkan.

Contextual Teaching Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Berdasarkan uraian pemikiran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh Penggunaan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV.



Gambar 1. Skema Alur Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *quasi exsperiment* dimana tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol semua variabel yang relevan kecuali dari beberapa variabel-variabel tersebut. Peneliti akan membagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (penggunaan pendekatan CTL terhadap hasil belajar kognitif) dan kelompok kontrol (tanpa menggunakan pendekatan CTL terhadap hasil belajar).

Desain peneliti yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest and Post Test Group*, pada peneliti ini terdapat dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Dimana kelompok eksperimen yaitu kelompok kelas yang menggunakan pendekatan CTL, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan pendekatan CTL. Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut

Tabel3.1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pretes	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

(Sugiyono, 2012 : 79)

Keterangan

- O_1** : Pemberian tes awal pada kelas eksperimen IV-A yang diajar dengan pendekatan CTL(sebelumdiberikan perlakuan)
- O_2** : Pemberian teks akhir pada kelas kontrol IV-B yang diajar dengan pendekatan CTL(setel diberikan perlakuan)
- O_3** : Pemberiantes awal pada kelas yang diajar tanpamenerapkan pendekatan CTL (sebelum diberikan perlakuan).

- O_4 : Pemberian tes akhir pada kelas yang diajar tanpa menerapkan pendekatan CTL (setelah diberikan perlakuan).
- X : Penggunaan pendekatan CTL pada pembelajaran di kelas eksperimen.
- : Kondisi wajar yaitu kondisi yang biasa dilakukan oleh guru.

Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan tes awal (*pre-test*) secara bersamaan untuk mengetahui hasil belajar. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan (X), yaitu pendekatan CTL. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa pendekatan CTL akan tetapi diberikan pembelajaran metode saintifik. Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan CTL terhadap hasil belajar kognitif.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Bahwa populasi adalah sebagai keseluruhan objek penelitian, baik dari hasil menghitung ataupun pengukuran (kuantitatif ataupun kualitatif) dari karakteristik tertentu yang akan digeneralisasi. Apabila subyek lebih dari 100, maka akan diambil 15% - 25% sampai seterusnya dari jumlah populasi, dan sebaliknya jika subyek kurang dari 100%, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV-A dan IV-B di SDN 30 Ampenan Tahun pelajaran 2019-2020 yang berjumlah 72 siswa.

3.2.2 Sampel

Menurut Suharsimi (2010:95), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan teknik populasi random yang diambil dari populasi tersebut. Apabila subyek lebih dari 100, maka akan diambil 10% - 15% s/d 25% sampai seterusnya dari jumlah populasi, dan sebaliknya jika subyek kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Menurut Darmadi (2014:62) *nonprobability sampling* adalah teknik penarikan sampel yang memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang terpilih menjadi sampel. Adapun jenis dari teknik *nonprobability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*.

Menurut Sugiyono (2016:124) teknik *sampling jenuh* adalah teknik pengambilan sampel dengan menjadikan bagian dari anggota populasi sebagai sampel. Maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen menggunakan pendekatan CTL yang terdiri dari 15 siswa dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran metode saintifik berjumlah 15 siswa, sehingga jumlah sampel keseluruhan adalah 30 siswa.

3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan diSDN 30 Ampenan yang terletak di Jln. Gotong Royong No.174 Kec. Ampenan Kota Mataram pada semester II, tahun ajaran 2019-2020.

3.4 Penentuan Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta memberi keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arikunto (2016: 145) subjek penelitian adalah subjek yang ditunju untuk diteliti oleh peneliti. keseluruhan siswa kelas IV adalah 30siswa, dengan rincian kelas IV-A berjumlah 15 dan kelas IV-B berjumlah 15siswa. Dalam penelitian Ini peneliti melakukan pembagian kelas dengan melemparkan koin/undian yang dimana kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B terpilih sebagai kelas kontrol di SDN 30 Ampenan tahun pelajaran 2019-2020.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan Tes dan non-tes.

1. Non Test (Observasi)

Non test digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung melalui observasi, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL)dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi ini dilakukan untuk melihat keaktifan siswa dalam proses belajar. Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang

dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2008:118)

2. Test Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda, yang dimana peneliti menggunakan 20 butir soal. *Pretest* (kemampuan awal) dan *posttest* (kemampuan akhir). Butir-butir soal tersebut diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang sudah diberikan dan juga digunakan untuk memperoleh hasil akhir siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Aspek kognitif merupakan rana yang erat sekali dan bahkan tidak mungkin dapat dipisahkan dari kegiatan atau proses evaluasi hasil belajar. Bloom (1956) “mengemukakan bahwa aspek kognitif merupakan pemahaman-pemahaman terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan. Soal yang diberikan berjumlah 20 soal yang berupa pilihan

ganda yang diambil dari ranah kognitif (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (4). Soal tes pilihan ganda tersebut, terdiri dari pokok persoalan yang dikemukakan dalam bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban (*option*).

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Tes

Tema	Materi pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Yang diukur				Jumlah Soal Tes
				C1	C2	C3	C4	
TEMA 7 "INDAHNYA KERAGAMAN NEGERIKU"	Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi	3.7.1 Menyebutkan pengetahuan baru yang dapat diperoleh dari teks bacaan	12, 15	1, 2,			4
			3.7. menjelaskan pengetahuan baru yang dapat diperoleh dari teks bacaan	8, 9,		11, 14		4
	PKn	3.4 mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan	3.4.1 menjelaskan dan menyebutkan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan	4, 5,		5, 10		4

			3.4.2 menyebutkan dan menjelaskan manfaat bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan		3, 7, 13			3
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1 menyebutkan keragaman ekonomi di Indonesia				17, 18,	20,	2
		3.2.1 menjelaskan keragaman dan kegiatan ekonomi di Indonesia		16, 19,		6	3	
								20 soal

3. Teknik dokumentasi (non-tes)

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumen, data yang relevan dengan penelitian Menurut (Riduwan, 2011:77). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berupa foto-foto

kegiatan pembelajaran, teknik ini juga akan digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

3.6 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (independen)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2018: 61). Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan *Contextual Teaching Learning (CTL)*.

2. Variabel Terikat (dependen)

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2018: 61). Variabel terikatnya yaitu hasil belajar kognitif siswa.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibutuhkan untuk mengukur suatu gejala yang terjadi selama proses penelitian ini, instrumen penelitian tidak lain bertugas sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas observasi, lembar soal, dan dokumentasi.

3.7.1 Uji Coba Instrumen

1. Uji validitas

Menurut Sudijono (2015:163), validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes hasil belajar telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai suatu totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian tak terpisahkan dari tes tersebut. (Taniredja, 2012:42) yang mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat, pengujian validitas dilakukan peneliti sebelum penelitian menggunakan uji validitas konstruk, sebagai berikut:

- 1) Lembar soal dengan digunakan untuk mengetahui apakah butir soal sudah sesuai dengan kisi-kisi atau belum yang alami dinilai oleh *expert sudgement*, setelah melalui validasi instrumen, kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba instrumen yang dilakukan dosen ahli Sintayana Muhardini, M.Pd.

Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan Setelah instrumen dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrumen tersebut diujicobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama.

Setelah dilakukan uji coba instrumen, kemudian dilanjutkan dengan menghitung korelasi inter item menggunakan *aplikasi SPSS 16.00* agar bisa diketahui valid/tidaknya butir soal harus di uji dengan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010:213)

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y
N	= Jumlah siswa
$\sum X$	= Jumlah nilai variabel X
$\sum Y$	= Jumlah nilai variabel Y
$\sum XY$	= Jumlah nilai perkalian variabel X dan Y
$(\sum X^2)$	= Jumlah nilai variabel X dikuadratkan
$(\sum Y^2)$	= Jumlah nilai variabel Y dikuadratkan
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat nilai variabel X
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat nilai variabel Y

Setelah nilai koefisien korelasi diperoleh, maka dilakukan uji singnifikasi untuk mengukur keberartian kolerasi berdasarkan distribusi kurva normal dengan menggunakan statistic uji-t dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r_{xy} \pm \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2_{xy}}}$$

keterangan :

t_{hitung} = Nilai hitung koefisein validitas
 r_{xy} = koefisie korelasi tiap butir soal
 n = jumlah responden

Kemudian hasil di atas dibandingkan dengan nilai t-tabel pada signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n-2$).

Kaidah keputusannya :

jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya :

jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ tidak valid

Jika instrumen itu valid, maka dilihat penafsiran indeks korelasinya (r) sebagai berikut (Arikunto, 2018: 87) :

Tabel 3.4. Kategori Validitas Soal

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$0,0 < r \leq 0,2$	Sangat rendah
$0,2 < r \leq 0,4$	Rendah
$0,4 < r \leq 0,6$	Cukup
$0,6 < r \leq 0,8$	Tinggi
$0,8 < r \leq 1,0$	Sangat tinggi

2. Reabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan Menurut Arikunto, (2010:221). menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS. 16.0 for windows*. Adapun rumus yang digunakan untuk perhitungan manual, adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan
 $r_{\frac{11}{22}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Menurut Sayuti & Thoha (1995:159), perangkat tes dikatakan reliabilitas apabila minimal di peroleh indeks realibilitas sebesar $r = 0,56$. Berdasarkan data penelitian ini peneliti menerapkan 0,61-0,80 dengan kategori cukup.

Reabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 221). Fungsi reabilitas adalah menyongkong terbentuknya validitas pengujian. Reabilitas instrumen dilakukan dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus spearman Brown. Untuk menguji reabilitas butir soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{\pi}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Arikunto(2009:135)

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas Tes
 n = Banyak butir pertanyaan
 S^2 = Standar deviasi dari tes
 p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah $q = 1-p$
 $\sum pq$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p dan q

Hasil r_{11} kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $(\alpha) = 0,05$ serta derajat kebebasan $(dk) = n - 2$ (Sugiyono, 2010).

Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan reliabel.

Jika $r_{11} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak reliabel

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reabilitas tes digunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 3.5. Kategori Reabilitas Soal

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$0,00 < r \leq 0,20$	Reabilitas Sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Reabilitas Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Reabilitas Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Reabilitas Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Reabilitas Sangat tinggi

Selain uji reabilitas peneliti juga melakukan uji kesukaran dan daya beda pada soal *pre test* dan *posttest* yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

1. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan atau tidak terlalu sulit. Bilangan yang menunjukkan mudah atau sulitnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Untuk dapat mengukur kesukaran suatu soal digunakan rumus (Arikunto, 2013: 208):

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab dengan betul

JS = jumlah siswa peserta tes

Adapun tolak ukur menginterpretasikan tingkat kesukaran butir soal, digunakan tabel sebagai berikut (Arikunto, 2013: 210):

Tabel 3.6. Kriteria Indeks Kesukaran

Indek tingkat kesukaran	Krieteria Tingkat Kesukaran
$0,0 < r \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < r \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < r \leq 1,0$	Mudah

2. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai. Angka yang menunjukkan dayapembeda disebut indeks diskriminasi (D), untuk mengetahui indeks diskriminasi digunakan rumus (Arikunto, 2013: 213):

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

- D = Daya pembeda (indeks diskriminasi)
- Ba = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- Bb = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- Ja = Banyak peserta kelompok atas
- Jb = Banyak peserta kelompok bawah
- Pa = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar
- Pb = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar (P sebagai taraf kesukaran).

Klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada Tabel 3.6 berikut ini (Arikunto, 2013: 218)

Tabel 3.7. Kriteria Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
Negative	Sangat buruk, harus dibuang
$0,0 < r \leq 0,2$	Jelek (<i>poor</i>)
$0,2 < r \leq 0,4$	Cukup (<i>satisfactory</i>)
$0,4 < r \leq 0,7$	Baik (<i>good</i>)
$0,7 < r \leq 1,0$	Baik sekali (<i>excellent</i>)

3.8 Teknik Analisis Data

Data hasil belajar siswa (ranah kognitif) diperoleh melalui tes hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Yaitu dengan memberikan *pres-test* dan *post-test* berupa soal pilihan ganda (objektif) yang telah diuji validitas maupun reabilitas kepada siswa. Hasil tersebut berupa skor dalam bentuk angka berkisar dari 0-100.

Untuk mengetahui apakah terdapat hasil belajar yang signifikan sebelum siswa diberikan perlakuan berupa pendekatan CTL dan setelah siswa diberikan perlakuan pendekatan CTL, maka dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak maka dilakukan pengujian terhadap data sampel yang diperoleh.

3.8.1 Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang dilakukan untuk mengetahui uji normalitas dan uji homogenitas dari variabel-variabel data yang normal dan homogen dibutuhkan agar dapat dilakukan untuk menganalisis uji t.

3.8.1.1. Uji Normalitas

Menurut Gunawan (2017:77), uji normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Salah satu cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan chi kuadrat, pada penelitian ini, penelitian menggunakan program SPSS.16.0 *for windows*.

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Hadi(2015:280)

Keterangan:

X^2 = nilai chi-kuadrat

F_o = frekuensi yang diperoleh/diamati

F_h = frekuensi yang diharapkan

- Jika $X^2 \text{ hitung} \leq X^2 \text{ table}$, maka data distribusi normal
- Jika $X^2 \text{ hitung} \geq X^2 \text{ table}$, maka data distribusitidak normal

Data terdistribusi normal pada pada taraf signifikasi 5% dengan derajat kebebasan $db = k - 1$, dengan k menyatakan kelas interval.

3.8.1.2. Uji Homogenitas

Menurut Gunawan (2013:87), jika sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau disebut uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalannya yaitu dengan rumus SPSS.16.0 *for windows*.

3.8.2 Uji Hipotesis

(Sugiyono, dkk., 2018:379) karena hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka berpikir. Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian dan berdasarkan.

Berikut rumus t-hitung menurut sugiyono (2014: 96) :

$$t = \frac{x - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t_{hitung} = nilai t yang dihitung

x = rata-rata nilai X

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

S = simpangan baku

N = jumlah anggota sampel

Setelah diperoleh harga t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $db = n-1$ dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikansi 5%). Kriteria pengujiannya, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka korelasi tersebut signifikansi. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

Setelah diperoleh harga t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $db = n-1$ dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikansi 5%). Kriteria pengujiannya, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka korelasi tersebut signifikansi. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *conxtual teaching dan learning*(CTL) berbasis mediator terhadap hasil belajar kognitif tema “Indahnya keragaman negeriku” kelas VI SDN 30 Ampenan tahun pelajaran 2019/2020.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan pendekatan *conxtual teaching and learning*(CTL) berbasis mediator terhadap hasil belajar kognitif tema “Indahnya keragaman negeriku” kelas VI SDN 30 Ampenan tahun pelajaran 2019/2020.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh sebenarnya antara penggunaan pendekatan CTL berbasis mediator terhadap hasil belajar pada tema “Indahnya keragaman di negeriku” siswa kelas IV, peneliti membuktikannya melalui penelitian di lapangan.

3.8.3 Uji t

Menurut Suhariyadi & Purwanto, (2009:133). t-test adalah pengujian menggunakan distribusi t terhadap signifikansi perbedaan nilai

rata-rata tertentu dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Adapun kasus penelitian ini menggunakan uji beda paired sampel-*test*. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian *pretest* dan *posttest* atau sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (*treatment*) tertentu pada satu sampel yang sama pada dua priode pengamatan yang berbeda.

Uji statistik untuk pengujian hipotesis berpasangan dinyatakan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{\text{variasi}}$$

$$\text{var}(s)^2 = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((X_2 + X_1))^2$$

Keterangan :

t = nilai t hitung = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

N = jumlah sampel

Kriteria uji, apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak.