

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA MONOGARA
TERHADAP HASIL BELAJAR**

(Penelitian pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Keji 2
Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Fajrina Indah Wijareni
16.0305.0113

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

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA MONOGARA
TERHADAP HASIL BELAJAR**

(Penelitian pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Keji 2
Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Fajrina Indah Wijareni
16.0305.0113

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
MAGELANG**

2020

PERSETUJUAN

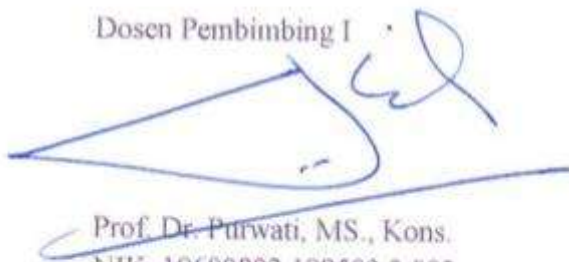
**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA MONOGARA TERHADAP HASIL BELAJAR**
(Penelitian pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Keji 2
Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang)

Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Fajrina Indah Wijareni
16.0305.0113

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Purwati, MS., Kons.
NIK. 19600802 198503 2 003

Magelang, 4 Agustus 2020
Dosen Pembimbing II



Septiyati Purwandari, M.Pd.
NIK. 148306129

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* BERBANTUAN MEDIA MONOGRAFI TERHADAP HASIL BELAJAR

(Penelitian pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Keji 2
Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang)

Oleh:

Fajrina Indah Wijareni
16.0305.0113

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muuhammadiyah Magelang

Diterima dan Disahkan oleh Penguji :
Hari : Jumat
Tanggal : 14 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi

1. Prof. Dr. Purwati, M.S.,Kons. (Ketua/Anggota)
2. Septiyati Purwandari, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.(Anggota)
4. Ari Suryawan, M.Pd. (Anggota)

Mengesahkan.
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Fajrina Indah Wijareni**
N.P.M : 16.0305.0113
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning*
Media Monogara Terhadap Hasil Belajar (Penelitian
pada Mata Pelajaran IPS Siswa Siswa Kelas IV SDN
Keji 2 Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata saya dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 4 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Fajrina

Fajrina Indah Wijareni
16.0305.0113

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha Mengetahui apa yang kalian kerjakan.” (QS Al Mujadilah: 11)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah SWT, Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan serta menjadikan motivasiku untuk mengerjakan skripsi ini.
2. Almamaterku, Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA MONOGARA
TERHADAP HASIL BELAJAR**

(Penelitian pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Keji 2
Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang)

Fajrina Indah Wijareni

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Monogara terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Keji 2 Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design*, dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian dipilih secara *jenuh sampling*. *Sampel* yang diambil sebanyak 25 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar. Uji validitas soal hasil belajar dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan IBM SPSS for Windows versi 25.00. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Analisis data menggunakan teknik *statistic parametrik* yaitu uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program IBM SPSS for Windows versi 25.00.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media monogara berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai *Sig* sebesar $0,000 < 0.05$ dan T-skor sebesar -9.572. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata tes pengukuran awal (*pretest*) sebesar 63,2 dan dan pengukuran akhir (*posttest*) sebesar 84,0. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Monogara Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar.

Kata Kunci : Model *Contextual Teaching and Learning*, Media Monogara, Hasil Belajar

**THE EFFECT OF CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MODEL
ASSISTED BY MONOGARA MEDIA ON LEARNING OUTCOMES**

(Research on The Subjects of IPS Grade IV Students of Keji Primary
School 2 Muntilan District)

Fajrina Indah Wijareni

ABSTRACT

The study aims to determine the effect of contextual teaching and learning model assisted by the Media Monogara against outcomes of grade IV students of Keji Primary School Muntilan district.

The research method is Pre Eksperimental Design with One Group Pretest-Posttest Design. The subjects were chosen by jenuh sampling. Samples taken as many as 25 students. Method of data completion is done by test result study. Test the validity of about learning outcomes by using the formula product moment, and reliability test using cronbach alpha formula by SPSS for Windos version 25.00. The prerequisite analysis of normality test. Data analysis using parametrik statistic technique that is Paired Sample T-Test.

The results of this research shows Contextual Teaching And Learning model assisted by Monogara Media had an effect on learning outcomes. This is evidenced from the results of the Paired Sample T-Test shows the sig for $0,000 < 0,05$ and the T-score of -9,572. Based on the results of analysis and discussion there is a difference in average score test initial (pretest) measurement of 63.2 and final (posttest) measurement of 84.0. So the results of the research can be conclude that the Model Contextual Teaching and Learning assisted by the media Monogara affect the outcome of learning.

***Keywords : Model Contextual Teaching and Learning, Media Monogara,
Learning Outcomes.***

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Monogara Terhadap Hasil Belajar (Penelitian Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 4 SDN Keji 2 Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang). Skripsi ini penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Skripsi ini selesai tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Prof. Dr. Purwati, M.S.,Kons. selaku Dosen Pembimbing I dan Septiyati Purwandari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak & Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan skripsi ini diterima dengan senang hati, semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Magelang, 4 Agustus 2020
Penulis

Fajrina Indah Wijareni
NIM. 16.0305.0113

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Hasil Belajar	7
1. Pengertian Hasil Belajar	7
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	8
3. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	9
4. Indikator Hasil Belajar IPS.....	10
5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	13
B. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Fungsi Media Pembelajaran	15
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
5. Kriteria Pemilihan Media	17

C. Media Monogara (Monopoli Keberagaman Nusantara).....	18
1. Keunggulan Media Monogara	19
2. Cara Pembuatan Media Monogara	20
3. Cara Penggunaan Media Monogara	21
D. Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	22
E. Pengaruh Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> Berbantuan Media Monogara Terhadap Hasil Belajar.....	26
F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	29
G. Kerangka Berfikir	30
H. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Identifikasi Variabel Penelitian	33
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	34
D. Subyek Penelitian	34
E. Setting Penelitian.....	35
F. Metode Pengumpulan Data	35
G. Instrumen Penelitian	37
H. Validitas dan Reliabilitas	38
I. Prosedur Penelitian	45
J. Metode Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Simpulan hasil penelitian.....	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Klasifikasi Kategori Nilai Capaian Hasil Belajar IPS	12
Tabel 2	Sintaks Model Contextual Teaching and Learning	24
Tabel 3	Sintaks Model CTL berbantuan Media Monogara	27
Tabel 4	Desain Penelitian Pre Eksperimen.....	33
Tabel 5	Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	37
Tabel 6	Hasil Validitas Soal	39
Tabel 7	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	41
Tabel 8	Koefesien reliabilitas tes.....	42
Tabel 9	Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	42
Tabel 10	Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal	43
Tabel 11	Klasifikasi Daya Beda.....	44
Tabel 12	Hasil Daya Beda.....	44
Tabel 13	Data Distribusi Frekuensi Pretest.....	52
Tabel 14	Data Distribusi Frekuensi Posttest Hasil Belajar	54
Tabel 15	Data Perbandingan Pretest dan Posttest Hasil Belajar	56
Tabel 16	Data hasil uji normalitas	57
Tabel 17	Uji Hipotesis	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Media Monogara	19
Gambar 2 Rancangan Media Monogara	20
Gambar 3 Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 4 Grafik Hasil <i>Pretest</i>	53
Gambar 5 Hasil <i>Posttest</i>	55
Gambar 6 Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Skripsi	68
Lampiran 2 Surat Keterangan Instansi	69
Lampiran 3 Silabus Pembelajaran.....	70
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertama.....	72
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kedua	77
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Ketiga	82
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Keempat	88
Lampiran 8 Materi Ajar	93
Lampiran 9 Lembar Kerja Siswa Pertama	107
Lampiran 10 Lembar Kerja Siswa Kedua.....	110
Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa Ketiga.....	113
Lampiran 12 Lembar Kerja Siswa Keempat.....	116
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Dosen.....	121
Lampiran 14 Lembar Validasi Silabus.....	122
Lampiran 15 Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan LKS...	125
Lampiran 16 Lembar Validasi Materi Ajar.....	129
Lampiran 17 Lembar Validasi Soal	132
Lampiran 18 Lembar Validasi Media	135
Lampiran 19 Hasil Lembar Kerja Siswa.....	137
Lampiran 20 Daftar Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	149
Lampiran 21 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	150
Lampiran 22 Contoh Hasil <i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	157
Lampiran 23 Dokumentasi.....	164
Lampiran 24 Buku Bimbingan Skripsi	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia menempati posisi negara dengan peringkat pendidikan yaitu 62 dari 72 negara menurut (PISA 2015). Menurut PISA, system pendidikan yang baik adalah ketika para murid mendapatkan nilai lebih tinggi di bidang ilmu pengetahuan serta punya keyakinan lebih kuat pada pentingnya pertanyaan saintifik dan lebih cenderung berekspektasi. Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia pada umumnya lebih mengarah pada model pembelajaran yang dilakukan secara massal dan klasikal, dengan banyaknya peserta didik sehingga tidak dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik secara individual di luar kelompok. Sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan pada peserta didik dengan jaminan kemampuan yang diarahkan pada *life skill* yang dikemudian hari dapat menopang kesejahteraan peserta didik itu sendiri untuk keluarganya serta masa depannya dengan kehidupan yang layak di masyarakat.

Bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi kesuksesan dan kesinambungan pembangunan nasional. Suatu kenyataan bahwa didalam proses belajar mengajar selalu ada para siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, baik dalam mencerna bahan pengajaran maupun dalam mengatasi keulitan-kesulitan belajar mereka sehingga dampak yang

ditimbulkan adalah pada hasil belajar peserta didik. Pentingnya peningkatan hasil belajar untuk siswa diharapkan dapat mendorong pendidikan Indonesia yang lebih baik. Hasil belajar rendah ditandai dengan nilai mata pelajaran yang rendah, media pembelajaran yang kurang inovatif, metode atau model pengajaran yang monoton, bahkan kurangnya motivasi dari orangtua dan guru. Guru sebagai pendidik seharusnya memberikan motivasi yang membangun peserta didik supaya semangat mengikuti pembelajaran dikelas.

Berdasarkan wawancara hasil belajar rendah diperoleh informasi bahwa dalam belajar IPS siswa mengalami kesulitan dan ketidakpahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kesulitan tersebut dibuktikan dengan ketika siswa diberikan materi yaitu keberagaman budaya indonesia kemudian diminta mengerjakan masih membutuhkan waktu yang cukup lama dan masih bertanya-tanya kepada temannya. Siswa juga menganggap bahwa IPS adalah ilmu yang cukup luas sehingga siswa merasa bosan dan malas dalam pembelajaran IPS, Bahkan terdapat siswa yang masih ramai sendiri ketika guru sedang menjelaskan. Minat belajar siswa yang rendah mempengaruhi hasil belajarnya. permasalahan tersebut terjadi di SD Negeri Keji 2 Muntilan. Dari hasil belajar siswa semester II tahun pelajaran 2019/2020 menunjukkan bahwa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 terdapat 10 yang tuntas dan 15 siswa yang belum mencapai KKM pada saat pembelajaran.

Upaya yang pernah dilakukan oleh guru kelas yaitu dengan melakukan pembelajaran secara berulang-ulang dan mengadakan evaluasi

namun, hasilnya belum optimal dan perlu adanya inovasi dan kreasi pembelajaran untuk penguasaan terhadap materi yang dikelola dan ditampilkan secara professional, dari hati dan tanpa paksaan, logis dan menyenangkan serta dipadukan dengan pendekatan personal emosional terhadap peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud.

Salah satu alternative yang bisa digunakan untuk mengatasi pembelajaran IPS kelas IV yaitu dengan menggunakan Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Monogara adalah sebuah inovasi model pembelajaran di mana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Pembelajaran juga perlu didukung dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media kreatif adalah media yang menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan. Salah satunya adalah media Monogara (Monopoli Keberagaman Nusantara). Kelebihan dari media pembelajaran tersebut yaitu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan siswa, karena dalam media

pembelajaran ini siswa terlibat langsung dalam permainan berwawasan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh Penggunaan Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Monogara, perlu diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Perlu diuji apakah berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan alasan diatas maka disusun penelitian yang berjudul **Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Monogara Terhadap Hasil Belajar**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Keji 2 Muntilan sebagai berikut :

1. Guru belum menerapkan pembelajaran yang variatif, termasuk dalam pembelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya.
2. Hasil belajar kelas IV di SD Negeri Keji 2 melalui pembelajaran monoton masih rendah.
3. Pembelajaran di SD Negeri Keji 2 belum menerapkan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*
4. Pembelajaran di SD Negeri Keji 2 belum pernah menggunakan media Monogara (Monopoli Keberagaman Nusantara)

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu: Peneliti hanya mengukur tingkat pengetahuan pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan media monogara terhadap hasil belajar siswa kelas IV, pada mata pelajaran IPS dan mengukur tingkat kognitif pada hasil belajar IPS siswa pada tema 7 yaitu Indahnya Kebersamaan dan subtema 2 yaitu Keberagaman Budaya Bangsaku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Monogara terhadap hasil belajar di SDN Keji 2 Muntilan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Monogara terhadap hasil belajar di SDN Keji 2 Muntilan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai khasanah memperkaya pengetahuan dalam bidang ilmu pengetahuan social selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru SDN Keji 2, memberikan alternative model *Contextual Teaching And Learning* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan
- b. Bagi siswa kelas 4 SDN Keji 2
Memberikan cara baru berpikir IPS secara mudah dan kontekstual sehingga hasil belajarnya meningkat.
- c. Bagi kepala Sekolah
Memberikan masukan untuk kebijakan sekolah, khususnya pembelajaran IPS untuk pencapaian sekolah yang unggul
- d. Bagi peneliti selanjutnya
Memberikan wawasan baru tentang pembelajaran IPS sebagai bagian dari peningkatan calon guru yang profesional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Susanto A. , 2013:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif,afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut (Purwanto, 2010:45)hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh *Bloom* yaitu mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik.

Menurut (Hamalik, 2012:155) memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang (internal) dan ada pula dari luar dirinya (eksternal). Menurut (Rusman, 2012:124) factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1) Faktor Internal

- a) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- b) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan social. Lingkungan alam missalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
- b) Faktor Instrumental. Faktor Instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaanya dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana prasarana, dan guru.

3. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut (Susanto, 2014:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pada pemikiran Gagne (Suprijono, 2013:5) hasil belajar berupa:

- 1) Informasi Verbal. Kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan,.
- 2) Keterampilan Intelektual. Kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif yang bersifat khas.
- 3) Strategi Kognitif. Kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan Motorik. Kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi
- 5) Sikap. Kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diukur melalui alat evaluasi baik proses maupun hasil.

4. Indikator Hasil Belajar IPS

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian

tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Hasil belajar diartikan sebagai hasil pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 25) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang diterapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- 1) Keefektifan (*effectiveness*)
- 2) Efisiensi (*efficiency*)
- 3) Daya Tarik (*appeal*)

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

- 1) Ketuntasan nilai hasil belajar IPS siswa dikatakan tuntas apabila nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa minimal 68 sama dengan KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 melalui model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.
- 2) Ketuntasan kelas dikatakan tuntas apabila banyaknya siswa yang mencapai $KKM \geq 70\%$ dari keseluruhan jumlah siswa.

Apabila kedua kriteria tersebut tercapai maka penelitian berhenti dan dapat dilakukan analisis hasil data penelitian. Penilaian hasil belajar IPS siswa akan dikelompokkan menjadi lima kategori dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 1
Klasifikasi Kategori Nilai Capaian Hasil Belajar IPS

No	Kategori	Nilai Capaian
1.	Baik Sekali	80-100
2.	Baik	66-79
3.	Cukup	56-69
4.	Kurang	40-55

5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung (Abdul, 2009:82). Berkaitan dengan konsep tersebut maka dapat dijabarkan :

1) Anak usia SD senang Bermain.

Pendidik diharuskan paham dengan perkembangan anak, memberikan aktifitas fisik dengan model bermain. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk *games*, terutama pada siswa SD kelas bawah (kelas 1 s/d 3) yang masih cukup kental dengan zona bermain. Sehingga rancangan model pembelajaran berkonsep bermain yang menyenangkan, namun tetap memperhatikan ketercapaian materi ajar.

2) Anak usia SD senang Bergerak.

Anak usia SD berbeda dengan orang dewasa yang betah duduk berjam-jam, namun anak-anak berbeda bahkan kemungkinan duduk tenang maksimal 30 menit. Pendidik berperan membuat pembelajaran yang senantiasa bergerak dinamis, permainan menarik memberi stimulus pada minat gerak anak menjadi tinggi.

3) Anak usia SD senang Beraktifitas kelompok.

Anak SD umumnya mengelompok dengan teman sebaya atau se-usianya. Konsep pembelajaran kelas dapat dibuat model tugas kelompok, pendidik memberi materi melalui tugas sederhana untuk

diselesaikan bersama. Tugas tersebut dalam bentuk gabungan unsur psikomotor (aktifitas gerak) yang melibatkan unsur kognitif.

4) Anak usia SD senang praktik langsung.

Anak usia sekolah dasar, memiliki karakteristik senang melakukan hal secara model praktikum, bukan teoritik.

Berdasarkan ketiga konsep kesenangan sebelumnya (senang bermain, bergerak, berkelompok) anak usia SD, tentu sangat efektif dikombinasikan dengan praktik langsung. Pendidik memberikan pengalaman belajar anak secara langsung, sehingga pembelajaran model teori klasikal tidak terlalu diperlukan atau diberikan saat evaluasi.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut (Rusman, 2012:46) “Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. “

Menurut (Suhana, 2010:59) “Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran tematik pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat. (Suprihatiningrum, 2013:321) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- 2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- 3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- 4) Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- 5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- 6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Aqib, 2013:51) mengungkapkan manfaat umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi.
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaksi.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
- 8) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan sumber belajar yang efektif dan efisien.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Untuk mengetahui fungsi dari setiap media pembelajaran, khususnya dalam proses belajar mengajar dikelas, tentunya pengajar haruslah mengenal terlebih dahulu jenis-jenis dari masing-masing media tersebut. Setiap media memiliki jenis yang berbeda. Jenis tersebut disesuaikan dengan fungsi media itu sendiri.

Berdasarkan jenisnya, media dibedakan atas :

- 1) Media Audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja.

Contoh : Tape *Recorder* dan Radio

- 2) Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.

Contoh : Gambar, foto serta benda nyata tidak bersuara

- 3) Media Audio-Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dari unsure gambar.

Contoh : Televisi

Di tinjau dari jenis-jenis media yang telah dipaparkan, Monopoli Keberagaman Nusantara merupakan salah satu media *visual* tidak bergerak. Gambar tidak bergerak mempunyai hubungan bahwa gambar tersebut dapat dipandang lama dan teliti, sehingga dapat digunakan dalam tingkatan kemampuan siswa yang berbeda.

5. Kriteria Pemilihan Media

Dalam memilih media untuk proses pembelajaran, maka perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagaimana yang diuraikan (Arsyad, 2013:74) sebagai berikut :

- 1) Sesuai dengan tujuan.
- 2) Praktis, Luwes, dan Beratahan.
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
- 4) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

C. Media Monogara (Monopoli Keberagaman Nusantara)

Menurut (Supardi, 2010:70) menyatakan bahwa bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan. Alasan digunakan permainan monopoli karena permainan monopoli merupakan permainan yang rata-rata diketahui cara bermainnya, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaan di kelas. Di era modernisasi ini perlu adanya pengembangan dalam dunia pembelajaran yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memberikan nuansa menyenangkan. Untuk menunjang pembelajaran tersebut perlu adanya inovasi pemberian alat pembelajaran yang menyenangkan berupa permainan (*game*). Permainan yang akan ditampilkan ini berupa papan kayu yang di atasnya terdapat kumpulan soal dan materi yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas bahwa monopoli adalah permainan edukatif yang berupa papan yang diatas papan tersebut berisi sekumpulan soal dan materi yang akan diajarkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu, mengembangkan daya ingat, melatih kemampuan menghafal dan focus pembelajaran dan meningkatkan rasa senang terhadap anak. Cara penggunaan

media Monogara dan Monopoli hampir sama namun ada beberapa bagian yang di ubah seperti:

Penggunaan uang, pembelian hotel, tanah, jual beli ditiadakan. Monogara ini menggunakan papan berukuran 50 x 50 yang di dalamnya berisi daftar pertanyaan dan informasi materi keberagaman yang ada. Pengadaan hukuman bagi siswa yang nantinya tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan.



Gambar 1 Media Monogara

1. Keunggulan Media Monogara

Media Monogara tergolong dalam media berbasis visual (gambar). Beberapa kelebihan media Monogara diantaranya sebagai berikut:

- a. Mudah untuk diingat, yaitu dengan mengenali gambar dan informasi pada setiap petak papan media Monogara ini akan dengan mudah menghafal materi yang diajarkan melalui media ini.
- b. Praktis, yaitu cara pembuatan dan cara penggunaan. Media Monogara ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga tidak perlu menggunakan listrik.

- c. Menyenangkan dan asik, melalui media Monogara yang berupa permainan ini siswa berlomba-lomba menjawab secara tepat pertanyaan yang ada di setiap petak di papan yang telah disediakan.
- d. Mudah dibawa, dengan ukuran yang lumayan kecil, Media Monogara dapat disimpan atau dibawa sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas.

2. Cara Pembuatan Media Monogara

1) Cara Pembuatan Media Monogara

- a. Pembuatan stiker dengan ukuran 50 x 50 cm dengan setiap kolom terdapat soal-soal yang berbeda dan mencakup materi keberagaman Indonesia
- b. Kemudian papan untuk stiker. Papan dibuat menyerupai papan catur yang diberi engsel agar bisa dilipat, buka dan tutup.



Gambar 2 Rancangan Media Monogara

- c. Kemudian tempelkan stiker pada lapisan luar papan
- d. Setelah itu pembuatan pion-pion kecil dan dadu untuk menjalankan permainan monopoli
- e. Kemudian jadilah media Monogara yang siap dimainkan oleh siswa dengan proses pembelajaran bersama-sama.

3. Cara Penggunaan Media Monogara

Cara menggunakan media Monogara ini adalah:

a. Persiapan

- 1) Mempersiapkan diri, Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik.
- 2) Mempersiapkan Monogara, sebelum memulai pastikan media sudah lengkap dengan baik.
- 3) Memersiapkan Tempat, diperlukan tempat yang cukup luas agar perwakilan siswa bermain dengan siswa yang lain mampu melihat jalannya permainan.
- 4) Mempersiapkan siswa, siswa harus memahami materi yang akan dijadikan bahan dalam permainan Monogara.

b. Cara Penggunaan

- 1) Bagi siswa menjadi 3-4 kelompok yang tiap kelompok melakukan undian untuk menetapkan giliran permainan.
- 2) Saat permainan dimulai setiap siswa haruslah mengocok dadu kemudian pion mainannya berjalan mengikuti angka dadu yang ditunjuk.
- 3) Setiap petak berisi soal, informasi, dan pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap pemain apabila berhenti pada petak yang ditempati.
- 4) Apabila pemain mampu menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh guru pada petak yang ia tempati, maka pemain berhak memiliki petak yang berhasil dijawab.

- 5) Apabila pemain tidak mampu menjawab pertanyaan yang dikemukakan guru dengan benar, maka pemain akan dihukum tidak mendapat giliran main selama satu putaran.
- 6) Apabila pemain menduduki atau menempati petak yang sudah menjadi milik kelompok lain, maka si pemilik yang akan bertanya mengenai materi kepada tamu yang singgah di petaknya.
- 7) Pemain yang mampu memiliki komplek terbanyak dalam berapa kali putaran, maka ditentukanlah yang menjadi pemenangnya.

D. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

1. Pengertian Model CTL

Menurut (Shoimin, 2016:42) *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu konsep belajar di mana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Menurut (Aqib, 2014:4) CTL merupakan suatu proses pendidikan yang holistic dan bertujuan memotivasi siswa. Pembelajaran ini digunakan untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajari siswa dengan mengaitkan materi tersebut dalam konteks sehari-hari. Sehingga siswa

memiliki pengetahuan/ keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan/ ditransfer dari satu permasalahan ke permasalahan lainnya.

Sedangkan menurut (Rusman, 2014:189) CTL memungkinkan siswa untuk menghubungkan isi mata pelajaran akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna. CTL memluas konteks pribadi siswa lebih lanjut melalui pemberian pengalaman segar yang akan merangsang otak guna menjalin hubungan baru untuk menemukan makna yang baru.

Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

2. Karakteristik Pembelajaran CTL

Menurut (Shoimin, 2016:42) Berikut ini merupakan beberapa karakteristik pembelajaran CTL, yaitu:

- a. Kerja sama .
- b. Saling menunjang.
- c. Menyenangkan, tidak membosankan.
- d. Belajar dengan bergairah.
- e. Pembelajaran terintegrasi.
- f. Menggunakan berbagai sumber.
- g. Siswa aktif.

- h. *Sharing* dengan teman.
- i. Siswa kritis, guru kreatif.

3. Tujuan Model Pembelajaran CTL

Pembelajaran CTL bertujuan untuk memotivasi siswa memahami makna materi pembelajaran yang dipelajarinya melalui pembelajaran yang lebih produktif dan membekali siswa dengan pengetahuan yang lebih bermakna. Secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari suatu permasalahan ke permasalahan lain dan dari suatu konteks ke konteks lainnya. Hasil pembelajaran CTL diharapkan dapat lebih bermakna bagi siswa untuk memecahkan persoalan, berfikir kritis, dan melaksanakan pengamatan, serta menarik kesimpulan dalam kehidupan jangka panjang.

4. Langkah-Langkah Model *Contextual Teaching and Learning*

Adapun langkah-langkah model *Contextual Teaching and Learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 2		
Sintaks Model Contextual Teaching and Learning		
Fase	Langkah-Langkah	Kegiatan Guru
1.	Konstruktivisme	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		b. Guru menyajikan sebuah permasalahan yang real
2.	<i>Modelling</i> (Pemodelan)	a. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar
		b. Guru menjelaskan seputar isi LKK tentang cara

		penggunaan, isi dari garis besar materi dan menarik minat belajar siswa
3.	<i>Inquiry</i> (Menemukan)	Guru menjelaskan tugas yang dikerjakan siswa sesuai dengan materi di LKK
4.	<i>Questionning</i> (Bertanya)	Guru berkeliling mengajukan pertanyaan
5.	<i>Learning Community</i> (Masyarakat Belajar)	Guru memberikan arahan apabila ada siswa yang mengalami kesulitan
6.	<i>Authentic assessment</i> (Penilaian Sebenarnya)	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
7.	<i>Reflection</i>	a. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya terkait materi yang belum di pahami b. Guru bersama siswa menarik kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari hari ini

5. Kelebihan dan Kekurangan Model CTL

1. Kelebihan

- a. Pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berpikir siswa secara penuh, baik fisik maupun mental.

- b. Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan siswa belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses berpengalaman dalam kehidupan nyata

2. Kekurangan

- a. Penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran, selain juga membutuhkan waktu yang lama.

E. Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Monogara Terhadap Hasil Belajar

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu model yang menekankan upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan agar pembelajaran lebih bermakna, dan sekolah lebih dekat dengan lingkungannya (keluarga dan masyarakat).

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai keluarga dan masyarakat (Suprijono, 2012:80).

Model CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dalam konteks ini, siswa perlu mengerti apa makna

belajar, manfaatnya dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya. Dengan ini siswa akan menyadari bahwa apa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Hal ini akan membuat mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal yang bermanfaat untuk hidupnya nanti dan siswa akan berusaha untuk menggapainya.

Peran guru dalam model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Guru hanya mengelola kelas sebagai sebuah Tim yang bekerja sama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi siswa. Proses belajar lebih diwarnai *Student Centered* daripada *teacher centered*. Sehingga mampu mendukung keberhasilan pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Tabel 3 Sintaks Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Monogara

Fase	Langkah-Langkah	Kegiatan Guru	Perilaku Siswa
1.	Konstruktivisme	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai d. Guru menyajikan sebuah permasalahan yang real	Siswa aktif menjawab permasalahan yang disampaikan
2.	<i>Modelling</i> (Pemodelan)	c. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar d. Guru menjelaskan seputar isi LKK tentang cara penggunaan, isi	a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 orang b. Setiap kelompok diberi LKK (Lembar Kerja Kelompok)

		dari garis besar materi dan menarik minat belajar siswa	
3.	<i>Inquiry</i> (Menemukan)	Guru menjelaskan tugas yang dikerjakan siswa sesuai dengan materi di LKK	Siswa mengerjakan tugas yang ada di LKK dengan masing-masing kelompok
4.	<i>Questionning</i> (Bertanya)	Guru berkeliling mengajukan pertanyaan dan untuk memberikan arahan apabila ada siswa yang mengalami kesulitan	Siswa aktif bertanya terhadap guru maupun temannya
5.	<i>Learning Community</i>	a. Guru memberi arahan cara bermain media monogara b. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk bermain media monogara secara bergantian dan bermain dalam satu putaran	a. Siswa memahami arahan cara penggunaan media dengan cermat b. Siswa bermain media monogara dengan tertib dan penuh semangat
6.	<i>Authentic assessment</i>	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Perwakilan kelompok memaparkan hasil dari kerja kelompok tentang materi yang telah dipelajari hari ini
7.	<i>Reflection</i>	c. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya terkait materi yang belum di pahami d. Guru bersama siswa menarik kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari hari ini	a. Siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami b. Siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Temuan-temuan yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Arif Rahtamaji tahun 2013.

Penelitian ini menguji Model Contextual Teaching and Learning terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV. Penemuan hasil penelitian ini adalah siswa kelas IV tergolong siswa yang kurang aktif dalam melaksanakan keterampilan proses pembelajaran IPS kurang memuaskan. Dalam pembelajaran IPS terdapat 11 siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan pada pelajaran IPA terdapat 25 siswa yang nilainya mencapai KKM.

2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Murjiyem tahun 2016.

Penelitian ini menguji Model CTL terhadap hasil belajar kelas II. Penemuan hasil penelitian ini adalah pada pelajaran IPS pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah. Meskipun menggunakan metode ceramah, proses kegiatan belajar mengajar guru sudah menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk memberikan timbal balik dalam proses pembelajaran, tetapi beberapa siswa masih saja bermain sendiri.

3. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Miati Sutarya tahun 2012.

Penelitian ini menguji model CTL terhadap hasil belajar IPS kelas IV. Penemuan hasil penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, dan juga diketahui bahwa hasil

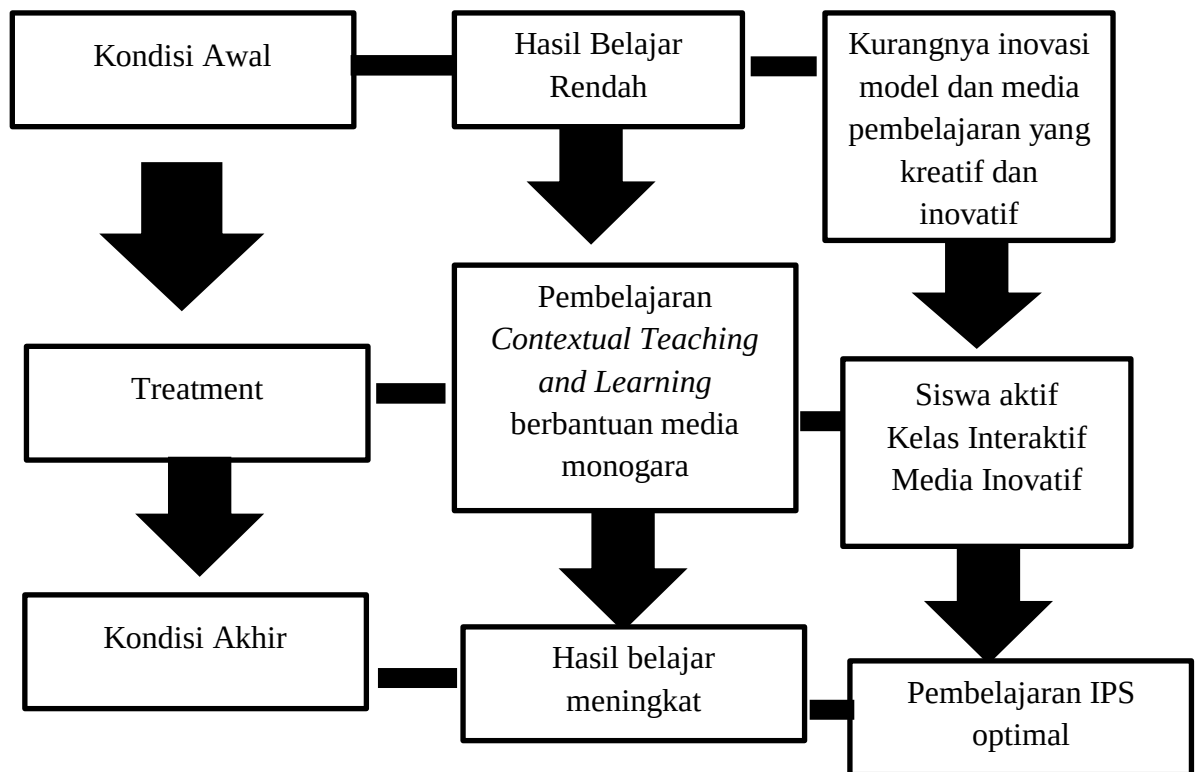
belajar atau rata-rata evaluasi pelajaran IPS sudah cukup baik namun ada 11 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan karya ilmiah tersebut, terlihat adanya perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu terletak pada variabel “X” objek kajian yang diteliti. Objek kajian pada penelitian terdahulu adalah meningkatkan Model *Contextual Teaching And Learning*. Sedangkan, objek kajian pada penelitian ini adalah pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* berbantuan media monogara.

G. Kerangka Berfikir

Berasarkan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, bahwa model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar, sikap dikalangan siswa, mampu berfikir kritis, memiliki keterampilan sosial dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Model pembelajaran mengupayakan agar proses pembelajaran dikelas dapat menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media monogara berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena model pembelajaran ini mampu mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata siswa di masyarakat dengan bantuan media monogara sehingga mampu menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik dan mendorong semangat belajar sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan.



Gambar 3 Kerangka Berfikir

Alur kerangka berfikir pada penelitian ini berdasarkan bagan di bawah dapat diuraikan sebagai berikut: kondisi awal subjek penelitian sebelum dilakukan *treatment* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah dikarenakan kurangnya inovasi model dan media pembelajaran yang digunakan, selanjutnya peneliti melakukan *treatment* yakni menerapkan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* berbantuan media monogara dimana dalam *treatment* ini siswa aktif, kelas interaktif, dengan media yang inovatif. Kondisi akhir setelah dilakukan *treatment* adalah meningkatnya hasil belajar dan pembelajaran IPS optimal.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₀: Tidak berpengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Monogara terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV SDN Keji 2

H₁: Terdapat pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Monogara terhadap Hasil Belajar siswa kelas 4 SDN Keji 2

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Penelitian yang digunakan adalah *Pre Eksperimental* menggunakan tipe *One Group Prettest Posttest Design*. Jenis penelitian ini digunakan karena yang menjadi subjek penelitiannya hanya terdiri dari satu kelas dengan satu kali *pretest-posttes*, tanpa perlu adanya kelas kontrol. Secara rinci digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4 Desain Penelitian Pre Eksperimen

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan :

O1 = *Pretest* kelas eksperimen sebelum diberi *treatment*

O2 = *Posttest* kelas eksperimen setelah diberi *treatment*

X = *Treatment* (pembelajaran *contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Monogara)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdapat dua variabel X (variabel bebas) dan satu variabel Y (variabel terikat). Variabel X dalam penelitian ini adalah model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Monogara) dan variabel Y adalah hasil belajar.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun definisi operasional variabel sebagai berikut :

- a. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Monogara merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan mengaitkan pembelajaran berdasarkan kehidupan sehari siswa dan juga didukung dengan permainan monopoli yang terdapat berbagai macam soal sehingga siswa diharapkan mampu mengetahui berbagai macam suku dan budaya di lingkungan setempat.

D. Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sekolah yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan setting penelitian dan subjek adalah sebagai berikut :

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2016:215) menjelaskan bahwa populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang tetapi obyek yang akan diteliti.

Berdasarkan pedoman diatas, maka populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Keji 2 Kecamatan Muntilan yang berjumlah 25 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016:118) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini adalah selurruh siswa kelas IV SDN Keji 2 tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 25 siswa.

3. Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2017:118). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dengan jumlah 25 siswa.

E. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Keji 2, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang pada semester 2. Fokus penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPS.

F. Metode Pengumpulan Data

Menurut (Arikunto, 2006:100), teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Setiap teknik pengumpulan data akan menghasilkan data yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang

lengkap, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan. Peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan tes.

Menurut (Sukardi, 2008:138) tes merupakan prosedur sistematis dimana individual yang dites dipresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan kedalaman angka. Tes menjadi salah satu alat untuk melakukan pengukuran, mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan hasil belajar siswa. Jenis tes yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDN Keji 2 Kecamatan Muntiran Kabupaten Magelang pada mata pelajaran IPS adalah tes tertulis yakni tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk tertulis (Sugiyono, 2016:124). Adapun bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Pengumpulan data melalui tes dalam penelitian ini, selengkapnya dapat dilihat pada uraian di bawah ini :

1. *Pretest*

Siswa diberikan soal *pretest* dengan jumlah 22 soal pilihan ganda. Siswa diperintahkan untuk mengerjakan sendiri. *Pretest* ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan *treatment*.

2. *Treatment*

Setelah dilakukan *pretest*, tahap selanjutnya adalah memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*

3. *Posttest*

Setelah diberi perlakuan, siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan media monogara. Soal *posttest* sama dengan soal *pretest*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2016:265). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar tes soal pilihan ganda *pretest* dan *posttest* sesuai dengan desain eksperimen. Lembar tes tersebut berdasarkan materi rumah adat, pakaian adat serta keunikannya di daerah setempat kelas IV. Kisi-kisi soal sebagai berikut.

Tabel 5 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

	Indikator	Nomor Soal	Aspek yang diukur
3.1.1	Mengetahui berbagai macam nama rumah adat di daerah setempat	2, 3, 6, 9, 18, 19, 21, 22	C1,C1, C1, C1,C3, C1, C1, C2, C2
3.1.2	Menjelaskan asal adat yng ada di Indonesia	1, 10, 11, 15	C1, C1,C1, C2
3.1.3	Menjelaskan keunikan rumah adat di berbagai daerah	7, 14, 16	C3,C3, C3,
3.1.4	Mengetahui	4, 5, 8, 12,	C2, C1, C2, C2

	ragam pakaian adat di berbagai daerah	13, 17
3.1.5	Mengetahui keunikan pakaian adat diberbagai daerah	20

H. Validitas dan Reliabelitas

1. Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgement*) dan validasi tes (*test validity*).

a. Validasi Ahli (*Expert Judgement*)

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran meliputi RPP dilengkapi dengan lampiran dan lembar kerja siswa. Validator dalam uji validasi ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan setelah validasi instrumen, yakni validasi instrumen dilakukan dengan validasi ahli dan uji coba instrumen untuk menentukan apakah instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian. Validasi ahli pada penelitian ini dilakukan oleh satu ahli, yaitu Aditia Eska Wardana, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validator melakukan penilaian terhadap instrumen penelitian yakni, Tes Hasil Belajar, Silabus, RPP, Materi Ajar, LKS.

b. Validitas Tes (*test validity*)

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Sudjana 2015). Teknik yang digunakan untuk uji validasi yaitu dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Selanjutnya koefisien hitung tiap butir dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Apabila besar r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka butir instrument tersebut dinyatakan valid.

Tabel 6 Hasil Validitas Soal

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (30)	Keterangan	No. Item	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (30)	Keterangan
1.	0,049	0,361	Tidak Valid	26.	0,400	0,361	Valid
2.	0,285	0,361	Tidak Valid	27.	0,468	0,361	Valid
3.	0,021	0,361	Tidak Valid	28.	0,462	0,361	Valid
4.	0,313	0,361	Tidak Valid	29.	0,088	0,361	Tidak Valid
5.	0,308	0,361	Tidak Valid	30.	0,193	0,361	Tidak Valid
6.	0,556	0,361	Valid	31.	0,431	0,361	Valid
7.	0,597	0,361	Valid	32.	0,377	0,361	Valid
8.	0,484	0,361	Valid	33.	0,451	0,361	Valid
9.	0,428	0,361	Valid	34.	0,366	0,361	Valid
10.	0,213	0,361	Tidak Valid	35.	0,264	0,361	Tidak Valid
11.	-0,14	0,361	Tidak Valid	36.	0,166	0,361	Tidak Valid
12.	0,320	0,361	Tidak Valid	37.	0,234	0,361	Tidak Valid
13.	0,638	0,361	Valid	38.	-0,210	0,361	Tidak Valid

14.	0,504	0,361	Valid	39.	0,191	0,361	Tidak Valid
15.	0,314	0,361	Tidak Valid	40.	0,439	0,361	Valid
16.	0,439	0,361	Valid	41.	0,507	0,361	Valid
17.	0,400	0,361	Valid	42.	0,645	0,361	Valid
18.	0,165	0,361	Tidak Valid	43.	0,444	0,361	Valid
19.	-0,136	0,361	Tidak Valid	44.	0,312	0,361	Tidak Valid
20.	0,166	0,361	Tidak Valid	45.	0,347	0,361	Tidak Valid
21.	0,202	0,361	Tidak Valid	46.	0,273	0,361	Tidak Valid
22.	0,071	0,361	Tidak Valid	47.	0,366	0,361	Valid
23.	0,251	0,361	Tidak Valid	48.	0,635	0,361	Valid
24.	0,494	0,361	Valid	49.	0,354	0,361	Tidak Valid
25.	0,199	0,361	Tidak Valid	50.	0,251	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan tabel hasil uji instrumen pilihan ganda 50 item dengan satu kali pengerjaan tidak semuanya dikatakan valid, sehingga diperoleh 22 item valid dan 28 item dinyatakan gugur atau tidak valid. Soal 28 item yang dinyatakan gugur atau tidak valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 12, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 29, 30, 35, 36, 37, 38, 39, 44, 45, 46, 49, 50 .tidak dapat digunakan untuk soal pretest dan posttest, sedangkan soal 22 item yang dinyatakan valid yaitu nomor 6, 7,8, 9, 13, 14, 16, 17, 24, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 40, 41, 42, 43, 47, 48 dapat digunakan untuk soal pretest dan posttest. Kriteria item yang dinyatakan valid adalah item dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% r_{tabel} untuk jumlah responden

30 adalah 0,361. Jika nilai $r_{hitung} > 0,361$, maka soal dinyatakan valid dan jika $r_{hitung} < 0,361$, maka soal dinyatakan tidak valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji digunakan metode *Alpha Cronbach's* dengan bantuan *SPSS 25.00 for windows*. Menggunakan taraf signifikan 5% dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel dengan banyak siswa 30 orang. berdasarkan perhitungan uji reliabilitas diperoleh koefisien *alpha* pada variabel pemahaman sebesar 0,871. Soal dapat dikatakan reliabel apabila nilai koefisien $\alpha > r_{tabel}$. Hasil koefisien *alpha* yang terdapat dalam tabel dinyatakan lebih besar dari r_{tabel} ($0,871 > 0,361$), sehingga item soal dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai bahan penelitian. Berikut tabel hasil uji reliabilitas instrumen.

Tabel 7
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N Of Items
.871	22

Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 8
Koefesien reliabilitas tes

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2	0,60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

3. Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Jika satu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *SPSS 25.00 for windows*

Tabel 9
Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Indeks Tinggkat	Kesukaran Kategori Tingkatan Soal
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Tabel 9 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut :

Tabel 10
Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

No.Item	Mean	Keterangan
1	0,73	Mudah
2	0,60	Sedang
3	0,70	Sedang
4	0,63	Sedang
5	0,63	Sedang
6	0,70	Sedang
7	0,66	Sedang
8	0,66	Sedang
9	0,60	Sedang
10	0,80	Mudah
11	0,66	Sedang
12	0,73	Mudah
13	0,56	Sedang
14	0,50	Sedang
15	0,50	Sedang
16	0,56	Sedang
17	0,66	Sedang
18	0,76	Mudah
19	0,70	Sedang
20	0,53	Sedang
21	0,56	Sedang
22	0,60	Sedang

4. Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan pengukuran sejauh mana suatu soal mampu membedakan siswa yang belum atau sudah menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu soal, semakin mampu soal tersebut membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi. Selain dapat mendeteksi atau membedakan kemampuan siswa uji daya beda dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu setiap butir soal melalui data empiriknya. Dalam hal ini hasil analisis yang muncul ada istilah nilai daya beda positif dan daya beda negatif. Maksudnya yaitu untuk nilai daya beda positif berarti memiliki daya beda

yang tinggi sedangkan daya beda negatif berarti memiliki daya beda yang rendah. Uji daya dilakukan dengan bantuan program *SPSS 25.00 for windows*. Berikut merupakan tabel 11 pedoman yang dilakukan dalam menentukan besarnya daya pembeda butir soal.

Tabel 11
Klasifikasi Daya Beda

Daya Pembeda	Interpretasi
0,00 - 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,21 – 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,41 – 0,70	Baik (<i>good</i>)
0,71 -1,00	Baik Sekali (<i>excellent</i>)

Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut :

Tabel 12
Hasil Daya Beda

No. Item	r_{hitung}	Keterangan	No. Item	r_{hitung}	Keterangan
1	0,571	Baik	12.	0,389	Cukup
2	0,672	Baik	13.	0,401	Baik
3	0,531	Baik	14.	0,425	Baik
4	0,346	Cukup	15.	0,385	Cukup
5	0,541	Baik	16.	0,294	Cukup
6	0,472	Baik	17.	0,315	Cukup
7	0,441	Baik	18.	0,460	Baik
8	0,232	Cukup	19.	0,712	Baik sekali
9	0,489	Baik	20.	0,358	Cukup
10	0,444	Baik	21.	0,374	Cukup
11	0,498	Baik	22.	0,643	Baik

Tabel 12 menunjukan hasil daya pembeda butir soal valid. Hasil yang didapatkan untuk keseluruhan soal yang dibuat yaitu sebanyak 8 butir soal dinyatakan Cukup dan 13 soal baik dan 1 soal baik sekali dengan keseluruhan soal 22 butir soal.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- a. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian
- b. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan penelitian
- c. Membuat surat izin penelitian di pengajaran FKIP UMMgl guna kelancaran penelitian
- d. Menetapkan kompetensi inti, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian
- e. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta indikator materi pembelajaran yang telah ditentukan
- f. Mempersiapkan bahan ajar berdasarkan pada pokok bahasan dan sub pokok bahasan
- g. Membuat kisi-kisi instrumen
- h. Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif
- i. Membuat kunci jawaban
- j. Melakukan uji coba instrumen penelitian di sekolah lain
- k. Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas dan reliabilitas untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan tiga tahap, yaitu :

- a. Terkait dengan *pretest*
- b. Treatment
 - 1) Treatment 1: Sebelum memulai pembelajaran guru meminta siswa untuk cuci tangan terlebih dahulu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta menciptakan keaktifan siswa dengan pemberian *ice breaking*, kemudian guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran serta materi yang akan di ajarkan berupa rumah adat. Setelah itu guru memperkenalkan media pembelajaran *Monogara*
 - 2) Treatment 2 : Guru menjelaskan materi keunikan rumah adat. Kemudian siswa membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa untuk mengerjakan soal di LKS. Siswa bertanya terkait materi yang sulit. Setelah itu siswa bermain media *Monogara* sesuai dengan kelompoknya. Setelah itu siswa bersama kelompoknya menjelaskan kembali apa yang sudah dipelajari dengan maju ke depan.
 - 3) Treatment 3 : Guru menyampaikan materi pakaian adat. Guru meminta siswa untuk mendiskusikan beberapa macam pakaian adat yang ada di provinsi setempat untuk dicari dari mana asal pakaian adat tersebut. Kemudian siswa bermain media *Monogara* secara bergantian.

- 4) Treatment 4 : guru menjelaskan materi terkait keunikan pakaian adat. Guru memberikan sebuah permasalahan mengenai keunikan pakaian adat yang ada di Indonesia, kemudian siswa dengan kelompoknya mencoba tanya jawab terkait permasalahan tersebut. Kemudian siswa berlatih mengerjakan soal yang ada di LKS, lalu bermain menggunakan media Monogara dan Pemberian *Posttest*.

J. Metode Analisis Data

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian dengan menggunakan bantuan program *SPSS 25.00 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu :

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan *IBM SPSS 25*. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

H_0 : Tidak berpengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Monogara terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV SDN Keji 2

H_1 : Terdapat pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Monogara terhadap Hasil Belajar siswa kelas 4 SDN Keji 2

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan hasil penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Monogara berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS khususnya pada siswa kelas IV Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata yang didapatkan oleh subjek penelitian pada pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 63,2 sedangkan setelah siswa diberikan sebuah perlakuan (*posttest*) pada subjek penelitian mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84,0. Adapun dari hasil uji hipotesis ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai *Sig* sebesar $0,000 < 0,05$ dan T-skor sebesar -9.572 yang artinya hipotesis diterima.

Hal ini menunjukan bahwa pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Monogara berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Keji 2

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan mengenai model yang bervariasi dan dapat menciptakan suasana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dengan menginovasikan pembelajaran

sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sebagai tenaga pendidik juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan telah dan dan bimbingan kepada siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama serta mampu mengkondisikan kelas sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan maksimal.
- b. Penelitian selanjutnya hendaknya dapat mengungkap tipe-tipe model *contextual* dan media monogara.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A. (2009). Permainan Mini Tennis Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa di Sekolah Dasar. *JPJL*, Vol 6. No.2. Nov 2009. Hlmn.82.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Z. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnie, F. (2009:10). *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Hamalik, O. (2012). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hardini, I. (2012). *STRATEGI PEMBELAJARAN TERPADU (Teori, Konsep, & Implementasi)*. Jl.Suryodiningratan No. 644 B MJ II Mantrijeron Rt.34/Rw.10 Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Komalasari. (2015). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwono Joni, d. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama 1 Pacitan. *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* , Vol.2, No.2: 127.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. *Remaja Rosdakarya*, 22-23.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suhana, H. d. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Pratiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Supardi, S. (2010). *Gaya Mengajar dan Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Suparno, p. (2011). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Susanto. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Trianto. (2009). *Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Bumi Aksara.