

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA KARTU TERPADU TERHADAP KEAKTIFAN
DAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA LINGKUNGAN
(Penelitian pada Kelas II SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh :

**INDAH SUSANTI
13.0305.0010**

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

2017

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA KARTU TERPADU TERHADAP KEAKTIFAN
DAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA LINGKUNGAN
(Penelitian pada Kelas II SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

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

Oleh :

INDAH SUSANTI
13.0305.0010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA KARTU TERPADU TERHADAP KEAKTIFAN
DAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA LINGKUNGAN
(Penelitian pada Kelas II SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung
Kabupaten Magelang)**

Disusun oleh:

Nama : Indah Susanti
NIM : 13.0305.0010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
Untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Magelang, 19 April 2017

Dosen Pembimbing I


Hermawati, M.Si
NIDN. 061098203

Dosen Pembimbing II


Galih Istiningsih, M.Pd
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 PGSD FKIP UMMagelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Senin

Tanggal : 19 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Hermahayu, M.Si (Ketua/ Anggota)
2. Galih Istiningsih, M.Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. (Anggota)
4. Ela Minchah LA, M.Psi.,Psi. (Anggota)

Mengesahkan,
Dean FKIP


Drs. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 195708071983031002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Indah Susanti
N.P.M : 13.0305.0010
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Kartu Terpadu terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan (Penelitian pada Kelas II SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

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

Magelang, April 2017



Indah Susanti

13.0305.0010

MOTTO

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.

(Terjemahan Q.S. Ar-Ra'du: 11)

PERSEMBAHAN

Segenap rasa syukur atas kehadiran Tuhan,
kepadamu sebuah karya ini kupersembahkan:
Ayah, Bunda, Kakak, dan Adik tercinta.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah pada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, para pengabdian ilmu dan kita sebagai pengikut setia Rasulullah SAW. Skripsi ini berjudul Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Kartu Terpadu terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan (Penelitian pada Kelas II SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang) disusun guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam ilmu pendidikan.

Penulis skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang seluas-luasnya kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberi perhatian demi kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Hermahayu, M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan Galih Istiningsih selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan membimbing dengan penuh perhatian dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Kepala SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang yang telah berkenan memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Bapak dan Ibu Guru SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang yang telah memberi bantuan moral, material, maupun spiritual selama penelitian ini berlangsung.
7. Ibunda Yohana dan Ayahanda Sarju yang senantiasa memberikan kasih sayang dan doa tiada henti.
8. Kakanda Sigit Priyono dan adinda Rini Setyaningrum yang selalu memberikan motivasi.
9. Sahabat-sahabatku di kelas PGSD angkatan 2013 yang telah menemani penulis selama belajar di kampus Universitas Muhammadiyah Magelang.
10. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, namun turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Tiada kata yang pantas saya ucapkan selain terimakasih.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan lebih lanjut.

Akhirnya penulis harapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

ABSTRAKSI

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA KARTU TERPADU TERHADAP KEAKTIFAN
DAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA LINGKUNGAN
(Penelitian pada Kelas II SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung
Kabupaten Magelang)**

**INDAH SUSANTI
13.0305.0010**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa tema Lingkungan. Penelitian dilaksanakan di kelas II SD Negeri Ngablak sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Kradenan 3 sebagai kelas kontrol.

Jenis penelitian eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Desain*. Sampel penelitian kelas eksperimen berjumlah 19 siswa menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu dan kelas kontrol berjumlah 19 siswa menggunakan model dan media konvensional. Teknik pengumpulan data observasi dan tes dengan analisis uji *Mann Whitney*.

Kesimpulan hasil penelitian model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa Tema Lingkungan. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis keaktifan diperoleh *Asymp. Sig.* $0,000 < 0,05$ dengan U hitung (27) $< U$ tabel (101) dan hasil belajar diperoleh *Asymp. Sig.* $0,000 < 0,05$ dengan U hitung (0) $< U$ tabel (101).

Kata Kunci : *Model Contextual Teaching and Learning berbantuan Media Kartu Terpadu, Keaktifan, Hasil Belajar Tema Lingkungan.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGASAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAKSI	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Keaktifan Belajar	7
B. Hasil Belajar Tema Lingkungan	11

C.	Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> berbantuan Media Kartu Terpadu	14
D.	Pengaruh Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> berbantuan Media Kartu Terpadu terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan.....	25
E.	Penelitian yang Relevan.....	26
F.	Kerangka Berpikir.....	27
G.	Hipotesis.....	28
BAB III	METODE PENELITIAN.....	29
A.	Jenis Penelitian.....	29
B.	Populasi Sampel dan Sampling.....	30
C.	Variabel Penelitian.....	31
D.	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	32
E.	Setting Penelitian	33
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
G.	Instrumen Pengumpulan Data	35
H.	Prosedur Penelitian.....	36
I.	Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A.	Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	43
B.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	52
C.	Pengujian Prasyarat Analisis Data	56
D.	Pengujian Hipotesis.....	60

E. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pembelajaran Tema Lingkungan Model Contextual Teaching and Learning berbantuan Media Kartu Terpadu	23
Tabel 2.2 Perbedaan Model Contextual Teaching and Learning dengan Model Contextual Teaching and Learning berbantuan Media Kartu Terpadu	24
Tabel 3.1 Desain Nonequivalent Control Group Desain	29
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	31
Tabel 3.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	34
Tabel 3.4 Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen dan Teknik Analisis Data	35
Tabel 3.5 Kriteria Indeks Reliabilitas	39
Tabel 3.6 Kriteria Indeks Kesukaran Soal.....	39
Tabel 3.7 Kriteria Indeks Daya Pembeda	40
Tabel 3.8 Klasifikasi Nilai N Gain.....	41
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Keaktifan.....	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar KD1	46
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar KD2.....	47
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar KD3.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keaktifan.....	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar KD1	49
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar KD2.....	50
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar KD3.....	50

Tabel 4.9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	51
Tabel 4.10 Hasil Uji Daya Pembeda.....	51
Tabel 4.11 Deskripsi Data Awal Keaktifan	52
Tabel 4.12 Deskripsi Data Akhir Keaktifan.....	53
Tabel 4.13 Deskripsi Data Pretest Hasil Belajar	54
Tabel 4.14 Deskripsi Data Posttest Hasil Belajar	55
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan N Gain Hasil Belajar	55
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Keaktifan.....	56
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar	57
Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas Keaktifan	58
Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	59
Tabel 4.20 Hasil Uji Mann Whitney Keaktifan	60
Tabel 4.21 Hasil Uji Mann Whitney Hasil Belajar	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	71
Lampiran 2. Perangkat Pembelajaran	72
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli	73
Lampiran 4. Uji Instrumen	74
Lampiran 5. Data Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa.....	75
Lampiran 6. Uji Prasyarat Penelitian	76
Lampiran 7. Uji Hipotesis Mann Whitney	77
Lampiran 8. Dokumentasi	78
Lampiran 9. Buku Bimbingan Skripsi	79

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Materi pembelajaran di SD kelas rendah dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan saling berkaitan dan menyatu dalam tema atau pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid (Majid, 2014: 80). Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

Tema lingkungan adalah salah satu tema dalam pembelajaran kelas II. Tema lingkungan merupakan tema penting karena tema ini berkaitan dengan kehidupan siswa. Materi tema lingkungan pada semester 2 awal yaitu deskripsi, perkalian, dan peran anggota keluarga. Pentingnya materi deskripsi adalah untuk melatih siswa mengungkapkan sesuatu sesuai fakta yang ada. Pentingnya materi perkalian untuk solusi dalam permasalahan yang berkaitan dengan perkalian dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya materi peran anggota keluarga untuk menumbuhkan kesadaran siswa tentang perannya dalam keluarga.

Pembelajaran di SD akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan anak usia SD. Usia anak SD berkisar antara 7 tahun sampai dengan 11 tahun. Menurut Piaget perkembangan anak usia SD tersebut termasuk dalam katagori operasional konkret (Taufiq, 2011: 2.8). Pada usia operasional konkret dicirikan dengan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan tertentu yang logis, hal tersebut dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkret yang dihadapi.

Berdasarkan kebutuhan materi dan karakteristik siswa SD maka pembelajaran di SD kelas rendah memerlukan model dan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa membentuk pengetahuannya sendiri melalui pembelajaran aktif serta media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mencakup semua materi.

Hasil observasi peneliti di kelas II SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang bahwa pembelajaran tematik belum dilaksanakan secara maksimal. Salah satu pembelajaran tematiknya adalah tema lingkungan pembelajaran satu. Perencanaan pembelajaran sudah menggunakan tema namun dalam pelaksanaanya materi yang diajarkan masih terpisah-pisah menjadi mata pelajaran. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas II mengenai pembelajaran tematik yaitu guru belum mampu mengaitkan materi satu dengan yang lainnya dan anggapan guru tentang penggunaan media pembelajaran hanya akan menyita waktu. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan penugasan serta hanya menggunakan media

buku teks dan papan tulis. Guru menjelaskan materi dari awal sampai akhir dengan ceramah dengan media buku teks kemudian memperjelasnya melalui papan tulis kemudian siswa diberikan tugas untuk mengerjakan setelah itu pekerjaan siswa dikoreksi oleh guru.

Metode ceramah memiliki kekurangan yaitu siswa hanya mendengarkan dan mencatat sehingga proses belajar siswa pasif, materi yang dikuasai siswa terbatas yang disampaikan guru, hasil belajar siswa kurang maksimal disebabkan siswa tidak memahami konsep secara utuh. Kekurangan media buku teks adalah siswa merasa bosan dengan bacaan yang banyak dan pembelajaran berpusat pada guru. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa pasif. Ketidakaktifan siswa membuat hasil belajar yang kurang maksimal dalam tema lingkungan. Ketidakaktifan siswa terbukti ketika pembelajaran siswa hanya diam bahkan terkadang bermain dengan teman lainnya dan ketika siswa di tanya oleh guru siswa hanya diam. Rendahnya hasil belajar terbukti ketika siswa mengerjakan soal sebagian siswa belum mampu mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka diperlukan solusi menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi membuat siswa aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa tema lingkungan pembelajaran satu adalah model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media kartu terpadu.

Model *Contextual Teaching and Learning* adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan siswa. Kelebihan model ini terdapat pada tujuh langkahnya yaitu *contruktivism*, *inquiry*, *questioning*, *learning community*, *modelling*, *reflection*, dan *authentic assessment*. Langkah *contruktivism* merupakan langkah mengaitkan materi dengan kehidupan siswa. Langkah *inquiry* merupakan langkah memberikan kesempatan kepada siswa aktif untuk menemukan. Langkah *questioning* merupakan langkah tanya jawab, hal ini membuat siswa aktif. Langkah *learning community* merupakan langkah belajar secara berkelompok, hal ini merangsang siswa aktif dengan cara berdiskusi satu sama lain. Langkah *modelling* merupakan langkah memperagakan apa yang telah dipelajari oleh siswa sehingga siswa benar-benar paham materi. Langkah *reflection* merupakan langkah refleksi dimana siswa membuat konsep dari fakta-fakta yang didapatnya. Langkah *authentic assessment* merupakan langkah penilaian otentik yang mampu mengukur hasil belajar secara keseluruhan.

Media Kartu Terpadu merupakan pengembangan dari media kartu gambar, kartu cerita, dan kartu angka dengan berbagai materi dan mata pelajaran. Media ini dibuat di microsoft powerpoint kemudian dicetak menjadi 6 *slide* dalam satu halaman. Setiap slide dipotong kemudian dilaminating menjadi sebuah kartu dengan ukuran 8cmx6cm. Kelebihan utama media Kartu Terpadu dapat melatih daya pikir siswa karena kartu ini mampu mengaitkan beberapa materi dalam satu tema. Kartu terpadu dapat dipergunakan untuk mengenalkan konsep lingkungan seperti materi deskripsi,

perkalian, dan pengalaman anggota keluarga. kartu terpadu dapat dipergunakan untuk mengenalkan konsep tema lingkungan pada siswa usia 8-9 tahun dengan gambar-gambar sebagai simbolnya. Artinya, pada usia 8-9 tahun yang merupakan masa pra operasional konkret maka siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan benda-benda yang nyata sebagai simbolnya seperti kartu gambar, kalimat, dan angka.

Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu diharapkan berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema lingkungan. Peneliti bermaksud melakukan eksperimen dengan judul “Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Kartu Terpadu terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Kartu Terpadu terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Kartu Terpadu terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa tema lingkungan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu dalam pembelajaran tematik.

c. Bagi Siswa

Dapat berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa tema lingkungan.

d. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran untuk usaha-usaha peningkatan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Keaktifan Belajar

1. Pengertian belajar

Menurut Mudjiono dan Dimiyati (2013: 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sedangkan menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Slameto (2010: 71) sekolah merupakan faktor belajar. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu, standar pelajaran, gedung, metode belajar dan tugas.

Dari pengertian beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Proses tersebut dialami melalui pengalaman dalam sebuah lingkungan. Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses perubahan tingkah laku melalui pembelajaran tema lingkungan.

2. Pengertian keaktifan belajar

Menurut Sardiman (2014: 100) keaktifan adalah aktivitas berupa jasmani dan rohani. Menurut Daryanto dan Rahardjo (2012: 1) mengajar adalah membimbing kegiatan belajar siswa sehingga ia mau belajar. Dengan demikian siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar

mengajar sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif karena siswa sebagai subjek belajar. Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar baik jasmani maupun rohani untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Klasifikasi keaktifan belajar

Menurut Sardiman (2014: 101) klafisikasi keaktifan belajar yaitu:

a. Keaktifan melihat

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja.

b. Keaktifan berbicara

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

c. Keaktifan mendengar

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan musik, pidato.

d. Keaktifan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, karangan, angket, menyalin.

e. Keaktifan menggambar

Menggambar, membuat grafik, diagram, peta.

f. Keaktifan gerak

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

g. Keaktifan mental

Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

h. Keaktifan emosi

Menaruh minat, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang.

Menurut Sudjana (2011: 61) keaktifan siswa dapat terlihat dalam hal:

a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya

b. Terlibat dalam pemecahan masalah

c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya

d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah

e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru

f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya

g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis

- h. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan pendapat dua ahli dapat disimpulkan bahwa klasifikasi keaktifan siswa sangat beragam. Keaktifan siswa tidak hanya kegiatan melakukan saja namun terdapat delapan kategori yaitu keaktifan melihat, berbicara, mendengar, menulis, menggambar, gerak, mental, dan emosi.

4. Faktor dan cara meningkatkan keaktifan belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 62) untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru di antaranya dapat menggunakan multi metode dan multimedia, memberikan tugas secara individual dan kelompok, memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok, memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, mengadakan tanya jawab dan diskusi. Menurut Zuldafrial (2012: 121) pembelajaran aktif terdiri dari dua komponen utama yaitu unsur pengalaman meliputi kegiatan melakukan dan pengamatan serta dialog meliputi dialog dengan diri sendiri dan dialog dengan orang lain. Berdasarkan hal tersebut maka model dan media pembelajaran menjadi faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Model dan media yang mampu meningkatkan keaktifan siswa adalah yang mampu membuat siswa melakukan.

B. Hasil Belajar Tema Lingkungan

1. Pengertian hasil belajar tema lingkungan

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011: 22). Menurut Ahmad (2012: 112) hasil belajar adalah objek evaluasi yang artinya kemampuan siswa dalam menyerap kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Poerwanti (2008: 7.4) hasil belajar adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pengertian dari berbagai ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar. Pengertian hasil belajar sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan adalah kemampuan siswa setelah pembelajaran tema lingkungan.

2. Ranah hasil belajar tema lingkungan

Menurut Arifin, (2009: 21) hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Abdullah (2012: 20-38) ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan mental seperti pemanggilan kembali informasi dan kemampuan intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai, dan ranah psikomotorik berkaitan dengan gerak fisik.

Berdasarkan pendapat dari dua ahli dapat disimpulkan bahwa ranah hasil belajar ada 3 yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan, afektif berkaitan dengan sikap,

dan psikomotorik berkaitan dengan keterampilan. Hasil belajar tema lingkungan sesuai dengan penelitian ini yaitu mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai dengan ciri-ciri yang dimiliki, melakukan perkalian yang hasilnya dua angka, dan menceritakan pengalaman dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tema lingkungan

Faktor hasil belajar tema lingkungan dipengaruhi oleh proses belajar. Belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan dalam lingkungan. Sedangkan pembelajaran adalah kombinasi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan.

Pembelajaran memiliki komponen yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Komponen pertama adalah guru dan siswa. Siswa merupakan subjek dari pembelajaran, subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa maka siswalah subjek yang melakukan aktivitas belajar. Kedua material atau isi, materi pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan di kelas rendah materi satu dengan materi lainnya saling berkait dalam sebuah tema yang dalam hal ini adalah tema lingkungan. Ketiga fasilitas atau media, media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan

perananan strategi pembelajaran. Keempat perlengkapan atau penunjang, komponen penunjang yang dimaksud dalam pembelajaran adalah sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya. Perlengkapan berfungsi memperlancar dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Kelima tujuan pembelajaran yang merupakan sesuatu yang diusahakan pencapaiannya berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Keenam adalah lingkungan dan ketujuh adalah prosedur atau metode. Metode adalah cara untuk menyampaikan materi kepada subjek belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Cara yang dilakukan dari awal sampai akhir disebut dengan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswanya.

Karakteristik siswa SD yang merupakan masa anak-anak akhir memiliki keterampilan menolong diri, menolong sosial, keterampilan sosial, dan keterampilan bermain (Baharuddin, 2009: 9). Sedangkan menurut Piaget siswa SD berada pada umur 7-12 tahun yang berada dalam tahap operasional konkret (Kurnia, 2007: 3.7). Pada tahap ini anak berfikir konkret dalam memahami sesuatu sebagaimana kenyataannya dan memahami konsep melalui pengalaman sendiri lebih objektif. Selain karakteristik siswa, proses pembelajaran tema lingkungan sangat dipengaruhi oleh substansi materi.

Tema lingkungan merupakan salah satu tema dalam pembelajaran tematik. Materi dalam pembelajaran tematik berkaitan satu dengan yang lainnya. Pembelajaran tematik mengharuskan siswa belajar dengan

melakukan. Tema lingkungan pembelajaran satu terdapat materi deskripsi, perkalian, dan pengalaman anggota keluarga. Materi tersebut saling berkaitan dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

4. Cara meningkatkan hasil belajar tema lingkungan

Cara meningkatkan hasil belajar tema lingkungan berdasarkan substansi materi dan karakteristik siswa dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah cara yang dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat perantara materi pembelajaran. Model dan media pembelajaran yang mampu mengaitkan materi satu dengan materi yang lainnya. Model pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa melakukan dan menemukan konsep dalam kehidupan sehari-hari siswa. Media pembelajaran yang membuat siswa berfikir konkret. Salah satu cara meningkatkan hasil belajar tema lingkungan adalah menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media kartu terpadu.

C. Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Kartu Terpadu

1. Model *Contextual Teaching and Learning*

a. Pengertian model *Contextual Teaching And Learning*

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian

kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar, pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh materi dan kemampuan siswa (Ngalimun, 2015: 25-26). Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa (Rusman, 2016: 189). Menurut Trianto (2010) *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran yang membantu guru mengaitkan mata pelajaran dengan dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan. Dari dua pendapat mengenai *Contextual Teaching and Learning* dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* adalah model pembelajaran yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.

b. Prinsip model *Contextual Teaching and Learning*

1) Prinsip sintagmatik

Langkah pembelajaran dalam model *Contextual Teaching and Learning* yaitu konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, penilaian sebenarnya (Rusman, 2016: 193-197). Konstruktivisme adalah membangun pengetahuan siswa dengan pengalaman nyata. Pengetahuan yang dimiliki siswa dapat memberikan pedoman untuk diaktualisasikan dalam dunia nyata. Menemukan memberikan

pembelajaran bermakna karena pengetahuan diperoleh melalui penemuan sendiri bukan hasil dari hafalan. Bertanya menjadi alat untuk menggali informasi akademik siswa. Masyarakat belajar memberikan kesempatan untuk siswa bekerja sama. Pemodelan dapat mengembangkan pembelajaran. Refleksi memberikan siswa kesempatan untuk menghayati tentang apa yang baru saja dipelajari. Penilaian sebenarnya adalah penilaian yang dilakukan tidak hanya di akhir pembelajaran namun selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Prinsip pendukung

Prinsip pendukung adalah segala sarana bahan dan alat yang di perlukan untuk melaksanakan model yang berupa perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran ini terdiri dari:

- 1) Materi ajar yang terdiri dari materi deskripsi (Bahasa Indonesia), perkalian (Matematika), dan peran anggota keluarga (IPS).
- 2) Media pembelajaran berupa media Kartu Terpadu.
- 3) Bahan pembelajaran tematik.
- 4) Penilaian yang terdiri dari kisi-kisi penilaian, penilaian, kriteria penilaian, dan pedoman penskoran.

3) Prinsip reaksi

Prinsip reaksi adalah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana yang seharusnya terjadi, guru melihat dan

memperlakukan siswa. Prinsip reaksi dalam pembelajaran ini terlihat ketika guru menjadi fasilitator dalam semua tahap pembelajaran.

4) Prinsip sosial

Prinsip sosial adalah suasana dan norma yang berlaku dalam lingkungan pembelajaran. Prinsip sosial atau aktivitas guru dan aktivitas siswa terlihat ketika permainan yaitu dalam tahap konstruktivisme, menemukan, dan masyarakat belajar.

5) Prinsip instruksional

Prinsip intruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan siswa pada tujuan yang diharapkan berupa pengetahuan. Prinsip intruksional sama halnya dengan tujuan pembelajaran kognitif. Dalam pembelajaran ini untuk mencapai tujuan pembelajaran aspek pengetahuan terlihat ketika tahap menemukan, masyarakat belajar, dan penilaian autentik.

6) Prinsip pengiring

Prinsip pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berupa aspek sikap dan keterampilan. Prinsip pengiring untuk mencapai tujuan aspek sikap dan keterampilan dapat terlihat pada semua tahap dan yang lebih dominan dalam tahap konstruktivisme, menemukan, dan masyarakat belajar.

7) Prinsip umum

Prinsip umum merupakan prinsip yang ditimbulkan dari prinsip yang lainnya. Prinsip umumnya yaitu:

- a) Aktif yang ditimbulkan dalam setiap tahap. Pada tahap konstruktivisme siswa aktif dalam bermain dan berbicara, pada tahap menemukan siswa aktif dalam melakukan, pada tahap tanya jawab siswa aktif dalam bertanya dan menjawab, pada tahap masyarakat belajar siswa aktif dalam bermain dan melakukan, pada tahap pemodelan siswa aktif dalam gerak, pada tahap refleksi siswa aktif dalam mental, pada tahap penilaian sebenarnya siswa aktif dalam emosi.
- b) Rasa ingin tahu yang ditimbulkan dalam tahap menemukan dan bertanya.
- c) Bekerjasama yang ditimbulkan dalam tahap masyarakat belajar. Siswa belajar secara berkelompok, dengan demikian siswa termotivasi untuk bekerjasama.

2. Media Kartu Terpadu

Media adalah alat; alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb); perantara; penghubung (Haryanta, 2012: 162). Menurut Arsyad (2014: 3) media adalah perantara atau pengantar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara

materi pembelajaran antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Menurut Asra (2007: 5.8) media dapat dikelompokkan menjadi media visual, audio, audio visual, multi media, dan realita. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Contoh media visual seperti foto, gambar, kartun, poster, grafik, dan sebagainya. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja. Contoh media audio seperti kaset audio, radio, dan MP3 player. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar. Contoh media audio visual seperti film bersuara, video, dan televisi. Multimedial adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Media realita yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Contoh media realita seperti tumbuhan, batuan, binatang, air, sawah, dan sebagainya.

Menurut Musfiqon (2012: 118-121) dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kriteria. Kriteria tersebut adalah kesesuaian dengan tujuan, kegunaan, peserta didik, ketersediaan media, biaya, keterampilan guru, dan kualitas. Pertama, kesesuaian dengan tujuan. Pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan. Maka media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Kedua, pemilihan media didasarkan pada kegunaan. Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang

penting dari benda, maka gambar dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek yang menyangkut gerak maka media film atau video lebih tepat. Ketiga, disesuaikan dengan keadaan peserta didik. Kriteria pemilihan yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak. Keempat, ketersediaan media yang akan digunakan. Jika tidak ada maka guru bisa membuatnya, namun jika guru tidak mampu membuatnya maka pilihlah media yang ada disekolahan. Kelima, biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Keenam, Guru harus mampu menggunakan media dalam proses pembelajaran. Ketujuh, media yang digunakan memiliki mutu teknis yang bagus.

Terpadu adalah satu keseluruhan yang terdapat hubungan (Chamisijatin, 2008: 3.5). Satu keseluruhan disajikan dalam bentuk satuan unit. Satu unit terdapat hubungan antarpelajaran serta berbagai kegiatan siswa. Mata pelajaran tidak diajarkan secara terpisah-pisah, namun terjalin dalam satu keutuhan yang meniadakan batas tertentu dari masing-masing bahan pelajaran. Keterpaduan membuat siswa mempunyai pemahaman materi secara utuh.

Media kartu terpadu dalam penelitian ini adalah media yang dapat menghubungkan beberapa materi atau mata pelajaran dalam bentuk kartu. Media kartu terpadu terdiri dari kartu tiket peserta (KTP) dan kartu jodoh (KADO). Kartu tiket peserta (KTP) merupakan kartu gambar yang

berisikan gambar dari salah satu materi pembelajaran yang dalam dikaitkan dengan materi yang pembelajaran lainnya. KTP digunakan untuk mendapatkan kartu jodoh. Kartu jodoh (KADO) adalah gabungan dari kartu cerita dan kartu jawaban. Kartu jodoh merupakan gabungan dari berbagai materi pembelajaran. Media Kartu Terpadu berukuran 8cmx6cm. Media dibuat melalui microsoft powerpoint kemudian dicetak 6 slide dalam 1 halaman. Setelah dicetak kemudian dipotong dan dilaminating.

Media kartu terpadu dipilih dengan alasan sesuai dengan tujuan pembelajaran tema lingkungan yang terdiri dari beberapa materi, keefektifan materi tema lingkungan dengan media visual jadi tidak bersifat verbal, keadaan siswa yang berada dalam tahap operasional konkret belum mampu berfikir abstrak, ketersediaan media ini mampu dibuat dengan mudah, biaya untuk membuat media ini tergolong murah, guru dan siswa memiliki keterampilan untuk menggunakan media kartu terpadu, dan media ini bermutu teknis bagus dengan pembuatan akhir dengan dilaminating.

Kelebihan media Kartu Terpadu yaitu mampu mengaitkan materi satu dengan materi yang lainnya, dapat digunakan secara individu maupun kelompok, efisien waktu dalam pembelajaran, menumbuhkan kerjasama antar siswa, meningkatkan daya berpikir siswa, dan mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat pada siswa.

Penggunaan media kartu terpadu ada 2 permainan yaitu Kartu Tiket Peserta (KTP) dan Kartu Jodoh (KADO).

Permainan 1. KTP (Kartu Tiket Peserta)

1. Siswa melingkar.
2. Siswa mendapatkan KTP.
3. Siswa bernyanyi sambil memutarakan KTP.
4. Setelah siswa selesai bernyanyi, siswa berhenti memutarakan KTP.
5. Siswa yang mendapatkan KTP berbintang menjelaskan, yang mendapat KTP sama menambahkan.

Permainan 2. KADO (Kartu Jodoh)

1. Siswa yang mendapatkan KTP sama membentuk kelompok.
 2. Kartu dalam permainan 1 menjadi tiket untuk mendapatkan KADO.
 3. Setiap kelompok mendapatkan KADO.
 4. Setiap kelompok menjodohkan KADO pada papan jodoh.
 5. Kelompok yang selesai menjodohkan kemudian mengisi lembar kerja kelompok.
 6. Kelompok yang selesai mengerjakan lembar kerja kelompok kemudian mengambil Bintang kemenangan.
3. Pembelajaran model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu

Pembelajaran tema lingkungan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu dapat dilihat pada Tabel. 2.1.

Tabel 2.1 Pembelajaran Tema Lingkungan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Kartu Terpadu

Fase	Tahap
1	Tahap I Konstruktivisme a. Siswa melakukan permainan 1 menggunakan kartu terpadu (KTP)
2	Tahap II Menemukan a. Siswa menemukan konsep materi menggunakan kartu terpadu KTP.
3	Tahap III Bertanya a. Siswa bertanya menggunakan pesawat JET
4	Tahap IV Masyarakat Belajar a. Siswa melakukan permainan 2 menggunakan kartu terpadu (KADO)
5	Tahap V Pemodelan a. Siswa mempresentasikan hasil temuan dan kaitan materi dengan kehidupan
6	Tahap VI Refleksi a. Siswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
7	Tahap VII Penilaian Sebenarnya a. Siswa mengerjakan lembar kerja siswa.
8	Tahap VIII Penghargaan a. Siswa yang aktif mendapatkan penghargaan

Pada Tabel 2.1 terdapat delapan fase dalam pembelajaran Tema Lingkungan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Kartu Terpadu. Pertama tahap konstruktivisme, tahap kedua menemukan, tahap ketiga tanya jawab, tahap keempat kelompok belajar, tahap kelima pemodelan, tahap keenam refleksi, tahap ketujuh penilaian sebenarnya, dan tahap kedelapan adalah penghargaan. Terdapat perbedaan dengan model *Contextual Teaching and Learning*. Perbedaan Model *Contextual Teaching and Learning* dengan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Kartu dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Perbedaan Model *Contextual Teaching and Learning* dengan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Kartu Terpadu

No	Prinsip	Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> berbantuan media kartu terpadu
1	Sintagmatik	Konstruktivisme, inkuiri, tanya jawab, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik.	Konstruktivisme, inkuiri, tanya jawab, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, penilaian autentik, dan penghargaan.
2	Pendukung	Tidak menggunakan kartu terpadu	Media kartu terpadu Bahan pembelajaran tematik
3	Reaksi	Guru menjadi fasilitator dalam tahap tertentu	Guru menjadi fasilitator dalam semua tahap
4	Sosial	Interaksi antara guru dan siswa	Interaksi antar guru dengan siswa dan siswa dengan siswa
5	Instruksional	Tujuan pembelajaran aspek pengetahuan masing-masing mata pelajaran	Tujuan pembelajaran aspek pengetahuan terpadu
6	Pengiring	Tujuan pembelajaran aspek sikap dan keterampilan hanya terlihat dalam tahap tertentu	Tujuan pembelajaran aspek sikap dan keterampilan dapat terlihat dalam semua tahap

Tabel 2.2 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan model *Contextual*

Teaching and Learning dengan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Kartu Terpadu. Pertama prinsip sintakmatiknya terdapat tahap penghargaan. Kedua prinsip pendukungnya dengan media Kartu Terpadu. Ketiga prinsip reaksinya guru menjadi fasilitator pada semua tahap. Keempat prinsip sosial interaksi tidak hanya terjadi antara guru dengan siswa namun siswa dengan siswa. Kelima prinsip intruksional tujuan pembelajaran aspek

pengetahuan terpadu. Keenam prinsip pengiring yang terdiri dari tujuan pembelajaran aspek afektif dan psikomotorik terlihat pada semua tahap.

D. Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Kartu Terpadu terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan

Tema lingkungan merupakan salah satu tema dalam pembelajaran tematik kelas II. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan materi satu dengan materi lainnya dalam sebuah tema. Pembelajaran di SD disesuaikan dengan hakikat pembelajaran di SD. Komponen pembelajaran di SD yang sekaligus mempengaruhi hasil belajar adalah siswa, guru, tujuan, materi, metode, media, dan lingkungan. Karakteristik siswa SD berada dalam tahap operasional konkret dimana siswa SD berfikir secara konkret menggunakan benda nyata melalui pengalaman sendiri. Mencapai tujuan pembelajaran model dan media pembelajaran disesuaikan dengan substansi materi dan karakteristik siswa. Model *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Media Kartu Terpadu merupakan media yang mampu mengaitkan materi satu dengan materi yang lainnya. Melalui model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu siswa mampu belajar dengan konkret, belajar dengan mengaitkan satu materi dengan materi lainnya, dan membangun pengetahuan melalui penemuan sendiri sesuai dengan kehidupan nyata siswa.

Pembelajaran ini membuat siswa aktif dan pengalaman siswa belajar menjadi bermakna sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

E. Penelitian yang Relevan

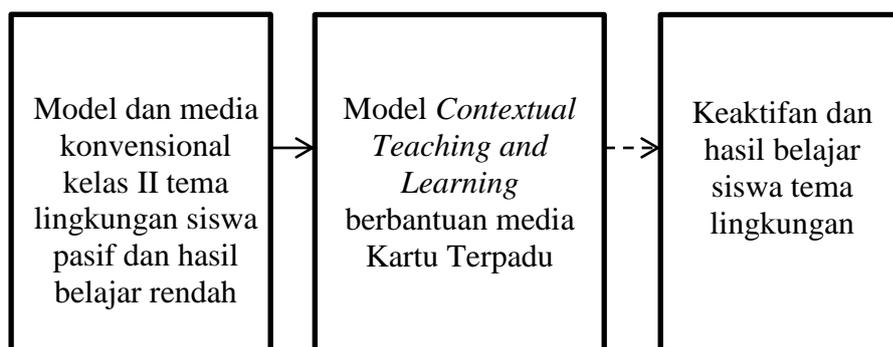
Berdasarkan penelusuran peneliti, terdapat penelitian dengan tema yang hampir sama. Pertama, penelitian dalam skripsi Sumarni (2011) PGSD Bumi Siliwangi dengan judul “Penggunaan *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian sebagai Bentuk Penjumlahan Berulang pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian Sumarni dengan penggunaan *Contextual Teaching and Learning* pada pelajaran Matematika materi perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang memudahkan siswa dalam menemukan pemahaman, dapat membuat alternatif jawaban, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun sama-sama meneliti tentang model *Contextual Teaching and Learning*, namun terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Variabel yang peneliti lakukan adalah keaktifan dan hasil belajar tema lingkungan sedangkan penelitian Sumarni hasil belajar Matematika. Peneliti menggunakan model dengan berbantuan media kartu terpadu sedangkan Penelitian Sumarni tidak menggunakan media kartu terpadu. Kedua, penelitian dalam skripsi Fitri (2012) dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bumi Siliwangi dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika tentang Penjumlahan Bilangan Cacah Melalui Penggunaan Media Kartu Bergambar”. Hasil penelitian Fitri pembelajaran matematika dengan menggunakan media

kartu bergambar ternyata menunjukkan peningkatan yang signifikan ditandai dengan hasil rata-rata tes pada setiap siklus yang meningkat. Meskipun sama-sama meneliti tentang media kartu, namun memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Variabel yang peneliti lakukan adalah hasil belajar tema lingkungan sedangkan penelitian Fitri hasil belajar pada pembelajaran matematika tentang penjumlahan bilangan cacah. Media yang digunakan peneliti tidak hanya media kartu bergambar namun terdapat kartu cerita dan kartu angka juga. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Laila (2009) dengan judul “Pengaruh *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian Laila bahwa *Contextual Teaching and Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar dan lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional. Meskipun sama-sama meneliti tentang *Contextual Teaching and Learning* namun memiliki perbedaan dengan yang peneliti lakukan. Peneliti menggunakan media kartu terpadu sedangkan Laila tidak menggunakannya. Peneliti meneliti pengaruhnya terhadap keaktifan dan hasil belajar sedangkan Laila hanya hasil belajar.

F. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran di lapangan membuktikan bahwa guru menggunakan model pembelajaran konvensional dengan bantuan media buku teks. Model dan media pembelajaran digunakan pada setiap tema atau mata pelajaran dan untuk semua kelas termasuk pembelajaran kelas II tema

lingkungan. Proses pembelajaran kelas II tema lingkungan menjadi pasif dan hasil belajar kurang dari KKM. Berdasarkan substansi materi dan karakteristik siswa pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media kartu terpadu berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa, kerangka berpikir dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Keterangan:

---> = berpengaruh

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

G. Hipotesis

Berdasarkan masalah, landasan teori, dan kerangka berfikir dapat di rumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: “model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa tema lingkungan”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Sugiyono. 2015: 107). Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu pemilihan sampel pada Quasi Experimental tipe *Nonequivalent Control Group Design* tidak dilakukan pemilihan sampel secara random melainkan dipilih dengan sengaja oleh peneliti, kelompok mana yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan mana yang akan dijadikan kelompok kontrol. Kelompok penelitian tidak dibuat sendiri oleh peneliti akan tetapi peneliti hanya meneruskan kelompok yang telah ada di sekolah tempat penelitian. Anggota dalam setiap kelompok tidak diacak atau dirandom, namun tetap dibiarkan seperti biasa. Desain *Nonequivalent Control Group Design* dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

(Emzir, 2008:105)

Keterangan:

X : Penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu

- : Penerapan model dan media konvensional
- O₁ : Pre-test sebelum pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu
- O₂ : Post-test sesudah pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu
- O₃ : Pre-test sebelum pembelajaran menggunakan model dan media konvensional
- O₄ : Post-test sesudah pembelajaran menggunakan model dan media konvensional

B. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan sasaran yang seharusnya diteliti, dan pada populasi itulah nanti hasil penelitian diberlakukan. (Abdullah, 2015: 226). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Ngablak dan SD Negeri Kradenan 3 Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 38.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu (Sugiyono, 2015: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi yang ada di SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang yaitu siswa kelas II 19 siswa sebagai

kelas eksperimen dan siswa SD Negeri Kradenan 3 kelas II 19 siswa sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian ini dapat di lihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Sekolah	Kelas	Kelompok	Jumlah Siswa
SD Negeri Ngablak	II	Eksperimen	19
SD Negeri Kradenan 3	II	Kontrol	19
Jumlah			38

3. Teknik sampling

Menurut Sugiyono (2015: 62) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Penelitian menggunakan teknik *sampling* yang disebut sampling total dalam menentukan sampelnya. Menurut Sugiyono (2015: 67) teknik sampling total adalah teknik penentuan sampel dengan semua populasi digunakan sebagai sampel.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah :

1. Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel terikat (Sugiyono, 2015: 4). Variabel bebas dilambangkan dengan huruf X adalah model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu.

2. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015: 4). Variabel terikat dilambangkan

dengan huruf Y. Y_1 adalah keaktifan dan Y_2 adalah hasil belajar tema lingkungan.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Keaktifan

Keaktifan adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran tema lingkungan. Aspek keaktifan dalam penelitian ini yaitu aspek melihat, berbicara, mendengar, menulis, menggambar, melakukan, beraktivitas mental, dan emosi. Delapan aspek keaktifan diukur melalui observasi. Lembar observasi terdiri dari 15 item dengan skala penilaian yang terentang dari sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Tingkatan keaktifan diperoleh melalui pembagian empat kategori yaitu sangat aktif (skor 61-75), aktif (skor 46-60), kurang aktif (skor 31-45), dan tidak aktif (skor 15-30).

2. Hasil belajar tema lingkungan

Hasil belajar tema lingkungan adalah kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar tema lingkungan. Hasil belajar tema lingkungan dalam penelitian ini adalah pengetahuan siswa tentang materi deskripsi, perkalian, dan peran anggota keluarga. Hasil belajar tema lingkungan diukur menggunakan tes tertulis pilihan ganda dengan jumlah soal adalah 45. Penskoran hasil belajar tema lingkungan menggunakan penskoran tanpa korelasi atau penskoran dengan cara setiap butir soal

yang dijawab benar mendapat nilai satu. Skor diperoleh dengan cara menghitung banyaknya butir soal yang dijawab benar.

3. Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu

Model *Contextual Teaching and Learning* adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Media Kartu Terpadu adalah media yang mampu menghubungkan beberapa materi atau mata pelajaran dalam bentuk kartu. Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu adalah model dengan langkah pembelajaran konstruktivisme dengan permainan kartu terpadu, menemukan dengan kartu terpadu, bertanya, masyarakat belajar dengan permainan kartu terpadu, pemodelan, refleksi, penilaian sebenarnya, dan penghargaan.

E. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ngablak dan SD Negeri Kradenan 3 Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang. SD Negeri Ngablak sebagai SD yang mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu, SD Negeri Kradenan 3 sebagai SD kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2017. Jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari, tanggal		Kegiatan	Materi
Kelas eksperimen	Kelas kontrol		
Jumat, 17 Maret 2017	Sabtu, 18 Maret 2017	<i>Pretest</i>	Tema Lingkungan
Senin, 20 Maret 2017	Selasa, 21 Maret 2017	<i>Treatment 1</i>	Suara gerak binatang, fakta dasar perkalian, dan pengalaman anggota keluarga
Rabu, 22 Maret 2017	Kamis, 23 Maret 2017	<i>Treatment 2</i>	Ciri-ciri binatang, rumus perkalian, dan peran anggota keluarga
Jumat, 24 Maret 2017	Sabtu, 25 Maret 2017	<i>Treatment 3</i>	Deskripsi binatang, soal cerita perkalian, dan perubahan peran dalam keluarga
Senin, 27 Maret 2017	Rabu, 29 Maret 2017	<i>Posttest</i>	Tema Lingkungan

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

1. Observasi

Menurut Abdullah (2012: 57) observasi adalah kegiatan mengamati fakta dan fenomena kemudian dicatat dengan prosedur tertentu yang sistematis. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati

keaktifan awal dan akhir. Terdapat delapan aspek keaktifan yaitu keaktifan melihat, berbicara, mendengar, menulis, menggambar, melakukan, beraktivitas mental, dan emosi.

2. Tes

Menurut Arifin (2009:3) tes adalah alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur suatu aspek perilaku tertentu. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.4 Jenis Data, Teknik Pengumpulan, Instrumen dan Teknik Analisis Data

Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
Keaktifan	Observasi	Lembar observasi awal dan akhir	Uji <i>Mann Whitney</i>
Hasil belajar	Tes	Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pilihan ganda	- N Gain - Uji <i>Mann Whitney</i>

G. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi keaktifan dan soal tes hasil belajar tema lingkungan.

1. Lembar observasi

Instrumen observasi keaktifan siswa terdiri dari 8 aspek keaktifan dengan jumlah 15 item. Instrumen lembar observasi keaktifan terlampir.

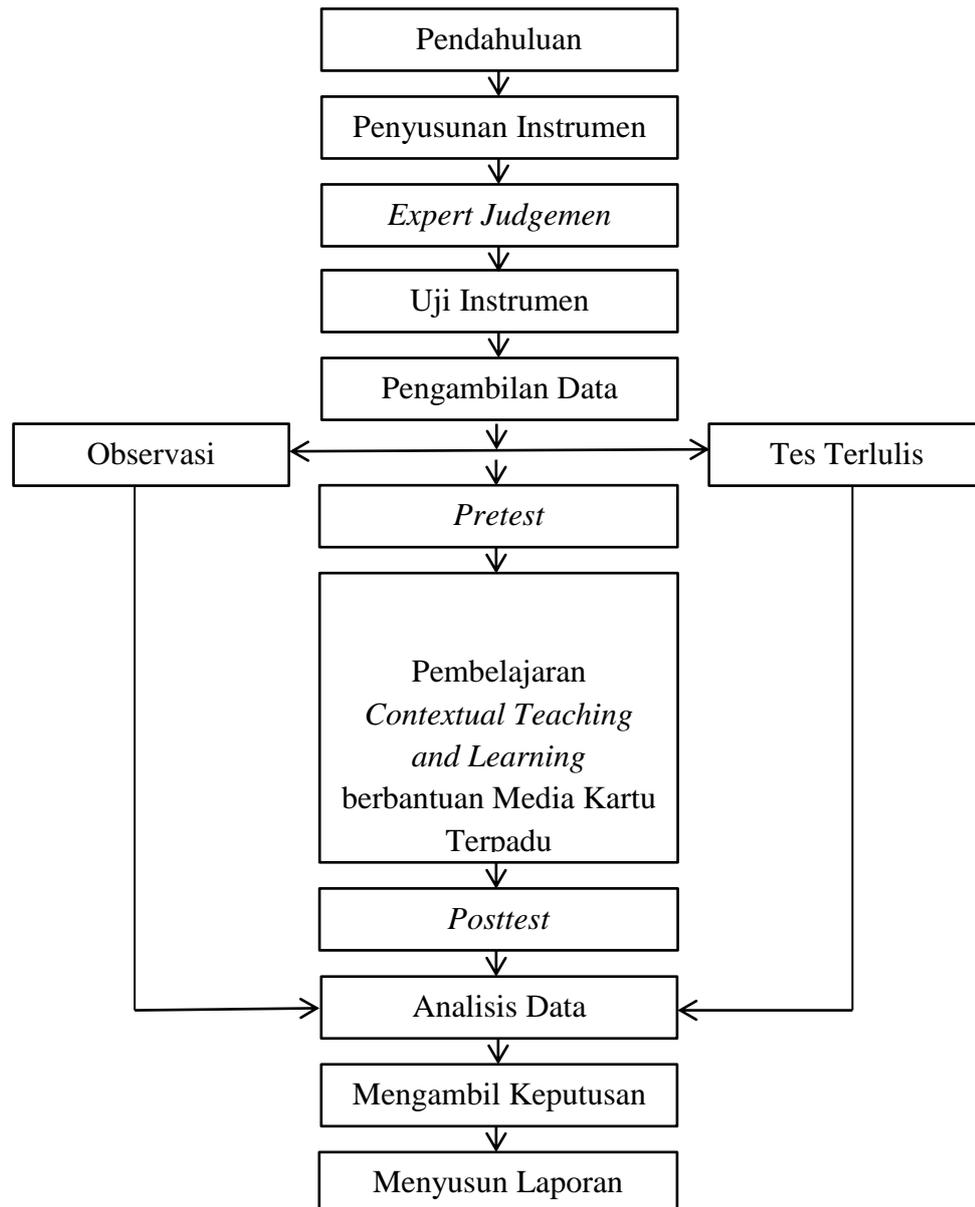
2. Soal tes

Soal tes berasal dari materi tema lingkungan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Soal tes

terdiri dari 3 KD dengan masing-masing KD berjumlah 15 soal.

Instrumen soal tes hasil belajar terlampir.

H. Prosedur Penelitian



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan. Tahap persiapan terdiri dari pengajuan judul dan proposal penelitian, penyusunan instrumen, serta pengajuan kerjasama. Tahap pelaksanaan terdiri dari uji validasi instrumen, pengumpulan data dengan observasi dan tes tertulis, *pretest*, *treatment*, dan *postests*. Tahap terakhir adalah analisis data, pengambilan keputusan, dan penyusunan laporan.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji instrumen

Bentuk instrumen yang digunakan untuk mengukur keaktifan adalah lembar observasi sedangkan bentuk instrumen hasil belajar kognitif berupa soal tes. Instrumen yang baik harus memenuhi validitas instrumen. Instrumen tes harus memenuhi validitas instrumen, reliabilitas instrumen, pengujian tingkat kesukaran dan uji daya beda. Untuk mempermudah perhitungan maka peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16.00 *for Windows*.

a. Validitas

1) Validasi ahli (*Expert gudgment*)

Validasi ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang terdiri dari RPP, hasil belajar, LKS, keaktifan, dan media yang disertai dengan lembar validasinya kepada validator. Hasil

dari lembar validasi yang berisi tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam penelitian ini terdiri dari akademisi dan praktisi. Validator akademisi adalah Mahardika yang merupakan Dosen PGSD UMMagelang. Validator praktisi adalah Widayati yang merupakan Guru Kelas II SD Negeri Ngablak Kecamatan Srumbung. Instrumen RPP, hasil belajar, LKS, keaktifan, media, dan lembar hasil validasi terlampir.

2) Uji validitas

Menurut Abdullah (2012: 77) validitas adalah kesahihan atau ketepatan sebuah instrumen mampu mengukur apa yang hendak diukurnya. Uji validitas instrumen menggunakan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*. Pengujian validitas diperoleh melalui teknik korelasi *Product Momen Pearson*. Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir keaktifan dan butir soal, maka r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} Product Moment pada $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan jika r_{xy} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka butir atau soal tersebut dinyatakan valid.

b. Reliabilitas

Menurut Abdullah (2012: 85) reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Reliabilitas menunjuk pada tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran. Uji Reliabilitas

instrumen item keaktifan dan soal tes menggunakan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*. Pengujian validitas melalui teknik Cronbach's Alpha. Tinggi rendahnya reliabilitas ditunjukkan oleh koefisien reliabilitas. Kriteria indeks reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kriteria Indeks Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,00 \leq r \leq 0,19$	Korelasi sangat rendah
$0,20 \leq r \leq 0,39$	Korelasi rendah
$0,40 \leq r \leq 0,69$	Korelasi cukup
$0,70 \leq r \leq 0,89$	Korelasi tinggi
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Korelasi sangat tinggi

(Basuki, 2015: 119)

c. Tingkat kesukaran soal

Menurut Sudjana (2011: 135) Tingkat kesulitan soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Kriteria indeks kesukaran soal dapat di lihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Nilai I	Kriteria
0 - 0,30	soal kategori sukar
0,31 - 0,70	soal kategori sedang
0,71 - 1,00	soal kategori mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk instrumen hasil belajar. Daya beda adalah daya yang mampu membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah (Basuki, 2015: 139). Kriteria indeks daya beda dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kriteria Indeks Diskriminasi (DB)

Nilai DB	Kriteria
0,40 atau lebih	soal sangat baik
0,30 - 0,39	soal cukup baik

Tabel 3.7 Lanjutan

Nilai DB	Kriteria
0,20 - 0,29	soal perlu pembahasan
0,19	soal buruk

2. Uji prasyarat analisis

Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dalam penelitian ini adalah data keaktifan awal kelas eksperimen, akhir kelas eksperimen, awal kelas kontrol, akhir kelas kontrol, *pretest* hasil belajar kelas eksperimen, *posttest* kelas eksperimen, *pretest* kelas kontrol, dan *posttest* kelas kontrol. Normalitas data menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena sampel kurang dari 40 dengan bantuan program SPSS 16.00 *for Windows*. Jika $\text{sig.} > 0,05$: H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Jika $\text{sig.} < 0,05$: H_0 ditolak, artinya data tidak berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan mengetahui apakah varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini untuk mengetahui varian data keaktifan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, keaktifan akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol, *pretest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol,

serta *posttest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji asumsi varian (uji Levene's) untuk mengetahui apakah varian sama atau berbeda, jika sama menggunakan *Equal Variance Assumed* (diasumsikan varian sama), jika tidak sama menggunakan *Equal not Variance Assumed*. Jika $\text{sig.} > 0,05$: H_0 diterima, artinya varian dari populasi data adalah sama (homogen). Jika $\text{sig.} < 0,05$: H_0 ditolak, artinya varian dari populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).

3. Analisis data

a. Perhitungan *N Gain*

N Gain adalah normalisasi gain yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Perhitungan nilai rata-rata *N Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Nilai *N Gain* akan menggambarkan pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu terhadap hasil belajar siswa tema lingkungan. Perolehan *N Gain* dalam penelitian ini kemudian diklasifikasikan menjadi tiga kategori, seperti dalam Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Klasifikasi Nilai *N Gain*

Rentang Nilai	Klasifikasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji T dengan independent T Test jika data berdistribusi normal. Bila jumlah anggota sampel sama dan variansi homogen menggunakan t-test *separated varians* (Sugiyono,

2015: 138-139). Uji hipotesis menggunakan Mann Whitney U Test jika data tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2015: 153). Peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16.00 *for Windows*. Menurut Gunawan (2013: 118) perhitungan analisis dengan SPSS yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig. dengan aturan keputusan:

Jika nilai sig. > 0,05, maka H_0 diterima : tidak terdapat pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu terhadap keaktifan dan hasil belajar

Jika nilai sig. < 0,05 maka H_0 ditolak : terdapat pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media kartu terpadu terhadap keaktifan dan hasil belajar.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa:

1. Keaktifan siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu lebih tinggi dibandingkan dengan keaktifan siswa kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Hasil uji Mann Whitney Asymp. Sig. $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan keaktifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, U hitung $27 < 101$ (U tabel) dapat disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu berpengaruh signifikan terhadap keaktifan.
2. Hasil belajar siswa tema Lingkungan kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji Mann Whitney Asymp. Sig. $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, U hitung $0 < 101$ (U tabel) dapat disimpulkan bahwa Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar tema Lingkungan.

B. Saran

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

1. Bagi sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran untuk usaha-usaha peningkatan kualitas pembelajaran tematik disekolah dasar dengan memotivasi guru menerapkan multi metode dan multimedia sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Sebagai gambaran penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik khususnya tema Lingkungan.

3. Bagi siswa

Sebaiknya lebih aktif dalam pembelajaran agar hasil belajar meningkat.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan informasi dan kajian pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa tema lingkungan untuk dapat dimanfaatkan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Abdullah, Shodiq. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar Teori dan Aplikasi*. Semarang: Pustaka Rizki Putra.
- Ahmad, Zainal Arifin. 2012. *Perencanaan Pembelajaran dari Desain sampai Implementasi*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ani Sumarni. 2011. "Penggunaan *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian sebagai Bentuk Penjumlahan Berulang pada Siswa Sekolah Dasar". *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). UPI.
- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asra,. Dermawan, Deni. & Riana, Cepi. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Baharuddin. 2009. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Basuki, Ismet,. & Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Chamisijati, Lise. 2008. *Pengembangan Kurikulum SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto,. & Rahardjo, Muljo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati,. & Mudjiono. 2013. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Haryanta, Agung Tri. 2012. *Kamus Kebahasaan dan Kesusastraan*. Surakarta: Aksarra Sinergi Media.

- Kurnia, Ingridwati. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Noor Alfu Laila. 2009. "Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar". *Cakrawala Pendidikan*. 3 (XXVIII). Hlm. 238-248.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taufiq, Agus., L, Hera., & Priato, Puji L. 2011. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Yuliani Fitri. 2012. "Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika tentang Penjumlahan Bilangan Cacah melalui Penggunaan Media Kartu Bergambar". Skripsi (Tidak Diterbitkan). UPI.

Zuldafrial. 2012. Strategi Belajar Mengajar. Surakarta: Cakrawala Media.