

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil belajar IPS Siswa Dengan Menggunakan Pembelajaran Kontekstual Model *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT)* Berbasis *Hands On Activity* Kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah hasil belajar IPS menggunakan Pembelajaran Kontekstual Model *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT)* berbasis *Hands On Activity* materi Konflik dan Integrasi Sosial siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari nilai *post test* pada kelas eksperimen, yaitu kelas dengan menggunakan pembelajaran kontekstual model *relating, experiencing, applying, cooperating, transferring (REACT)* berbasis *hands on activity* dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, diperoleh data sebagai terlampir.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar IPS materi Konflik dan Integrasi Sosial menggunakan pembelajaran kontekstual model *relating, experiencing, applying, cooperating, transferring (REACT)* berbasis *hands on activity* adalah 95,37 untuk kelas eksperimen dan 85,43 untuk rata-rata kelas kontrol.

**Tabel 5.5 Penilaian dan Keterangan**

Nilai Angka	Nilai Huruf	Keterangan
90-100	A	Baik Sekali
80-89	B	Baik
70-79	C	Cukup
60-69	D	Kurang
50-59	E	Sangat Kurang
40-49	F	Gagal

Berdasarkan pedoman penilaian tersebut, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 95,37 dengan nilai huruf A (Baik Sekali), sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol yaitu 85,43 dengan nilai huruf B (Baik). Rata-rata nilai kelas eksperimen jauh lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dilihat bahwa nilai kelas eksperimen  $95,37 >$  dari kelas kontrol 85,43. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut yakni model pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, kelas eksperimen menggunakan pembelajaran kontekstual model *relating, experiencing, applying, cooperating, transferring (REACT)* berbasis *hands on activity* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penerapan pembelajaran kontekstual model *relating, experiencing, applying, cooperating, transferring (REACT)* berbasis *hands on activity* pada kelas eksperimen dimulai dari tahap *relating* (mengaitkan) materi dengan keadaan di lingkungan sekitar seperti keadaan konflik yang ada di dalam masyarakat. Kemudian guru melakukan tahap *experiencing* (mengalami) yaitu

mengajak siswa untuk berpikir terkait permasalahan beberapa konflik yang mereka ketahui beserta penyelesaiannya. Setelah itu, guru melakukan tahap *applying* (menerapkan) yaitu guru memberikan salah satu bentuk konflik kemudian mengajak peserta didik untuk menuliskan pemecahannya ke selembar kertas berupa *hands on activity*. Setelah itu guru melakukan tahap *cooperating* (kerjasama) yaitu peserta didik diminta untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 6-7 orang untuk memecahkan permasalahan konflik yang telah diberikan oleh guru melalui selembar kertas berupa *hands on activity*. Kemudian tahap terakhir yaitu guru melakukan tahap *transferring* (mentransfer) yaitu guru memberikan kesempatan kepada perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka ke depan kelas. Peran guru adalah membimbing siswa dalam memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, hingga tahap akhir pemecahan masalah.

Setelah siswa mengerti bagaimana menyelesaikan masalah pada materi tersebut, guru memberikan soal post test kepada siswa berupa 10 soal essay untuk melihat hasil belajar siswa. Soal tersebut sudah diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya dan hasil semua soal yang digunakan telah valid dan reliabel. Hal ini dapat dilihat dari penghitungan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya yang menunjukkan bahwa kelas yang memakai pembelajaran kontekstual model *relating, experiencing, applying, cooperating, transferring* (*REACT*) berbasis *hands on activity* memiliki hasil lebih baik daripada kelas yang menggunakan model konvensional.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan terdiri dari tiga aspek yaitu : (1) aspek kognitif yang mencakup kegiatan intelektual dan pengetahuan, (2) aspek afektif yang mencakup sikap, nilai, perbuatan dan emosi, (3) aspek psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan motorik.<sup>1</sup> Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.<sup>2</sup> Jadi *sig.(2-tailed)* 0,000 berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu..

Hal ini terlihat di kelas eksperimen, ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas, peserta didik sangat antusias untuk berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, semua peserta didik terlibat aktif dan dapat membantu siswa menemukan konsepnya sendiri, bekerja sama dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dalam pelaksanaannya selalu menghadirkan fenomena alam atau lingkungan yang mudah ditemui oleh siswa. Hal ini juga dinyatakan oleh Ririn Zaharbiah yang mengatakan bahwa pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT)* berbasis *Hands On Activity* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar", (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 22

<sup>2</sup> Purwanto, "Evaluasi Belajar", (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009), hal.47

belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotorik.<sup>3</sup> Terkait representasi hasil belajar juga dijelaskan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa para siswa merasa malu ketika mereka harus berbicara di depan kelas, mereka juga takut membuat kesalahan ketika mereka menyampaikan ide-ide mereka dalam melakukan interaksi dengan orang lain. karena kurang mempraktekkan atau mengutarakan ide dan berinteraksi.<sup>4</sup> Hal ini juga dijelaskan oleh T. B. Igwebuiké dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *REACT* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diterapkan metode ceramah bervariasi. Metode siklus *REACT* merupakan pembelajaran yang menciptakan hubungan baik antara siswa dan siswa. Siswa saling bertukar pendapat dan saling menghargai pernyataan siswa lainnya. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan ruangan kelas juga perlu ditata sedemikian rupa, sehingga menunjang pembelajaran kooperatif.<sup>5</sup>

Selain itu, Domenico Perozzi menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yang digunakan seperti metode ceramah memberi kesan bahwa materi berasal dari guru, dan siswa hanya menerima, sehingga guru sangat aktif

---

<sup>3</sup> Ririn Rezabia, "*Pengaruh REACT terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X SMA Negeri 5 Lubuk Linggau*", skripsi (Surabaya: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel, 2010), hal. 74

<sup>4</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "*Using local drama in writing and speaking : EFL Learners' Creative Expression*", (Journal of English Language Teaching and Linguistics, 2016) Vol. 1, hal. 52

<sup>5</sup> T. B. Igwebuiké, *A Test of the Efficacy of Field-Trip and Discussion Approaches to Teaching in relating, experiencing, applying, cooperating, transferring (react)* (Delta State: Journal of Education and Practice, 2013) Vol. 4 No. 13, h. 5 <http://www.iiste.org/Journals/> (Diakses 07 Januari 2020)

sedangkan siswa sangat pasif. Pembelajaran konvensional ini kurang menekankan pada pemberian keterampilan proses, maka sangat beralasan metode ini mengakibatkan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik karena siswa adalah penerima semua informasi tanpa diberi kesempatan mengembangkan kemampuan berpikirnya yang pastinya akan mempengaruhi hasil atau prestasi siswa.<sup>6</sup>

Dwi Astuti Wahyu Nurhayati berpendapat bahwasannya desain model pembelajaran dan teknik dalam pembelajaran merupakan hal utama dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu.

**B. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Model *REACT* Berbasis *Hands On Activity* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.**

Penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah ada pengaruh pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *hands on activity* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung. Penelitian ini

---

<sup>6</sup> Domenico Perozzi, *A Study on the Effectiveness of Group Activity and Group Discussion Method*, (Chieti: Journal European Scientific, 2011) Vol. 1, h. 331  
<http://ejournal.org/index.php/esj/article/3651/3450>. (Diakses pada 07 Januari 2020)

<sup>7</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “*Redesigning Instructional Media in Teaching English of Elementary Schools Students Developing Minimum Curriculum*”. Jurnal TEFLIN International Conference UNS Solo 2014, hal. 930

menggunakan jenis penelitian eksperimen murni, yang diadakan di MTsN 7 Tulungagung dan sekaligus dijadikan sebagai populasi penelitian. Dari populasi tersebut peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel, yakni kelas VIII-D sebagai kelas eksperimen dan VIII-E sebagai kelas kontrol. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti mengambil data awal yakni nilai UTS mata pelajaran IPS kelas VIII semester ganjil. Berdasarkan analisis data awal, diperoleh data yang menunjukkan bahwa kelas yang diambil sebagai sampel dalam penelitian mempunyai varian yang homogen. Hal ini berarti sampel berasal dari kondisi atau keadaan yang sama, yaitu pengetahuan yang sama. Selain itu, juga mempunyai rata-rata yang hampir sama. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan baik kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* dan kelas kontrol menggunakan model konvensional atau ceramah.

Setelah kedua kelompok sampel yaitu kelas VIII-D sebagai kelas eksperimen dan VIII-E sebagai kelas kontrol diberi perlakuan, keduanya diberi tes hasil belajar sesuai materi yang diajarkan dengan jumlah bobot soal yang sama. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data tes hasil belajar yang kemudian dianalisis dengan tahap akhir diambil kesimpulan.

Pemberian perlakuan kelas eksperimen dan kontrol berfokus pada kaidah bahasa yang baik. Seperti yang dijelaskan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati yang berpendapat bahwa pembelajaran yang berfokus pada struktur bahasa

Indonesia memungkinkan peserta didik lebih mudah dalam memahami sebuah materi.<sup>8</sup>

Dwi Astuti Wahyu Nurhayati berpendapat bahwa dengan variasi berbagai model pembelajaran membuat siswa menjadi senang dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>9</sup>

Dwi Astuti Wahyu Nurhayati berpendapat juga bahwa pembelajaran dengan model meringkas atau menganalisis dapat menarik siswa untuk antusias ketika pembelajaran di kelas.<sup>10</sup>

Dari hasil penyajian dan analisis data penelitian mengenai adanya pengaruh hasil belajar menggunakan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity*, hasilnya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  yang dihitung menggunakan *uji-t* dengan bantuan *SPSS 16.0* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $10,321 > 0,207$  dan  $H_a$  diterima. Kerena  $H_a$  diterima berarti ada perbedaan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* dengan model konvensional. Karena kelas yang diberi perlakuan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* memiliki rata-rata 95,47 dan kelas kontrol dengan perlakuan konvensional memiliki rata-rata 85,43, maka pembelajaran kontekstual model

---

<sup>8</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Learner's Perception on Indonesian Morphology-syntactic interference done By English Lecturers-a Case Study in Higher Education". *International Journal of Social Sciences* Vol. 3 2017, hal. 1751

<sup>9</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Investigating Morphological Process of Payandra on Javanese Metaphor", (*Journal of English Language Teaching and Linguistics (JELTL)*, 2016), Vol. 1 hal. 248

<sup>10</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Using Picture Series to Inspire Reading Comprehension for the Second Semester Students of English Department of IAIN Tulungagung". *Jurnal Dinamika Ilmu* Vol. 14 No. 2 2014, hal. 181



*REACT* berbasis *Hands On Activity* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas VIII-D. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa “Ada Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTsN 7 Tulungagung. Dan dapat diketahui juga penerapan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPS kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.

**C. Besarnya Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.**

Besarnya pengaruh pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII MTsN 7 Tulungagung adalah dengan menggunakan perhitungan *effect size*. Untuk menghitung *effect size* pada uji *t-test* digunakan rumus *Cohen's* yaitu 1,45 di dalam tabel interpretasi nilai *Cohen's* 91,9% tergolong tinggi. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* menjadikan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan meningkat.

Penggunaan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* memberikan dampak yang positif bagi peserta didik. Dalam hal ini presentasi menunjukkan bahwa model pembelajaran ini sudah memasuki kriteria dan mempunyai pengaruh besar dalam proses pembelajaran IPS. Model

pembelajaran ini terbukti di dalam kelas dapat meningkatkan semangat siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII, hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata belajar siswa kelas eksperimen adalah 95,47 sedangkan kelas kontrol 85,43.

Tingginya nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dapat disebabkan oleh perbedaan model pembelajaran. Kelas eksperimen menggunakan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* menjadi lebih aktif dan giat belajar, untuk berlomba-lomba menemukan pemecahan masalah yang diberikan oleh guru.

Hal ini dinyatakan oleh Ni Nyoman Nhita Samadhi bahwa, terdapat besarnya pengaruh pembelajaran *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar antara kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuannya adalah bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bahagia selama proses pembelajaran. Selain itu, langkah belajar membantu siswa lebih mudah memahami materi.<sup>11</sup> Menurut Dwi Astuti Wahyu Nurhayati model pembelajaran kreatif bisa membuat siswa lebih senang dalam belajar.<sup>12</sup> Hal ini dikemukakan juga oleh Yuniawatika yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika dengan model *REACT* dapat meningkatkan kemampuan koneksi dan representasi matematik siswa. Pembelajaran matematika dengan model *REACT*

---

<sup>11</sup> Ni Nyoman Nhita Samadhi, "Influence of Learning Quantum Help Game in Learning to the Activity and Learning Result Of Kognitive IPA Students Class V." International Journal of Elementary Education. Vol. 1 (3) pp. 228-237.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/download/11888/7585>

<sup>12</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Effectiveness of Summarizing in Teaching Reading Comprehension for EFL Students". Jurnal IJOLTL Vol. 3 No. 1 2018, hal. 39

secara signifikan lebih baik dalam meningkatkan kemampuan koneksi dan representasi matematik siswa sekolah dasar dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi konvensional ditinjau dari level sekolah (baik dan sedang) maupun ditinjau dari kemampuan matematika siswa (tinggi, sedang dan rendah).<sup>13</sup> Terkait pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dijelaskan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati yaitu keterlibatan siswa dalam sebuah interaksi di kelas dapat mengoptimalkan pengalaman dan meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>14</sup>

Setelah diketahui ada pengaruh pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung. Selanjutnya dihitung seberapa besar pengaruh pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar siswa dalam bentuk presentase. Presentase ini diperoleh dari perbandingan antara selisih kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rata-rata kelompok kelas kontrol, yang dijadikan acuan dalam penelitian. Sehingga dari nilai tersebut dapat diketahui besarnya pengaruh pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung adalah 91,9%.

---

<sup>13</sup> Yuniawatika, "Penerapan Pembelajaran Matematika dengan Strategi *REACT* untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Representasi Matematika Siswa Sekolah Dasar". ISSN 1412-565X, Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011: 107-120. Tersedia di <http://jurnal.upi.edu>.

<sup>14</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Effect of Student Term and Educational Institution on the Arising of Indonesian Morphology-Syntactical Interference in *ELLT*", (Jurnal Dinamika Ilmu, 2017) Vol. 17 No. 1 Hal. 110