ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Menggunakan Media *Fun Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat"** ini ditulis oleh Rizqi Anggun Kharisma, NIM 12209193089, pembimbing Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

Kata kunci : *Contextual Teaching and Learning* (CTL), *fun mind mapping*, hasil belajar.

Penelitian ini berlatang belakang pada permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar di UPT SMP Negeri 3 Srengat berdasarkan hasil pengamatan yang ditemukan saat observasi awal. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang bervariatif cenderung membuat siswa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran yang sering diterapkan adalah dengan menggunakan metode ceramah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan prikomotorik siswa,. Dari tiga rumusan masalah tersebut, maka tujuan penulis adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap hasil belajar kognitif yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, afektif yang meliputi menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, dan karakterisasi menurut nilai, serta psikomotorik yang meliputi menirukan, memanipulasi, ketepatan, artikulasi, dan pengalamiahan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat yang berjumlah 186 siswa. Sampel yang digunakan adalah kelas VIII C dan VIII F dimana jumlah 60 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Sedangkan angket digunakan untuk mengukur hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji instrumen data dengan uji validitas dan uji reliabilitas, uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji-t test.

Hasil penelitian menunjukkan: secara parsial adanya pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap hasil belajar kognitif yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, afektif yang meliputi menerima merespon, menghargai, mengorganisasikan, dan karakterisasi menurut nilai, serta psikomotorik yang meliputi menirukan, memanipulasi, ketepatan, artikulasi, dan pengalamiahan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data dengan berbantuan SPSS 22 *for windows* pada aspek kognitif 0,017 < 0,05, aspek afektif 0,046 < 0,05, dan aspek psikomotorik 0,048 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

ABSTRACT

The thesis entitled "**The Effect of the Contextual Teaching and Learning (CTL) Learning Model Using Fun Mind Mapping Media on Social Science Learning Outcomes (IPS) of Grade VIII Students of UPT SMP Negeri 3 Srengat**" was written by Rizqi Anggun Kharisma, NIM 12209193089, supervisor Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

Keywords: Contextual Teaching and Learning (CTL), fun mind mapping, learning outcomes.

This research has a background on problems in teaching and learning activities at UPT SMP Negeri 3 Srengat based on the results of observations found during initial observations. The use of learning models and learning media that are less varied tends to make students bored when participating in learning activities. it can result in low student learning outcomes. One of them is the use of learning models that are often applied is to use the lecture method

The formulation of the problem in this study is how the influence of the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model using Fun Mind Mapping media on students' cognitive, affective, and pricomotor learning outcomes. Of the three formulations of the problem, the author's goal is to determine the effect of the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model using Fun Mind Mapping media on cognitive learning outcomes which include, understanding, applying, analyzing, assessing, and creating, affective which includes receiving, responding, appreciating, organizing, and characterizing according to values, as well as psychomotor which includes imitating, manipulating, repairing, articulation, and experiencing.

The approach used in this research is a quantitative approach. The type of research used is a type of experimental research. The population in this study were all students of class VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat, totaling 186 students. The sample used is class VIII C and VIII F where the number of 60 students. The techniques used in data collection are tests and questionnaires. The test is used to measure students' cognitive learning outcomes. While the questionnaire is used to measure students' affective and psychomotor learning outcomes. Data analysis techniques used are data instrument tests with validity and reliability tests, prerequisite tests with normality tests and homogeneity tests, and hypothesis testing using t-tests.

The results of the study show: partially the influence of the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model using Fun Mind Mapping media on cognitive learning outcomes which include remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating, and creating, affective which includes receiving, responding, appreciating, organizing, and characterizing according to values, and psychomotor which includes imitating, manipulating, accuracy, articulation, and experience. This is evidenced by the results of data analysis with the help of SPSS 22 for windows on cognitive aspects 0.017 <0.05, affective aspects 0.046 <0.05, and psychomotor aspects 0.048 <0.05 which means H0 is rejected and H1 is accepted.

خلاصة

. أطروحة بموضع ***"تأثير التدريس السياقي والتعلم نماذج التعلم باستخدام وسائل رسم الخرائط الذهنية الممتعة على نتائج التعلم في العلوم الاجتماعية طلاب الصف الثامن من المدرسة المتواسطة الحكومية سريعات ٣***" كتب هذا رزقي أنغون كاريسما١٢٢٠٩١٩٣٠٨٩ ، بإشراف نور إسروتول خوسنة الماجستيرة.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم *للتعليم والتعلم السياقي*، وسائط رسم الخرائط الذهنية الممتعة ، مخرجات التعلم.

يحتوي هذا البحث على خلفية عن المشكلات في أنشطة التدريس والتعلم في *المدرسة المتواسطة الحكومية* سريعات ٣. بناءً على نتائج الملاحظات التي تم العثور عليها أثناء الملاحظات الأولية. يميل استخدام نماذج التعلم ووسائط التعلم الأقل تنوعًا إلى جعل الطلاب يميلون إلى الشعور بالملل عند المشاركة في أنشطة التعلم. يمكن أن يؤدي إلى نتائج تعليمية منخفضة للطلاب. أحدها هو استخدام نماذج التعلم التي يتم تطبيقها غالبًا في استخدام طريقة المحاضرة. طريقة المحاضرة هي طريقة ينقل فيها المعلم المواد ويميل الطلاب إلى أن يكونوا سلبيين عند المشاركة في أنشطة التعلم.

تتمثل صياغة المشكلة في هذا البحث في كيفية تأثير نموذج التعلم والتعليم والتعلم السياقي باستخدام وسائط *فون مينمافيع* على الجوانب المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية للطلاب. من بين الصيغ الثلاثة للمشكلة ، هدف المؤلف هو تحديد تأثير نموذج التعلم والتعليم والتعلم السياقي باستخدام وسائط فون مينمافيع على الجوانب المعرفية المعرفي الذي يشمل التذكر ، والفهم ، والتطبيق ، والتحليل ، والتقييم ، والخلق ، العاطفي الذي يشمل الاستلام ، والاستجابة ، والتقدير ، والتنظيم ، والتوصيف وفقًا للقيم ، والحركية النفسية التي تشمل التقليد ، والتلاعب ، والدقة ، والتعبير ، والخبرة.

النهج المستخدم في هذا البحث هو نهج كمي. نوع البحث المستخدم هو نوع من البحث التجريبي. كان السكان في هذه الدراسة جميعًا طلاب الفصل الثامن في *المدرسة المتواسطة الحكومية سريعات ٣* ، وعددهم ١٨٦ طالبًا. كانت العينة المستخدمة هي الصف الثامن"ج" و الصف الثامن حيث كان عدد كل طالب في الفصل الواحد ٣١ طالبًا. التقنيات المستخدمة في جمع البيانات هي الاختبارات والاستبيانات. يستخدم الاختبار لقياس نتائج التعلم المعرفية للطلاب. بينما يستخدم الاستبيان لقياس نتائج التعلم العاطفية والنفسية الحركية للطلاب. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي اختبارات أدوات البيانات مع اختبارات الصلاحية والموثوقية ، واختبارات المتطلبات المسبقة مع اختبارات الحالة الطبيعية واختبارات التجانس ، واختبار الفرضيات باستخدام اختبارات.

أظهرت النتائج ما يلي: جزئيًا تأثير نموذج التعلم للتعليم *والتعلم السياقي* باستخدام وسائط فون مينمافيع على نتائج التعلم المعرفي للطلاب ، وتأثير نموذج التعلم للتعليم والتعلم السياقي جزئيًا باستخدام وسائط *فون مينمافيع* على التأثير العاطفي. نتائج التعلم للطلاب ، وجزئيًا تأثير نموذج التعلم في سياق التدريس والتعلم باستخدام وسائط *فون مينمافيع* على نتائج التعلم النفسي الحركي للطالب. يتضح هذا من خلال نتائج تحليل البيانات بمساعدة SPSS ٢٢ للنوافذ على الجوانب المعرفية 0.017 <0.05 والجوانب العاطفية 0.046 <0.05 والجوانب الحركية 0.048 <0.05 مما يعني رفض H0 وقبول H1.