

BAB I

PANDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif antara pendidik dan peserta didik yang dirancang secara sistematis dengan landasan teori pendidikan serta prinsip-prinsip psikologi belajar. Dalam praktiknya, pembelajaran bukan sekadar proses penyampaian informasi, melainkan melibatkan komunikasi dua arah antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek aktif dalam penerimaan ilmu. Perbedaan mendasar antara pembelajaran dan belajar terletak pada peran masing-masing pihak; pembelajaran menitikberatkan pada kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik, sedangkan belajar lebih mengacu pada proses internal siswa dalam menyerap dan mengolah informasi. Corey menjelaskan konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus. Menurut H. Wiliam Burton mengajar merupakan upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.¹

Mengajar bukan hanya menyampaikan materi, melainkan memberikan dorongan, bimbingan, serta rangsangan agar siswa mampu memahami dan mengalami proses belajar yang bermakna. H. Wiliam Burton menyebutkan bahwa pengajaran adalah upaya memberikan stimulus dan pengarahan kepada peserta didik agar tercipta pengalaman belajar yang efektif. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk mampu menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan interaktif. Proses ini memerlukan kreativitas, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, serta pemahaman terhadap kebutuhan belajar siswa secara individual. Oleh karena itu, pengajaran yang berhasil bukan hanya diukur dari kemampuan guru

¹ Syaiful sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta, 2017, H.61

menyampaikan materi, tetapi juga dari sejauh mana siswa mampu memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperolehnya.

Pendidikan adalah salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan dapat menciptakan manusia yang memiliki, pengetahuan, kreativitas, kemampuan dan sumber daya manusia yang lebih tinggi. Berdasarkan hal tersebut menjadi salah satu modal untuk bersaing dan tetap hidup di era yang semakin maju saat ini. Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional:

“ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, bertujuan supaya siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, Pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”²

Masalah pendidikan yang dihadapi siswa saat ini adalah ketidakmampuan mereka untuk menghubungkan antara apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana menggunakan pengetahuan tersebut. Penyebabnya adalah cara mereka memperoleh informasi dan memotivasi diri sendiri tidak dipengaruhi oleh metode dan model yang benar-benar berhasil. Saat ini metode pengajaran yang digunakan oleh para pendidik (guru) hanya sebatas metode ceramah saja, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami konsep-konsep akademik. Di sisi lain, siswa secara alamiah mengetahui bahwa apa yang dipelajarinya saat ini akan memberikan mereka hasil belajar yang memadai di kehidupan mendatang, yaitu ketika mereka memasuki dunia kerja dan bekerja.

Berbagai penelitian mengenai pembelajaran secara umum di sekolah-sekolah bahwa kondisi objektif menunjukkan bahwa banyak siswa datang ke sekolah merasa terintimidasi oleh sekolah, karena sikap guru, kondisi dan sistem pembelajaran yang cenderung birokratik, bukan

² Maryono, “*Atmosfer Sekolah Dasar dan Implikasinya Bagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*”. Jurnal ilmiah, Vol. 17 no.1, 2017, h. 105

pendekatan pedagogik. Oleh karena itu, siswa merasa terintimidasi, tidak bersemangat, tidak termotivasi, dan belajar tidak menyenangkan. Akibatnya, hasil belajar mereka kurang memuaskan. Paradigma pembelajaran harus diubah agar perasaan siswa tidak terintimidasi dan tidak bersemangat. Ini berarti pendidik, tenaga kependidikan, siswa, dan orang tua siswa harus memahami pentingnya aspek pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran.

Menurut Elaine B Johnson pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Sebuah pembelajaran kontekstual adalah sistem pembelajaran yang tepat oleh otak sehingga menghasilkan makna dengan dengan menghubungkan muatan akademis dan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Jadi, pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam menompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata.³

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning—CTL*) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang kini banyak digemari dan menjadi sorotan dalam dunia pendidikan. Meskipun masih tergolong sebagai metode yang relatif baru, pendekatan ini telah menarik perhatian banyak pendidik karena kemampuannya dalam melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. CTL menitikberatkan pada pengalaman langsung, di mana siswa diajak untuk mengeksplorasi materi pelajaran dengan menghubungkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi terbatas pada aktivitas mendengar dan mencatat semata, melainkan mencakup kegiatan yang memungkinkan siswa mengalami, merasakan, dan mempraktikkan pengetahuan tersebut. Pendekatan ini diyakini mampu mendorong perkembangan siswa secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, psikomotorik, hingga afektif yang

³Toto Sugiarto “ *Contextual Teaching and Learning*” CV Mine, Klaten, Jawa Tengah, 2020.

selama ini seringkali terabaikan dalam pembelajaran konvensional.⁴

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantusiswa lebih aktif adalah pendekatan CTL. Pembelajaran yang mengaitkan kehidupan nyata siswa adalah pendekatan kontekstual (*Contekstual Teaching And Learning*). Pembelajaran kontekstual berangkat dari suatu keyakinan bahwa seorang tertarik untuk belajar apabila ia melihat makna dari apa yang dipelajarinya. Dalam pembelajaran kontekstual guru berperan sebagai fasilitator yang tidak pernah henti (*reinforcing*) yang membantu siswa dalam menemukan makna pengetahuan. Guru dan peserta didik perlu mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi nyata peserta didik, pendidik biasanya menggunakan sebuah media pembelajaran untuk membantu pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana prasarana dalam mengajar dan merupakan alat bantu untuk memudahkan pendidik dalam mengaplikasikan isi kurikulum agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar seperti, media visual, media audio, media audio visual, dan media

Dalam konteks ini media pembelajaran IPS yang digunakan diharapkan dapat berguna secara nyata, disebut dengan media realia. Media realia merupakan objek nyata yang digunakan sebagai sumber belajar, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang sedang dibahas.⁵ Benda-benda nyata ini menjadi sarana yang sangat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak karena mereka dapat mengamati, menyentuh, dan mempelajarinya secara langsung. Penggunaan media realia menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan kontekstual. Dengan metode ini, diharapkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mudah diingat, karena melibatkan indera serta emosi mereka

⁴ Ruslan Siregar, "PENGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR," Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains dan Humaniora Vol 3 No 4 (Desember 2017).

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010, hlm.

secara langsung.

Berdasarkan hasil praobservasi yang telah dilakukan, salah satu contoh permasalahan di SMP Negeri 1 Pagu, yaitu kurang kondusifnya siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini dilatarbelakangi oleh kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena model pembelajaran yang digunakan dominan adalah ceramah. Penyebabnya siswa kesulitan menyerap materi yang diajarkan sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil dan minat belajar siswa. Maka disini peran guru penting untuk memunculkan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri” melalui pembelajaran kontekstual berbantuan media realia peta, siswa dapat dengan mudah memahami konsep pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi kehidupan siswa

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka identifikasi masalah yang relevan dalam penelitian ini yaitu :

1. Rendahnya minat belajar IPS siswa
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi
3. Kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dianggap menjenuhkan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut ini :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media realia terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri ?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and*

Learning berbantuan media realia terhadap hasil belajar psikomotorik IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada prinsipnya penelitian ini bertujuan untuk menjawab masalah yang telah dikemukakan di atas, secara operasional tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar kognitif IPS Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media realia terhadap hasil belajar psikomotorik IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh peneliti maka adapun pembatasan masalah dilakukan agar tidak terjadi penyimpangan dan penafsiran yang tidak sesuai, maka penelitian memberikan pembatasan dalam masalah penelitian sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu Uang dan Literasi keuangan
2. Hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa yang diukur yaitu hasil IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan menggunakan media realia

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi suatu sumber informasi terhadap semua pihak terkait dan mendapat pengalaman menerapkan pembelajaran kontekstual CTL (*Contextual Teaching and Learning*), yang memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif, kritis serta analitis dalam menelaah pemahaman konsep belajar pada kajian

ilmu pengetahuan sosial dan untuk menambah pengetahuan, wawasan penulis tentang bagaimana cara mengelola kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa Dengan menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan media realia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran dengan mendorong penerapan metode yang lebih variatif dan kontekstual guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan mandiri, siswa diharapkan tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan pihak sekolah dalam mengelola kelas secara lebih efektif serta merancang program pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Selain itu, hasil penelitian ini juga berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan inspiratif, yang tidak hanya berdampak positif di lingkungan sekolah, tetapi juga membentuk karakter dan motivasi siswa dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Bagi Peneliti lain

Manfaat penelitian bagi peneliti lain adalah sebagai bahan referensi dan sumber kajian untuk mengembangkan penelitian serupa, khususnya dalam penerapan model pembelajaran kontekstual. Penelitian ini memberikan sumbangsih pemikiran baru yang dapat digunakan untuk pengembangan teori maupun praktik pembelajaran, serta menjadi acuan dalam merancang dan melaksanakan penelitian lanjutan yang bertujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu peneliti lain memperoleh pengalaman dan

pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan model pembelajaran kontekstual dalam berbagai konteks Pendidikan.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Jawaban tersebut dikatakan sementara karena yang dikemukakan baru berdasarkan pada teori-teori yang relevan, namun belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data. Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka hipotesisnya adalah:

Hipotesis pertama

H₀: Tidak ada pengaruh pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

H₁: Terdapat pengaruh pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Hipotesis Kedua

H₀: Tidak ada pengaruh pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

H₂: Terdapat pengaruh pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotoik IPS Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Hipotesis Ketiga

H. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pembelajaran Kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan materi yang diajarkan dengan

situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Melibatkan tujuh komponen pembelajaran efektif yaitu: Konstruktivisme, Bertanya, Menemukan, Masyarakat Belajar, Pemodelan, Refleksi, dan penelitian sebenarnya.⁶

b. Model Pembelajaran

Menurut Suprijono, maksud dari model pembelajaran yaitu sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang dan pengajar dalam merencanakan aktivitas pembelajaran.⁷

c. Media Realia

Menurut Rusman menjelaskan model dan realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung. Realia merupakan model objek nyata dari suatu benda. Peserta didik belajar secara langsung dari objek yang sedang dipelajari.⁸ Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk benda nyata dari suatu benda yang digunakan pendidik sebagai alat bantu dalam proses penyampaian pembelajaran dan memberikan pengalaman langsung pada peserta didik agar peserta didik lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran.

d. Hasil Belajar

⁶ Depdiknas, Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual, Jakarta, Direktorat Sekolah Lanjutan Pertama Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2003. H.5

⁷ Latuconsina and Abrar, "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching AndCTL) Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol. 5 No. 2 (2017).

⁸ rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017).

Pengertian hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar siswa dapat diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Karena dengan adanya proses belajar seseorang akan memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.⁹

2. Secara Operasional

Berdasarkan Penegasan konseptual diatas, maka secara operasional yang dimaksud dari “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri” adalah pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media realia bisa menghasilkan perubahan signifikan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, prakata, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian inti

a. Bab I : Pendahuluan

Pendahuluan meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian. pembatasan masalah, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II : Landasan Teori

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta, Pranamedia, 2013, h.5

Landasan teori ini meliputi kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

c. Bab III: Metode Penelitian

Bab ini mencakup rancangan penelitian, variabel penelitian dan skala pengukuran, populasi, sampel, sapling, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

d. Bab IV : Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang langkah dan strategi penelitian yang dilakukan dalam menentukan, mencari, dan mengumpulkan data serta informasi sebagai acuan untuk mencapai hasil penelitian yang maksimal, mendapatkan jawaban atas akar permasalahan yang diteliti.

e. Bab V : Pembahasan

Mendesripsikan data pada setiap variabel hasil dari pengujian hipotess. Sehingga pada bab ini menurut tentang penyajian paparan data yang diperoleh dari lapangan yang telah disusun sedemikian rupa.

f. Bab VI : Penutup

Memaparkan tentang kesimpulan atas penemuan hasil penelitian yang dilakukan serta saran-saran terkait laporan penelitian yang dibuat peneliti.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran tentang penelitian kuantitatif.

meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh dan berkelanjutan.¹¹ Selain itu, Muslich menegaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengorganisasikan dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh dan berkelanjutan¹²

Berdasarkan berbagai definisi ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja atau pola yang terstruktur yang digunakan oleh pendidik untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis dan terarah. Model ini tidak hanya membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga memudahkan guru dalam memilih metode, media, dan evaluasi yang tepat sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

b. Jenis Model Pembelajaran

Agar pembelajaran siswa sesuai dengan cara/gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Berikut ini disajikan beberapa model pembelajaran, untuk dipilih dan dijadikan alternatif sehingga cocok untuk situasi dan kondisi yang dihadapi

1) Kooperatif (Cooperative Learning).

pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2010.

¹² Masmur Muslich, *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.

menitikberatkan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Model ini menuntut siswa untuk saling membantu dan bertanggung jawab secara individu maupun kelompok sehingga tercipta interaksi sosial yang positif dan meningkatkan motivasi belajar. Contoh penerapan model kooperatif adalah teknik Team-Games-Tournament (TGT), di mana siswa belajar melalui permainan dan kompetisi antar tim yang menyenangkan namun tetap fokus pada pencapaian tujuan akademik. Model pembelajaran kooperatif ini efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan akademik secara bersamaan.

2) Pembelajaran Kontektual (*Contextual Teaching and Learning*)

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah model pembelajaran yang menekankan keterkaitan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. CTL bertujuan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman sehari-hari. Dalam CTL, siswa didorong untuk aktif, melakukan eksplorasi, bekerja sama dalam kelompok, serta menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Model ini juga menekankan pembelajaran yang bersifat konstruktif dan kolaboratif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

3) Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar siswa. Menurut Trianto (2010), dalam model ini, siswa dihadapkan pada situasi atau permasalahan

yang kompleks dan relevan dengan kehidupan mereka, sehingga mereka terdorong untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi secara mandiri maupun dalam kelompok. PBL menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan pemecahan masalah yang aplikatif. Proses pembelajaran dalam PBL tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Dengan demikian, PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam karena siswa aktif berpartisipasi dalam proses menemukan pengetahuan baru.

4) TGT (*Teams Games Tournament*)

Model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu teknik dalam model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama dalam tim dengan elemen permainan dan kompetisi antar kelompok. Model ini dikembangkan oleh DeVries dan Edwards dan dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman siswa melalui interaksi sosial yang menyenangkan. Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang kemudian mengikuti serangkaian permainan edukatif secara bergiliran, di mana setiap anggota tim berperan aktif untuk mencapai hasil terbaik. Kompetisi yang sehat antar tim ini tidak hanya menumbuhkan semangat belajar, tetapi juga melatih kemampuan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan sportifitas. Dengan menggunakan TGT, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.¹³

2. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

a. *Pengertian Contextual Teaching and Learning (CTL)*

¹³ Trianto, Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011) hlm. 78

Pendefinisian pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang dikemukakan oleh ahli sangatlah beragam, namun pada dasarnya memuat faktor-faktor yang sama. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*, CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Menurut E. Mulyasa pendekatan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) atau sering disingkat dengan CTL adalah suatu konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pelajaran dengan dunia nyata, sehingga para siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴

Johnson menyebutkan bahwa CTL merupakan endefinisikan CTL sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa¹⁵. Menurutnya, CTL adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memahami makna dari materi pelajaran dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Johnson menekankan bahwa pembelajaran harus bermakna dan relevan bagi siswa agar mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata. Johnson juga menyatakan bahwa CTL melibatkan siswa dalam aktivitas yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dengan orang lain. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan konten akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan hidup (life

¹⁴ E. Mulyasa, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) hlm, 45

¹⁵ Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What it is and Why it's Here to Stay* (California: Corwin Press, 2002) hlm. 25

skills) yang diperlukan siswa untuk sukses di luar sekolah.

Pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan strategi pembelajaran inovatif yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dengan menekankan pentingnya menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam CTL, siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai subjek pembelajar yang aktif mengeksplorasi, menemukan, dan mengaitkan pengetahuan dengan konteks kehidupan mereka. Pendekatan ini bertujuan membentuk pemahaman yang mendalam terhadap materi, serta mendorong penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi riil. Lebih dari sekadar penguasaan konten akademis, CTL juga dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta membangun kompetensi sosial yang berguna dalam kehidupan di luar sekolah. Dengan demikian, CTL memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan personal bagi siswa, serta berpotensi besar meningkatkan motivasi belajar dan capaian akademik mereka secara keseluruhan.

Salah satu Penerapan CTL sebagai model pembelajaran memiliki sejumlah karakteristik khas yang membuatnya relevan dalam mengatasi tantangan pendidikan masa kini. Salah satunya adalah kemampuannya untuk menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan realitas kehidupan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. CTL juga menciptakan suasana belajar yang fleksibel dan menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk terus belajar tanpa rasa jenuh. Sebagai filosofi pendidikan, CTL menekankan pentingnya keterkaitan antara ilmu yang dipelajari dengan situasi nyata yang dihadapi siswa. Guru berperan penting dalam mengaitkan materi pelajaran dengan konteks dunia nyata yang familiar bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi

lebih relevan dan aplikatif. Model ini tidak hanya fokus pada penyampaian informasi atau hafalan semata, melainkan mengarahkan siswa untuk mengalami dan mempraktikkan apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, CTL dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran serta kehidupan sosial yang semakin kompleks.¹⁶

b. Tujuan

Tujuan utamanya ialah menciptakan pembelajaran yang bermakna, relevan, dan aplikatif bagi siswa. Dengan menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata, CTL tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup yang penting bagi kesuksesan siswa di masa depan.

c. Komponen-komponen Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Menurut Nurhadi, model pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) memiliki tujuh komponen utama diantaranya adalah :

1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan *Cotextual Teaching and Learning* (CTL), bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia secara bertahap atau sedikit demi sedikit, dimana hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sembrono. Pengetahuan bukanlah seperangkat kumpulan fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil alih. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan tersebut dn memberi makna melalui pengalaman nyata.konstruktivisme adalah proses

¹⁶ Irwan and Hasnawi, "Analisis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar."

membangun dan menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa dengan berdasarkan pengalaman.

Pengetahuan terbentuk tidak hanya dari objek semata, melainkan juga dari kemampuan individu sebagai subyek yang menangkap setiap objek yang diamatinya. Konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan bukan berasal dari luar akan tetapi berasal dari dalam diri kita sendiri. Oleh karenanya pengetahuan terbentuk oleh objek yang menjadi bahan pengamatan dan kemampuan subjek untuk menginterpretasikan objek tersebut.

2) Menemukan (*Inquiry*)

Inkuiri artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencapaian dan penemuan melalui suatu proses berfikir secara sistematis. Secara umum proses inkuiri dapat dilakukan dengan beberapa Langkah-langkah diantaranya yaitu : 1) Merumuskan masalah 2) Mengajukan hipotesis 3) Mengumpulkan data 4) Menguji hipotesis 5) Membuat kesimpulan. Penerapan asas inkuiri pada model pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) diawali dengan adanya masalah yang jelas dan ingin dipecahkan, dengan cara mendorong siswa untuk menemukan masalah hingga merumuskan kesimpulannya. Asas inkuiri atau menemukan dan berfikir sistematis dapat menumbuhkan sikap ilmiah dan rasional sebagai dasar pembentukan kreatifitas siswa.

3) Bertanya (*Questioning*)

Questioning merupakan bagian pada inti belajar dan menemukan pengetahuan. Dengan tumbuhnya rasa keingintahuanlah pengetahuan selalu dapat mengalami perkembangan. Dalam model pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) guru tidak menyampaikan informasi begitusaja, namun guru memancing siswa dengan

memberikan pertanyaan agar siswa dapat menemukan jawabannya sendiri. Dengan demikian pengembangan keterampilan oleh guru dalam bertanya sangat diperukan. Hal tersebut penting karena pertanyaan guru dapat menjadikan pembelajaran yang lebih produktif, dengan kegunaan diantaranya adalah : 1) Menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran 2) Membangkitkan motivasi siswa untuk belajar 3) Merangsang rasa keingintahuan siswa terhadap sesuatu 4) Memfokuskan siswa pada suatu hal yang diinginkannya 5) Membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep *Learning Community* didasarkan pada pengetahuan dan pengalaman siswa banyak dibentuk oleh komunikasi dengan orang lain. Pada konsep ini, hasil belajar diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dengan metode *sharing* antar teman ataupun kelompok. Praktek *Learning Community* pada pembelajaran terwujud dalam: 1) Pembentukan kelompok kecil 2) Pembentukan kelompok besar 3) Mendatangkan seseorang dalam ahlinya ke dalam kelas seperti sedrajat 4) Bekerja kempok dengan kelas diatasnya 5) Bekerja dengan masyarakat.

5) Pemodelan (*Modeling*)

Modeling merupakan proses pembelajaran dengan memperagakan suatu contoh yang dapat ditiru oleh siswa. Seperti, membaca berita, mengoprasikan instrument membutuhkan contoh agar siswa mampu mengerjakan dengan benar. Dengan demikian, *modeling* adalah asas yang penting dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) sehingga siswa dapat terhindar dari verbalisme atau pengetahuan yang bersifat teoritis-abstrak.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan proses pengendapan pengalaman yang sudah dipelajari dengan cara mengurutkan dan mengevaluasi kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang sudah dilaluinya untuk mendapatkan sebuah pemahaman yang ingin dicapai, baik bernilai positif ataupun negatif. Dengan refleksi, siswa dapat memperbaharui pengetahuan yang telah diperolehnya dan menambah khazanah pengetahuannya. Refleksi merupakan respon terhadap suatu peristiwa, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima.

7) Penilaian Nyata (*Authentic Assessment*)

Penilaian nyata merupakan proses yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi mengenai perkembangan belajar siswa. Penilaian tersebut diperlukan untuk mengetahui apakah pengalaman belajar siswa mempunyai pengaruh yang positif terhadap perkembangan intelektual, mental ataupun psikomotorik pada siswa. Model pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) lebih menekankan pada proses belajar, apabila data-data yang dikumpulkan oleh guru mengidentifikasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar, maka guru dapat segera mengambil tindakan yang tepat untuk membantu kesulitan yang dialami oleh siswa. Karena *assessment* lebih menekankan pada proses pembelajaran, maka *assessment* tidak dilakukan pada akhir periode (semester) melainkan pembelajaran seperti biasa pada kegiatan evaluasi hasil belajar namun dilakukan bersamaan secara terintegrasi atau tidak terpisah dari kegiatan pembelajaran.¹⁷

d. Karakteristik Pembelajaran CTL

¹⁷ Nurhadi. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004

Karakteristik Ini penting di dalam proses pembelajaran CTL. CTL dibagi menjadi 5 Karakteristik, Yaitu :

- 1) Di dalam startegi pembelajaran ctl ini dalat sebuah proses yang mengaktifkan pengetahuan yang sudah ada.
- 2) Kontekstual ini merupakan belajar yang dapat diperoleh serta dapat menambah wawasan yang diperoleh dari cara deduktif.
- 3) Kemudian pada pemahaman pengetahuan ini dapat membantu pengetahuan yang sudah di dapatkan hanya untuk di hafal dan untuk dipahami , misalkan dengan cara untuk meminta tanggapan yang lain , pengetahuan ini tentang yang akan di kembangkannya.
- 4) Dapat kita praktikkan pengetahuan serta pengalaman yang sudah ada.
- 5) Kita hanya melakukan refleksi terhadap startegi pengetahuan yang akan dikembangkan.¹⁸

e. CTL Dalam Penelitian

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang digunakan dalam penelitian yaitu dalam pembelajaran siswa dilatih untuk bekerja sama dengan teman dalam menemukan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Dalam proses menemukan tersebut siswa dapat menggunakan berbagai sumber misalnya buku, internet, maupun sumber lainnya. Tujuan menggunakan sumber dalam pembelajaran agar siswa mampu bertukar pendapat dengan teman dan siswa aktif bertanya. Hal tersebut dilakukan karena masih banyak siswa yang kurang aktif atau masih malu bertanya, sehingga siswa diajarkan untuk makin aktif mengikuti pembelajaran serta berani bertanya kepada guru.

¹⁸ Armita Dwi Lestari, Reni Pratiwi, and Siti Julaiha Nasion, "Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Learning pada Sejarah Kebudayaan Islam" 01, no. 01 (2022).

f. Kelebihan dan kelemahan CTL

- 1) Kelebihan dari model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).
 - a) Pendekatan pembelajaran ini memiliki konteks yang akan membuat murid menjadi lebih aktif lagi dalam melakukan pembelajaran.
 - b) Peserta didik yang biasanya tidak suka dengan pembelajaran matematika dan lebih memilih mengobrol ketika belajar, jika konteks dari pembelajarannya baik maka siswa tersebut menjadi tertarik dan ikut serta dalam pembelajaran itu.
 - c) Setiap siswa yang tidak menyukai pembelajaran kelompok menjadi semangat belajar kelompok,
 - d) Siswa akan lebih mandiri di dalam membuat catatan karena siswa tersebut dapat menyimpulkan serta menemukan konsep tersendiri selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Kelemahan dari model pembelajaran CTL
 - a) Kemampuan dalam pembelajaran ini lebih matematis sehingga membuat peneliti kesulitan di dalam mencari soal yang berhubungan dengan CTL,
 - b) Siswa yang kurang memperhatikan dengan baik akan kesulitan dalam menemukan konsepnya karena pendekatan CTL ini dapat menemukan konsepnya apabila sesuai dengan langkah pembelajarannya,
 - c) Soal koneksi matematis siswa kemudian dihubungkan dengan menggunakan pendekatan CTL yang membuat siswa merasa bingung¹⁹

3. Media Pembelajaran Realia

¹⁹ Amin Budiamin, *Implementasi Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Meningkatkan Hasil Belajar* 2015, Bandung, hlm. 30

a. Pengertian Media Realia

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Sanjaya media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau yang biasa disebut benda yang sebenarnya.²⁰ Menurut Daryanto benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau peserta didik sekilas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.²¹

Menurut Rusman menjelaskan model dan realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung. Realia merupakan model objek nyata dari suatu benda. Peserta didik belajar secara langsung dari objek yang sedang dipelajari.²² Menurut Lastari, media realia adalah media pembelajaran yang menggunakan benda nyata secara langsung sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dengan objek yang sedang dipelajari.²³ Gusmara menambahkan bahwa media realia mencakup semua benda nyata yang ada di alam dan digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun melalui observasi langsung di lingkungan sekitar.²⁴ Selain itu, Badru Zaman menyatakan bahwa media realia berfungsi sebagai alat bantu visual yang memberikan pengalaman langsung (direct experience) kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan

²⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 57.

²¹ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2018), hlm. 67-73.

²² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), hlm. 102.

²³ Lastari, *Pemanfaatan Media Realia dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), hal. 2.

²⁴ Gusmara, *Media Pembelajaran dan Pengembangannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hal. 35.

bermakna. Dengan demikian, media realia tidak hanya memperjelas konsep yang diajarkan, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.²⁵

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk benda nyata dari suatu benda yang digunakan pendidik sebagai alat bantu dalam proses penyampaian pembelajaran dan memberikan pengalaman langsung pada peserta didik agar peserta didik lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran.

b. Contoh Media Realia

1). Media tiruan

Daryanto mengemukakan media tiruan sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara membuat, menurut Daryanto bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, boneka, dan topeng.

2). Specimen (contoh)

Menurut Daryanto specimen adalah benda-benda asli atau berbagai benda asli yang digunakan sebagai contoh ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia. Contoh-contoh specimen benda yang masih hidup adalah: akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insektarium. Contoh-contoh specimen benda yang sudah mati adalah herbarium, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh-contoh *specimen* benda yang tak hidup adalah: berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral.

²⁵ Badru Zaman, *Strategi Pembelajaran Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 60.

3). Peta

Menurut Daryanto peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak.²⁶

c. Tahapan-tahapan Penggunaan Media Realia

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk membantu tugasnya dalam pembelajaran. Menurut Sadiman, supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media:

1). Tahap persiapan sebelum menggunakan media

Dalam rangka agar penggunaan media dapat berjalan dengan baik, maka perlu membuat persiapan yang baik pula. Peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media itu juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Peralatan media perlu ditempatkan dengan baik sehingga kita dapat melihat atau mendengar programnya dengan enak. Lebih-lebih apabila media itu digunakan secara berkelompok. Sedapat mungkin, semua anggota kelompok dapat memperoleh kesempatan yang sama dalam mendengarkan dan atau melihat program media itu.

2). Kegiatan selama menggunakan media

Hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media ialah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindarkan.

3). Kegiatan tindak lanjut

Maksud kegiatan tindak lanjut ini ialah untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai. Selain itu, memantapkan pemahaman

²⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2018), hlm. 67-73.

terhadap materi instruksional yang disampaikan melalui media bersangkutan. Apabila belajar secara berkelompok, perlu diadakan diskusi kelompok. Tindak lanjut lainnya adalah melakukan percobaan, melakukan observasi, menyusun sesuatu, dan sebagainya.²⁷ Berdasarkan pemaparan di atas dapat dijabarkan langkah-langkah penggunaan media realia:

- a) Guru merumuskan terlebih dahulu materi yang mau disampaikan kepada peserta didik.
- b) Persiapan pendidik pada saat pembelajaran belum dimulai pendidik mempunyai persiapan, agar peserta didik dapat menerima materi dengan menggunakan media realia.
- c) Persiapan kelas. Sebelum pembelajaran dimulai pendidik penting mempersiapkan kelas agar peserta didik dapat termotivasi dan proses pembelajaran berjalan efektif.
- d) Langkah penyajian materi dan pemanfaatan media realia. Dalam hal ini keahlian pendidik dalam memanfaatkan media realia sangat diperlukan guna menjalankan tugasnya.
- e) Langkah kegiatan peserta didik. Peserta didik belajar menggunakan media realia guna mendapatkan hasil yang maksimal.
- f) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan pembelajaran harus dievaluasi, sampai tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar.²⁸

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Alat peraga yang berupa benda-benda real itu memiliki keuntungan dan kelemahan. Ibrahim mengungkapkan bahwa ada beberapa keuntungan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata ini:

²⁷ Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2021), hlm. 56-62

²⁸ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 55-60

1). Kelebihan Media Realia

- a). Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b). Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

2). Kelemahan Media Realia

- a). Membawa peserta didik ke berbagai tempat di luar sekolah kadang- kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- b). Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang- kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- c). Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demibagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Peneliti menyimpulkan bahwa dalam media realia terdapat keuntungan dan kelemahan. Keuntungan dari benda-benda nyata itu dapat dipindah-pindahkan atau dimanipulasi, sedangkan kelemahanya tidak dapat disajikan dalam bentuk tulisan atau buku, karenanya untuk bentuk tulisan kita buat gambarnya atau diagramnya, tetapi masih memiliki kelemahan karena tidak dapat dimanipulasikan berbeda dengan benda-benda nyata.²⁹

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan

²⁹ Ibrahim, *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 78-85.

yang telah ditetapkan.³⁰ Hasil belajar merupakan suatu penilaian yang dilaksanakan di akhir dari pengalaman dan proses yang dilaksanakan berulang-ulang. Hasil belajar akan tersimpan dalam jangka waktu yang panjang karena hasil belajar melatar belakangi seseorang dalam membentuk pribadi atau individu. Menurut Suprijono, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diukur dan diamati sebagai indikator keberhasilan belajar. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran dan mampu menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh dalam situasi yang berbeda.³¹ Sedangkan hasil belajar menurut Hamalik adalah menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat pencapaian kompetensi yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan materi, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan yang berkembang sebagai akibat dari interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar. Dengan demikian, hasil belajar dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran dan efektivitas metode yang digunakan.³²

Hasil belajar dapat dipahami sebagai capaian yang diperoleh siswa setelah melewati proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, yang mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil belajar tidak hanya merupakan penilaian akhir dari rangkaian pengalaman belajar yang berulang, tetapi juga merupakan perubahan yang bersifat relatif permanen dalam diri siswa, baik pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai materi

³⁰ Latuconsina and Abror, "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar."

³¹ Suprijono, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014

³² Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

pelajaran serta kemampuan menerapkan pengetahuan tersebut dalam berbagai situasi nyata. Selain itu, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap dan keterampilan yang muncul sebagai hasil interaksi siswa dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator penting untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dan efektivitas strategi atau metode yang digunakan oleh pendidik.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan dalam dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1). Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang meliputi :

- a). Faktor fisiologis atau jasmani, seperti kondisi Kesehatan yang prima, tidak dalam kondisi yang capek dan Lelah, tidak dalam kondisi cacat jasmani dan sebagainya.
- b). Faktor psikologis, kondisi psikologis ini pada dasarnya memiliki perbedaan pada setiap siswa. Ada beberapa faktor psikologis diantaranya: intelegensi (IQ), minat, bakat, motif, motivasi, perhatian, kognitif, dan daya nalar siswa.

2).Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang meliputi :

- a). Faktor sosial, yang terdiri dari faktor: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok.
- b).Faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), kesenian dan lain sebagainya.
- c).Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas belajar, rumah, sekolah, iklim dan sebagainya.

d).Faktor spiritual atau faktor keagamaan.³³

c. Jenis – jenis Hasil Belajar

Benyamin S. Bloom mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah atau domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁴ Menurut taksonomi Bloom (revisi) ranah hasil belajar terbagi menjadi tiga macam, yaitu :

1). Ranah Kognitif. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual siswa, yang terdiri dari enam aspek yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

a). Mengingat (Remembering)

Ialah kemampuan siswa dalam mengingat suatu pengetahuan dari suatu memori dengan cara mengambil definisi, fakta atau daftar, atau untuk melafalkan yang telah dipelajari sebelumnya.

b). Memahami (Understanding)

Ialah kemampuan siswa untuk membangun makna dari berbagai jenis fungsi baik lisan maupun tulisan.

c). Menerapkan (Applying)

Ialah kemampuan siswa dalam menggunakan prosedur yang mengacu pada materi yang dipelajari dan digunakan dalam produk misalnya model, presentasi, wawancara, dan simulasi.

d). Menganalisis (Analyzing)

Ialah kemampuan siswa dalam memecahkan materi ataupun suatu konsep menjadi beberapa bagian dengan cara menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dapat saling berhubungan atau bagaimana bagian-bagian tersebut berhubungan dengan struktur atau tujuan keseluruhan.

³³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 67-73.

³⁴ Tutut Rahmawati, "Penerapan Model Pembelajaran CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol. 2 No.1 (Mei 2018): 12–20.

e). Mengevaluasi (Evaluating)

Ialah kemampuan siswa dalam membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar melalui kritik dan pengecekan.

f). Mencipta (Creating)

Ialah kemampuan siswa dalam menyatukan bagian-bagian untuk membentuk suatu keseluruhan yang koheren (berhubungan) dan fungsional dengan cara mengatur ulang bagian menjadi pola atau struktur baru yang unik.³⁵

2). Ranah Afektif. Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif sebagai hasil belajar terbagi menjadi lima kategori mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks.

a). Menerima (receiving)

Ialah sejenis kepekaan dalam menerima atau memperhatikan suatu rangsangan yang diberikan dalam bentuk fenomena, situasi, persoalan, dan lain sebagainya.

b). Merespon (responding)

Ialah dimana siswa menanggapi atau memberikan reaksi terhadap suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk fenomena, situasi, persoalan, dan lain sebagainya.

c). Menghargai (valuing)

Ialah yang artinya menilai atau menghargai dalam arti menyerahkan penghargaan pada suatu aktivitas atau objek.

d). Mengorganisasikan (organization)

Ialah siswa membentuk suatu system nilai yang dapat menuntun perilaku, seperti konseptualisasi dan mengorganisasikan serta menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai prioritas dalam dirinya.

e). Karakterisasi nilai (characterization)

Ialah keteraturan system nilai yang telah dimiliki oleh

³⁵ Welas Listiani and Rachmawati, "Transformasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOT" (Jurnal Jendela Pendidikan, Agustus 2022).

seseorang, dan berpengaruh pada pola ataupun tingkah laku pribadinya. Dimana siswa menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai pengendali perilakunya dalam kehidupan sehari-hari hingga menjadi gaya hidup.³⁶

3). Ranah Psikomotoris.

Ranah psikomotoris ialah ranah yang berkaitan dengan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motoric yang harus dilatih secara terus menerus yang diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik dalam eksekusinya. Berikut beberapa tingkatan kemampuan psikomotorik diantaranya yaitu:

a). Menirukan

Ialah kemampuan siswa dalam melakukan suatu tindakan atau aksi meniru hal-hal yang dilakukan oleh objek yang diamatinya dengan melibatkan indra sebagai penerima rangsangan kemampuan presepsi dalam mengolah suatu informasi dari rangsang dengan kemampuan aksi untuk melakukan suatu gerakan motorik.

b). Memanipulasi

Ialah kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat olehnya namun berdasarkan pada pedoman atau petunjuk yang diketahuinya.

c). Ketepatan

Ketepatan atau presisi ialah kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat sehingga mampu menghasilkan sebuah produk kerja yang baik dan akurat.

d). Artikulasi

Ialah kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan yang kompleks dan tepat sehingga hasil kerjanya merupakan suatu

³⁶ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: KOGnitif, Afektif, Dan Psikomotorik" Vol. 21 No. 2 (Desember 2021).

kesatuan yang utuh.

e). Pengalamiahan

Ialah kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan secara reflek atau spontan, yaitu kegiatan yang hanya melibatkan fisik namun dengan efektivitas kerja yang tinggi.³⁷

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hasil belajar yang dianggap relevan sebagai acuan penelitian :

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nazal Syahrul Afdoli pada tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang”. Latar belakang penelitian ini adalah pada kenyataannya proses pembelajaran IPA di SD kelas V Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang belum berjalan maksimal. Rumusan masalah pada penelitian ini terdiri dari dua rumusan yaitu rumusan masalah umum dan khusus. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media video pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang. Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan media pembelajaran.³⁸

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kartika Dwi Wanda dengan judul “Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPS YPPI Perawang Riau” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPS YPPI Perawang dengan menggunakan media realia. Penelitian ini dilakukan di SMPS YPPI Perawang Riau pada tahun 2020. Sampel penelitian ini

³⁷ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 90-96.

³⁸ Afdoli, Nazal Syahrul. *Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning dengan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang*. 2016, skripsi, Universitas Negeri Semarang.

hanya kelas eksperimen yaitu kelas VIII D yang berjumlah 20 siswa dengan teknik pemilihan yaitu Purposive Sampling. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre-Eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest Design (desain kelompok tunggal dengan pretest dan posttest). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas menggunakan ANOVA (Analysis of variance), uji n-gain menggunakan rumus yang telah ditentukan, uji paired samples t test. Berdasarkan hasil uji-t pada pretest dan posttest kelas eksperimen dengan hasil nilai t hitung $> t$ tabel atau H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar pretest dengan posttest setelah menggunakan media realia di kelas VIII SMPS YPPI Perawang Riau. Persamaan pada penelitian ini adalah sama sama menggunakan media Realia. Perbedaan penelitian ini adalah tidak menggunakan model pembelajaran Contextual teaching and Learning (CTL).³⁹

Penelitian yang dilakukan oleh sari astiti (2018-2019) mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan Quantum Teaching Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kediri” dari hasil penelitiannya menyebutkan bahwa dengan menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* dan quantum teaching dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh sari astiti. Persamaannya adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan metode pembelajaran Learning dan Quantum

³⁹ Wanda, Dwi Kartika. Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPS YPPI Perawang Riau, 2020, Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

dan tidak menggunakan media realia selain itu peneliti menggunakan kelas VII sebagai sampel dalam penelitian.⁴⁰

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rianti pada Tahun 2019 “Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Rasau Jaya” Universitas Tanjung Pura Pontianak. Dalam penelitian Riyanti menyatakan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan penerapan model pembelajaran CTL terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 02 Rasau Jaya. siswa lebih mudah untuk memahami materi serta menyimpannya dalam memori jangka panjang sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Persamaan dari penelitian ini adalah tentang pengaruh penerapan CTL terhadap Hasil Belajara siswa, tetapi beda dalam mata pelajaran, riyanti mengambil penelitian mata pelajaran matematika di SDN 02 Rasau Jaya, sedangkan penleliti mengambil mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Mts Miftahus Sa’adah Mijen Semarang.⁴¹

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizqi Anggun Kharisma “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”. tujuan penulis adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media Fun Mind Mapping terhadap hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen. 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

⁴⁰ Sari Astiti, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan Quantum Teaching Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kediri”2019, Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha

⁴¹Riyanti, “Pengaruh Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 02 Rasau Jaya”, 2019, Skripsi, Universitas Tanjung Pura Pontianak.

test. Hasil penelitian menunjukkan: secara parsial adanya pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media Fun Mind Mapping terhadap hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik. Persamaan penelitian ini adalah sama sama menggunakan model CTL. Perbedaan pada skripsi ini adalah media yang digunakan.⁴²

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh sriyanti Situti Noor, dengan judul “Pengaruh Pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII. Di SMPN Bakalang Kab.Alor.” Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif statistik kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Sampel dari penelitian ini adalah sample dari siswa kelas VII.1. untuk penulisan data digunakan metode deskriptif kuantitatif, yakni uraian dijelaskan pada gejala gejala yang tampak pada angka-angka statistik. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pengaruh pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri Bakalang Kabupaten Alor berjalan dengan baik, walau masih ada kekurangan. Persamaan pada penelitian ini adalah sama sama menggunakan model pembelajaran kontekstual. Perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian ini tidak menggunakan bantuan media.⁴³

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Budi Santoso pada tahun 2021 berjudul “Penerapan Model CTL Berbantuan Media Realia pada Pembelajaran IPA”. Tujuan penelitian ini untuk Mengetahui pengaruh model CTL berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPA kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model CTL dan media realia. Perbedaan penelitian ini adalah fokus mata Pelajaran yang digunakan adalah

⁴² Rizki Anggun, 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”,2023, skripsi, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

⁴³ Sriyanti, “Pengaruh Pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII. Di SMPN Bakalang Kab.Alor.” 2018, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar

IPA bukan IPS. Hasil penelitian ini adalah odel CTL berbantuan media realia meningkatkan hasil belajar IPA siswa secara signifikan.⁴⁴

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Aji Tsaqofi Avisiena, dkk dengan judul “Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantu Handout untuk Handout untuk meningkatkan hasil belajar Etika Profesi Akuntansi pada siswa SMK. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) data menggunakan validitas isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan model pembelajaran berbantuan Handout dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Persamaan pada penilitian ini adalah sama sama menggunakan CTL. Perbedaan pada skripsi ini adalah bantuan yang digunakan.⁴⁵

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Siti Nurhaliza pada tahun 2019 berjudul “Efektivitas Media Realia dalam Pembelajaran IPS”. Tujuan penelitian ini adalah Menganalisis efektivitas media realia dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Persamaan pada penelitian ini adalah sama sama menggunakan media realia dan fokus pada pembelajaran IPS. Perbedaan pada penelitian ini adalah tidak menggunakan model CTL. Hasil dari penelitian ini adalah Media realia efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa.⁴⁶

⁴⁴ Budi Santoso, "Penerapan Model CTL Berbantuan Media Realia pada Pembelajaran IPA," *Jurnal Pendidikan Sains*, vol. 8, no. 1, 2021, hlm. 34-42.

⁴⁵ Avisiena dan Hamidi, “Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Handout untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Profesi Akuntansi pada Siswa SMK” *Jurnal Tata Arta* 7, no. 1 (2021).

⁴⁶ Siti Nurhaliza, "Efektivitas Media Realia dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 12, no. 3, 2019, hlm. 78-89.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama,Judul, Instansi dan Tahun Penelitian	Tujuan	Jenis dan Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Nazal Syahrul Afdoli, “Pengaruh Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang”, Universitas Negeri Semarang, 2016	Mengetahui pengaruh model CTL dengan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA	Kuantitatif, eksperimen	Sama-sama menggunakan model CTL	Media yang digunakan adalah video pembelajaran, bukan realia	Model CTL dengan video pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar IPA
2	Kartika Dwi Wanda, “Penggunaan Media	Mengetahui peningkatan hasil	Pre-Eksperimental,	Sama-sama menggunakan	Tidak menggunakan	Media realia meningkatkan hasil

	Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPS YPPI Perawang Riau”, Universitas Islam Negeri Sayyid Hidayarullah Jakarta, 2020	belajar IPS dengan media realia	One Group Pretest-Posttest	media realia	model CTL	belajar IPS
3	Sari Astiti, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran CTL dan Quantum Teaching Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kediri”, Universitas Pendidikan Ganesha,	Mengetahui pengaruh CTL dan Quantum Teaching terhadap motivasi dan hasil belajar IPS	Eksperimen	Sama-sama menerapkan model CTL	Menggunakan Quantum Teaching, tidak memakai media realia	CTL dan Quantum Teaching meningkatkan hasil belajar siswa

	2018-2019					
4	Riyanti, “Pengaruh Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Rasau Jaya”, Universitas Tanjung Pura Pontianak, 2019	Mengetahui pengaruh CTL pada pembelajaran matematika	Eksperimen	Sama-sama meneliti pengaruh CTL	Mata pelajaran yang diteliti adalah matematika, bukan IPS	CTL berpengaruh positif dan signifikan pada hasil belajar matematika
5	Rizqi Anggun Kharisma, “Pengaruh Model Pembelajaran CTL Menggunakan Media Fun Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat” Universitas Islam Negeri	Mengetahui pengaruh CTL dengan media Fun Mind Mapping pada hasil belajar IPS	Kuantitatif, eksperimen	Sama-sama menggunakan model CTL	Media yang digunakan adalah Fun Mind Mapping, bukan realia	CTL dengan Fun Mind Mapping berpengaruh pada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik

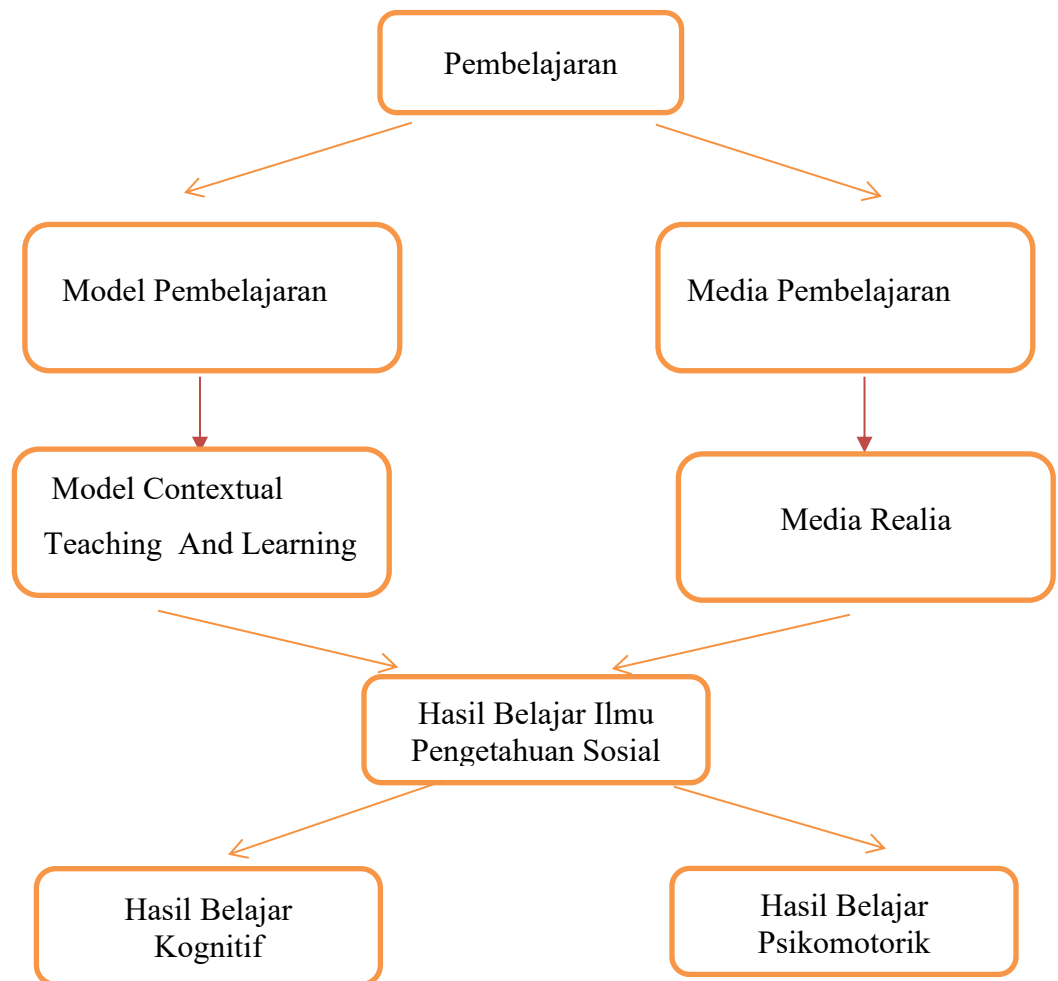
	Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2023					
6	Sriyanti Situti Noor, “Pengaruh Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN Bakalang Kab. Alor”	Mengetahui pengaruh pembelajaran kontekstual pada hasil belajar IPS	Deskriptif statistik kuantitatif	Sama-sama menggunakan model pembelajaran kontekstual	Tidak menggunakan bantuan media	Pembelajaran kontekstual berpengaruh baik pada hasil belajar IPS
7	Budi Santoso, “Penerapan Model CTL Berbantuan Media Realia pada Pembelajaran IPA”, 2021	Mengetahui pengaruh CTL berbantuan media realia terhadap hasil belajar IPA	Eksperimen	Sama-sama menggunakan model CTL dan media realia	Mata pelajaran yang diteliti adalah IPA, bukan IPS	CTL berbantuan media realia meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan
8	Aji Tsaqofi Avisiena dkk, “Penerapan Model CTL Berbantu Handout untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Profesi	Mengetahui pengaruh CTL berbantu handout pada hasil belajar	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Sama-sama menggunakan model CTL	Media yang digunakan adalah handout, bukan realia	CTL berbantu handout meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan

	Akuntansi pada Siswa SMK”					psikomotorik
9	Siti Nurhaliza, “Efektivitas Media Realia dalam Pembelajaran IPS”, 2019	Menganalisis efektivitas media realia dalam meningkatkan hasil belajar IPS	Eksperimen	Sama-sama menggunakan media realia dan fokus pada IPS	Tidak menggunakan model CTL	Media realia efektif meningkatkan hasil belajar IPS

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri” memiliki keunikan karena secara spesifik mengkaji pengaruh model CTL yang dipadukan dengan media realia pada mata pelajaran IPS di jenjang SMP, khususnya kelas VII. Penggunaan media realia sebagai pendukung dalam pembelajaran CTL pada IPS belum diteliti, terutama pada tingkat SMP, sehingga penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam memperkaya referensi mengenai efektivitas media realia dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Selain itu, fokus penelitian pada siswa kelas VII di SMPN 1 Pagu Kabupaten Kediri juga memberikan konteks yang lebih spesifik dan relevan untuk pengembangan strategi pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan demikian, penelitian tidak hanya menambah variasi media yang digunakan dalam pembelajaran CTL, tetapi juga memperluas cakupan penelitian pada mata pelajaran IPS dan jenjang pendidikan yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran kontekstual pendidik senantiasa mendidik dan dialogis artinya guru bukan hanya menyuap, tetapi guru lebih memberikan pembelajaran yang aktif bagi siswa untuk mengembangkan pola pikirnya. Setiap anak memiliki kecenderungan untuk belajar hal-hal yang baru dan penuh tantangan serta siswa menganggap belajar merupakan proses menyempurnakan skema yang telah ada (asimilasi) atau proses pembentukan skema baru (akomodasi), dengan demikian tugas guru adalah memfasilitasi (mempermudah) agar anak mampu melakukan proses asimilasi dan proses akomodasi, adapun kerangka pikir pada penelitian ini sebagai berikut



Dari gambar bagan diatas dapat disimpulkan bahwa pada proses pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL), sedangkan media yang digunakan adalah media realia. Hasil belajar dalam penelitian aspek yang diukur yakni aspek kognitif dan psikomotorik.

BAB III

Metodeologi Penelitian

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian menggunakan angka dan penyajian data yang dianalisis menggunakan uji statistik berdasarkan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui tes dan subjek penelitian dengan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya⁴⁷. Pada dasarnya metode penelitian merupakan langkah untuk memperoleh data atau informasi dengan tujuan dan manfaat tertentu. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada sampel atau populasi tertentu, teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik yang tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah ini menggunakan Quasi Eksperimen dengan desain *t*. Quasi Eksperimen adalah pengembangan dari true experimental design yang mempunyai kelompok kontrol dan tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian dilakukan dengan cara membagi dua kelompok responden, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, siswa mendapatkan pembelajaran IPS dengan

⁴⁷ Sugyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2016.

model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media realia. Sedangkan pada kelas kontrol, siswa mendapatkan pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah. Penelitian ini membagi kelompok mejadi 2 yaitu kelompok eksperimen dan control, yang dimana kelas VII A sebagai kelas kontrol dan kelas VII B sebagai kelas eksperimen. Setelah kedua eksperimen dan kontrol diberi perlakuan, maka diberi posttest. Mekanisma penelitian pada penelitian ini yaitu dengan desain *The nonequivalent Posttest-Only Control Group Design* Sebagai berikut:⁴⁸

Tabel 3.1

Posttest-Only contro Group Design

X	O ₁
	O ₂

3. Variabel Penelitian

Variable penelitian merupakan suatu atribut atau nilai dari seseorang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Suharsimi Arikunto variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi pusat perhatian suatu penelitian. Variabel merupakan sasaran- sasaran penelitian yang memiliki variasi nilai.⁴⁹ Pada penelitian ini, model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia sebagai variabel bebas (*variable independent*) dan hasil belajar Ilmu

⁴⁸ Kannia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, "Penelitian Pendidikan Matematika", dalam *PT Refika Aditama*, Bandung, (2015), hlm. 136

⁴⁹ Nasution and Sangkot, "Variabel Penelitian," *Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)* Vo. 05 No.)2 (2017).

Pengetahuan Sosial sebagai variabel terikat (*variabel dependent*). Sehingga dalam penelitian ini akan dicari pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media realia terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

a). Variabel bebas

Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain.⁵⁰ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah (X) model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Realia.

b). Variabel terikat

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁵¹ Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah (Y₁) hasil belajar kognitif siswa (Y₂) hasil belajar psikomotorik siswa.

c). Variabel Kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang mengontrol pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Variabel kontrol pada penelitian ini adalah materi pembelajaran uang dan literasi keuangan dan tes hasil belajar.

4. Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan suatu sistem yang digunakan untuk mengklasifikasikan, mengurutkan, atau mengukur variabel-variabel penelitian berdasarkan karakteristik dan tingkatannya. Menurut Sudaryono, skala pengukuran berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan jenis data yang dikumpulkan serta teknik analisis yang tepat

⁵⁰ John Creswell (2015). Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif, hal. 347

⁵¹ Ibid, hal. 349

untuk digunakan dalam penelitian.⁵² Jadi skala pengukuran merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan berperan sebagai acuan untuk menentukan kepada responden yaitu siswa kelas VII SMPN 1 Pagu tentang sejauh mana ketepatan alat ukur yang berupa skala pengukuran.

Pada penelitian ini digunakan skala Likert, yaitu salah satu jenis skala yang paling umum dipakai dalam penelitian karena dapat membantu peneliti memahami dan menggali tingkat intensitas sikap atau perasaan responden.⁵³ Skala Likert berfungsi untuk mengukur sikap, pandangan, opini, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena tertentu. Skala ini terdiri atas lima tingkat pilihan jawaban yang merepresentasikan preferensi responden terhadap pernyataan yang diberikan, berikut lima tingkatan jawaban tersebut :

- a. Sangat Setuju (SS) = 5
- b. Setuju (S) = 4
- c. Ragu-ragu (R) = 3
- d. Tidak setuju (TS) = 2
- e. Sangat tidak setuju (STS) = 1
- f.

B. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Populasi

Populasi merupakan sekelompok individu yang memiliki ciri-ciri khusus yang sama. Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP N 1 Pagu. Berikut tabel rincian jumlah siswa pada setiap kelas :

⁵² Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2021), hlm. 95-97.

⁵³ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD* (Bandar Lampung: CV. Anugerah Utama Raharja, 2016), h. 74.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	31
2	VII B	31
3	VII C	32
4	VII D	33
5	VII E	30
6	VII F	31
7	VII G	30
8	VII H	29
Jumlah		247

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian individu dari populasi yang diambil untuk penelitian karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga.⁵⁴ Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Dengan demikian berdasarkan jumlah populasi kelas VII SMP Negeri 1 Pagu, maka kelas yang diambil oleh peneliti sebagai sampel adalah kelas VII B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 31, dan kelas VII A sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 31. Jadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 62 siswa.

⁵⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 115.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa	
		Laki-laki	Perempuan
1.	VII B	16	15
2.	VIII A	16	15
Jumlah		62	

3. Sampling

Sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (*purposive sampling*).⁵⁵ Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi. *Purposive sampling* adalah metodologi pengambilan sampel secara acak dimana kelompok sampel ditargetkan memiliki atribut-atribut tertentu. Metode ini dapat digunakan pada banyak populasi, tetapi lebih efektif dengan ukuran sampel yang lebih kecil dan populasi yang lebih homogen. Teknik ini didasarkan pada pertimbangan mengenai sampel mana yang sesuai dan dianggap dapat mewakili suatu populasi.

C. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas VII SMP

⁵⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2012).

Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri”, dapat diketahui bahwasannya dalam penelitian ini terdiri dari tiga variabel yang meliputi: model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media realia sebagai variabel satu (X), dan hasil belajar sebagai variabel ketiga (Y). Maka pada masing-masing variabel dapat dijelaskan sebagai berikut: instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data mengenai pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media realia terhadap variabel hasil belajar pada aspek kognitif menggunakan tes.

D. Kisi Kisi Penelitian

Table 3.4

Kisi Kisi Penelitian Psikomotorik

Variabel	Indikator Psikomotorik	Jumlah soal
Penilaian Psikomotorik	Menirukan : Meniru langkah guru menyusun laporan keuangan	5
	Memanipulasi : Menyusun laporan kas berdasarkan data simulasi	5
	Artikulasi : Mengembangkan format laporan sendiri	5
	Pengalamiahan : Mencatat laporan keuangan harian secara otomatis	5

Tabel 3.5
Kisi Kisi Penelitian Kognitif

Nomor Soal	Indikator Penelitian	Indikator Kompetensi (C1–C6)	Materi	Kisi-kisi Soal
1	Mengetahui pemahaman siswa tentang konsep dasar uang, pendapatan, dan tabungan	C1 (Mengingat)	Pengertian uang, pendapatan, tabungan	Siswa dapat menjelaskan pengertian uang, pendapatan, dan tabungan.
2	Menganalisis faktor penyebab perbedaan pendapatan antar individu	C2 (Memahami)	Pendapatan	Siswa dapat menjelaskan alasan adanya perbedaan pendapatan setiap orang.
3	Mengidentifikasi perbedaan antara tabungan dan investasi	C2 (Memahami)	Tabungan dan Investasi	Siswa dapat membedakan antara tabungan dan investasi.
4	Menjelaskan langkah preventif terhadap investasi bodong	C3 (Menerapkan)	Investasi	Siswa dapat menjelaskan cara menghindari investasi bodong.
5	Menyadari pentingnya menabung untuk masa depan	C2 (Memahami)	Tabungan	Siswa dapat menjelaskan alasan pentingnya menabung.

6	Menyebutkan dan menjelaskan tujuan pengelolaan keuangan yang baik	C4 (Menganalisis)	Pengelolaan Keuangan	Siswa dapat menjelaskan 5 tujuan pengelolaan keuangan yang baik.
7	Menganalisis dampak kurangnya literasi keuangan	C5 (Mengevaluasi)	Literasi Keuangan	Siswa dapat menganalisis dampak kurangnya pemahaman literasi keuangan.
8	Menyebutkan tingkatan pemahaman literasi keuangan	C1 (Mengingat)	Literasi Keuangan	Siswa dapat menyebutkan empat tingkatan pemahaman literasi keuangan.
9	Menyusun langkah-langkah pengelolaan keuangan keluarga	C6 (Mencipta)	Pengelolaan Keuangan Keluarga	Siswa dapat membuat rangkuman langkah-langkah pengelolaan keuangan keluarga.
10	Membuat laporan sederhana penggunaan uang saku	C3 (Menerapkan)	Pengelolaan Uang Saku	Siswa dapat membuat laporan penggunaan uang saku selama seminggu terakhir.

E. Sumber Data

Setiap penelitian akan memerlukan sumber data. Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dilihat dari segi sumber perolehan data, atau dari mana data tersebut berasal, ada dua jenis data, yaitu :

1. Data primer

Data primer adalah metode pengumpulan data secara langsung dari sumber pertama, baik secara individu maupun kelompok, seperti melalui wawancara dan pengisian kuesioner.⁵⁶ Dalam penelitian ini, data primer terkait dengan pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media realia terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Pagu, yaitu dengan melakukan tes langsung terhadap objek eksperimen.

2. Data Sekunder

Disisi lain data sekunder adalah metode pengumpulan data tidak langsung, tetapi melalui sumber kedua, seperti melalui orang lain atau melalui dokumentasi.⁵⁷ Dalam penelitian ini sumber data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen yang terkait dengan UPT SMP Negeri 1 Pagu.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data adalah :

⁵⁶ Lin Rosini, Metode Penelitian Akuntansi Kuantitatif dan Kualitatif (Indramayu: Adab, 2023), hal. 81.

⁵⁷ Lin Rosini, Metode Penelitian Akuntansi Kuantitatif dan Kualitatif (Indramayu: Adab, 2023), hal. 82.

1. Tes

Tes adalah instrumen atau alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau sikap individu atau kelompok secara sistematis dan terstandarisasi.⁵⁸ Tes yang diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi Uang dan Literasi Keuangan. Pada umumnya tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, terutama pada hasil belajar kognitif, namun sesungguhnya tes juga dapat digunakan untuk mengukur aspek afektif dan psikomotorik. Tes dalam penelitian ini dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia.

2. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab secara langsung. Menurut Sugiyono,⁵⁹ angket berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan informasi mengenai sikap, pendapat, atau karakteristik responden secara sistematis dan terstruktur. Angket biasanya disusun dengan menggunakan skala pengukuran tertentu, seperti skala Likert, yang memungkinkan responden memilih jawaban sesuai dengan tingkat persetujuan atau frekuensi yang dirasakan. Dengan menggunakan angket, peneliti dapat memperoleh data kuantitatif yang valid dan reliabel tanpa harus bertatap muka langsung dengan responden, sehingga proses pengumpulan data menjadi lebih efisien dan praktis. Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengukur

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 137-140.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 142-145.

aspek psikomotorik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai jenis informasi yang berupa dokumen seperti buku, arsip, catatan, gambar, laporan, dan bahan tertulis lainnya yang relevan dengan objek penelitian.⁶⁰ Data ini dapat berupa video saat tes berlangsung ataupun foto-foto yang menunjukkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media realia. Dokumentasi juga dilakukan untuk mendapatkan gambaran pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media realia di UPT SMP Negeri 1 Pagu.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengolahan, penyajian, interpretasi dan analisis data yang diperoleh dari lapangan, dengan tujuan agar data yang disajikan mempunyai makna, sehingga pembaca dapat mengetahui hasil dari penelitian. Analisis data pada penelitian merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian, karena dengan analisis data inilah yang akan ada manfaatnya, terutama dalam memecahkan suatu masalah penelitian dan mencapai tujuan akhir penelitian.

Pada penelitian kuantitatif, kegiatan analisis data dibagi menjadi dua diantaranya adalah mendeskripsikan data dan melaksanakan uji statistik (inferensi). Mendeskripsikan data adalah menggambarkan data yang sudah ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dipahami peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan. Kegiatan mendeskripsikan data dapat dilakukan dengan pengukuran statistik deskriptif.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 476

a. Uji Instrumen Data

1). Uji Validitas

Uji validitas merupakan analisis untuk mengukur valid atau tidaknya suatu data. Suatu pengukur dapat dikatakan valid jika alat tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Matondang, validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan suatu instrument pengukur (tes) dalam melakukan fungsinya. Suatu tes dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut berperan secara tepat dengan hasil ukur yang sesuai.⁶¹

Uji validitas pada penelitian ini adalah uji validitas isi atau validitas konten. Menurut Faenkel uji validitas isi atau konten terfokus untuk memberikan bukti-bukti pada elemen-elemen yang ada pada alat ukur dengan menggunakan proses analisis rasional.⁶² Validitas isi atau validitas konten dinilai oleh para ahli. Uji validitas isi digunakan untuk membuktikan ketepatan item dengan isi, sedangkan uji validitas konstruk digunakan untuk mengukur kejelasan kerangka penelitian. Beberapa contoh elemen yang dinilai dalam validitas isi atau validitas konten adalah sebagai berikut : definisi operasional variabel, representasi soal sesuai dengan variabel yang akan diteliti, petunjuk pengisian instrumen, tata bahasa, format penulisan dan lain-lain.

Uji validitas isi pada umumnya ditentukan melalui pertimbangan oleh para ahli. Tidak ada formula secara matematis

⁶¹ Heny Puspasari and Wani Puspita, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19," *Jurnal Kesehatan* Vol. 13 No. 1 (April 2022).

⁶² Febrinawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 07 No. 1 (July 2018).

untuk menghitung dan tidak terdapat cara yang pasti untuk menunjukkannya. Namun untuk memberikan gambaran bagaimana suatu tes divalidasi dengan menggunakan validitas isi, pertimbangan oleh ahli tersebut dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut: para ahli mengamati secara cermat semua teks yang hendak divalidasi, para ahli mengoreksi seluruh item dalam tes yang dibuat, pada akhir perbaikan para ahli memberikan pertimbangan tentang bagaimana tes tersebut menggambarkan cakupan isi yang hendak diukur.

Setelah melakukan uji validitas konten kepada ahli, dilanjutkan dengan uji empiris dengan menggunakan rumus *product moment*. Dengan pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} pada tingkat signifikansi 5% dengan jumlah data $N = 31$. Data dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berikut rumus *product moment* :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi *product moment*

n = jumlah responden

x_i = skor setiap item pada percobaan pertama

y_i = skor setiap item pada percobaan selanjutnya

2). Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu alat untuk mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan dan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Jadi dalam berbagai kurun waktu hasil yang diukur menunjukkan hasil yang tetap. Menurut sugiyono, uji reliabilitas

adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama pula.⁶³ Reliabilitas instrument merupakan hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas instrument dibutuhkan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran.

Metode yang digunakan dalam uji reliabilitas pada penelitian ini adalah *Alpha Cronbach* diukur berdasarkan *Alpha Cronbach* 0 sampai 1. Pengujian reliabilitas yang menggunakan *Alpha Cronbach* dilakukan untuk instrument yang memiliki jawaban benar lebih dari satu. Instrument tersebut misalnya berbentuk esai, angket, atau kuesioner. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel apabila hasil *Alpha Cronbach* $> 0,70$. Menurut Nunnally, menyatakan bahwa instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* lebih dari 0,70 ($r_i > 0,70$) dan Streiner sendiri menyatakan bahwa koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*, tidak boleh lebih dari 0,90 ($r_i < 0,9$).⁶⁴ Jika koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* kurang dari 0,70 ($r_i < 0,70$), Tavakol & Dennick, menyarankan untuk merevisi atau menghilangkan item soal yang memiliki korelasi yang rendah. Cara mudah menentukan item soal tersebut adalah dengan bantuan program di komputer. Jika koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* lebih dari 0,90 ($r_i > 0,90$), mereka pun memiliki saran. Mereka menyarankan untuk mengurangi jumlah soal dengan kriteria soal yang sama meskipun dalam bentuk kalimat yang berbeda.

Jika skala tersebut dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan rentang yang sama, maka ukuran kemantapan *alpha* dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

⁶³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*.

⁶⁴ Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *Jurnal Tarbiyah Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 07 No. 1 (n.d.).

- 1) Nilai *Alpha Cronbach* 0,00 s.d. 0,20, berarti kurang reliabel.
- 2) Nilai *Alpha Cronbach* 0,21 s.d. 0,40, berarti sedikit reliabel.
- 3) Nilai *Alpha Cronbach* 0,41 s.d. 0,60, berarti cukup reliabel.
- 4) Nilai *Alpha Cronbach* 0,61 s.d. 0,80, berarti reliabel.
- 5) Nilai *Alpha Cronbach* 0,81 s.d. 1,00, berarti sangat reliabel.

b. Uji Prasyarat

1). Uji Normalitas

Menurut Siregar, uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang akan digunakan dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak.⁵⁸ Uji distribusi normal adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Tujuan dari dilakukannya uji normalitas tentu saja untuk mengetahui apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Data yang mempunyai distribusi normal merupakan salah satu syarat dilakukannya *parametric-test*. Untuk data yang tidak memiliki distribusi normal tentu saja analisisnya menggunakan *non parametric-test*. Uji normalitas merupakan hal yang lazim dilakukan sebelum menerapkan metode statistik.

Dalam penelitian ini uji normalitas data yang digunakan adalah uji statistik Kolmogorov-Smirnov. Pengambilan keputusannya digunakan pedoman jika nilai sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Sebaliknya jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.

2). Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu prosedur dalam uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dengan kata lain, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa himpunan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model t-test data homogen atau tidak. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap Analisa data lanjutan, jika tidak maka harus ada pembetulan-pembetulan metodologis.

Pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, dilakukan untuk mengetahui seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pengujian homogenitas sampel generalisasi untuk hasil penelitian yang data penelitiannya diambil dari suatu kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$f = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Varians untuk masing-masing kelas diperoleh untuk persamaan sebagai berikut ini:

$$S^2 = \frac{\sum x^2 + \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

S^2 = Varians

X = Nilai siswa

N = Jumlah
siswa

Kesimpulan :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varian tidak homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varian homogen

c. Uji Hipotesis

Uji-t dua Sampel (independent)

Uji t Adalah salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis ahli yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat populasi yang signifikan⁶⁵. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua kelompok sampel yang tidak berhubungan satu dengan lain. Rumus yang digunakan yaitu :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t_{tabel} = t_{(n_1 + n_2 - 2)}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$: Rata-rata sampel kelas eksperimen

$\bar{x}_2$: Rata-rata sampel kelas control

⁶⁵ Novalia & Syazali, "Olah Data Penelitian Pendidikan", dalam *Anugrah Utama Raharja*, Bandar Lampung, (2014) hlm. 49-50.

n_1 : Banyaknya anggota sampel kelas eksperimen

n_2 : Banyaknya anggota sampel kelas control

s_1^2 : Variansi sampel kelas eksperimen

s_2^2 : Variansi sampel kelas control⁶⁶

Adapun hipotesis penelitian yang telah dirumuskan yaitu:

Hipotesis pertama

H₀: Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

H₁: Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Hipotesis Kedua

H₀: Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

H₂: Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Afektif IPS Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

⁶⁶ Kannia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, "Penelitian Pendidikan Matematika", dalam PT Refika Aditama, Bandung,)2015(, hlm. 282

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data pada penelitian ini mempunyai tujuan untuk dapat mengetahui dari masing-masing data yang sudah didapatkan pada penelitian serta akan dianalisis yang nantinya untuk memperoleh hasil dari penelitian.

1. Deskripsi Objek Penelitian

a. Gambaran Umum SMPN 1 Pagu di Kabupaten Kediri

SMPN 1 Pagu Kabupaten Kediri merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Desa Pagu, Kecamatan Pagu, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Sekolah ini memiliki lingkungan belajar yang kondusif karena terletak di daerah yang jauh dari kebisingan kota, sehingga mendukung konsentrasi belajar siswa. Saat ini, SMPN 1 Pagu dipimpin oleh Bapak Dra. Niam Isbat Futhona, M.M.

Berikut ini adalah identitas SMPN 1 Pagu Kabupaten Kediri:

Nama Sekolah : SMPN 1 Pagu

Status : Negeri

NPSN : 20567890

Alamat Sekolah : Jl. Raya Pagu No. 15, Desa Pagu, Kec. Pagu, Kab.
Kediri

Kode Pos : 64182

Provinsi : Jawa

Akreditasi : A (Amat Baik) - SK BAN-S/M No. 02.00/190/BAP-
SM/SK/2023

b. Sejarah Singkat Berdirinya SMPN 1 Pagu Kabupaten Kediri

SMPN 1 Pagu didirikan pada tahun 1965 sebagai salah satu sekolah negeri pertama di Kecamatan Pagu. Awalnya, sekolah ini menempati gedung sederhana dengan fasilitas terbatas. Seiring perkembangan zaman, SMPN 1 Pagu mengalami peningkatan dalam hal infrastruktur, kualitas pembelajaran, dan prestasi siswa.

Pada tahun 2000, sekolah ini memperoleh bantuan rehab gedung dari pemerintah, sehingga memiliki ruang kelas yang lebih layak. Kemudian, pada tahun 2015, SMPN 1 Pagu mendapatkan akreditasi "A" pertama kali dari BAN-S/M. Kepemimpinan sekolah ini telah mengalami beberapa kali pergantian, dimulai dari Bapak Sutrisno (1965-1975), Ibu Dra. Siti Aminah (1975-1990), Bapak Drs. H. Ahmad Fauzi, M.Pd. (2020-2024), Dra. Niam Isbat Futhona, M.M (2025)⁶⁷

c. Data Guru SMPN 1 Pagu

Guru-guru di SMP Negeri 1 Pagu merupakan tenaga pendidik yang berdedikasi dan profesional, berasal dari berbagai latar belakang. Berikut ini adalah data guru di SMPN 1 Pagu :

Tabel 4.1
Data Guru SMPN 1 Pagu

No	Nama Lengkap	Jenis GTK
1	Abdurrahman Amrullah, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
2	Andik Nur Susilo, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
3	Ari Saputri Novita Anggraini, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
4	Bintan Maharani, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
5	Camay Primadani Rahayu, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
6	Deni Susanti, S.Pd.I	Guru Mata Pelajaran
7	Deny Yogi Prasetyo, S.Pd.	Guru BK
8	Dian Rosita Nariyawati, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
9	Dini Rahajoe, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
10	Dra. Dyah Saptiwi Wulandari	Guru Mata Pelajaran
11	Dra. Elies Tri Yuniarti	Guru Mata Pelajaran

⁶⁷ Sumber: Arsip Tata Usaha SMPN 1 Pagu & Wawancara dengan Guru Senior, 2024

Lanjutan

12	Dra. Sulastri	Guru Mata Pelajaran
13	Dra. Sulistiyah	Guru Mata Pelajaran
14	Drs. Edi Prasetyo Yuwono	Guru Mata Pelajaran
15	Dwi Eko Sudarmanto, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
16	Dwi Wulandari, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
17	Emi Sulami, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
18	Erma Karyawati, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
19	Ervin Indayati, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
20	Eulalia R.R Endang Wahyuningrum	Guru Mata Pelajaran
21	Fajar Nur Hidayat, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
22	Fitria Sari, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
23	H. Masduki H.U., <u>S.Ag.</u>	Wakil Kepala Sarpras
24	Heru Suwito, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
25	Dra. Niam Isbat Futhona, M.M	Kepala Sekolah
26	Joko Cahyono, S.Pd.	Kepala Perpustakaan
27	Joko Santoso, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
28	Karyawati, S.Pd. MM.	Wakil Kepala Akademis
29	Lilik Nurhidayati, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
30	M. Fathurrahman, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
31	M. Yasin, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
32	Nurhidayat, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
33	Putri Ayu, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
34	Rahmat Hidayat, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
35	Rini Susanti, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
36	Rudiono, S.Pd.	Wakil Kepala Humas

Lanjutan

37	Sari Dewi, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
38	Siti Aminah, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
39	Sulastri, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
40	Sulistiyah, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
41	Sutrisno, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
42	Wawan Setiawan, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
43	Widodo, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
44	Yulianto, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
45	Yuliana, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
46	Yuniarti, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
47	Yusron, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
48	Zainal Abidin, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran
49	Zulkifli, S.Pd.	Guru Mata Pelajaran

d. Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana yang tersedia di SMP Negeri 1 Pagu telah dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang optimal dan nyaman bagi seluruh warga sekolah. Luas tanah sekolah mencapai 15.229 meter persegi, memberikan ruang yang cukup untuk berbagai fasilitas yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Ruang kelas yang ada sudah memadai dan representatif, sehingga siswa dapat belajar dengan fokus dan nyaman. Selain itu, sekolah juga dilengkapi dengan laboratorium IPA dan laboratorium Bahasa yang lengkap, memungkinkan siswa melakukan eksperimen dan praktik bahasa secara optimal. Berikut ini data Sarana dan Prasarana SMPN 1 Pagu:

Tabel 4.2
Data Sarana dan Prasarana

No	Jenis Sarana / Prasarana	Keterangan / Jumlah / Kondisi
1	Luas Tanah	15.229 m ²
2	Ruang Kelas	Tersedia ruang kelas yang memadai dan representatif
3	Laboratorium	Laboratorium IPA dan Bahasa lengkap
4	Perpustakaan	Fasilitas perpustakaan lengkap dan nyaman
5	Sanitasi	Jamban dengan fasilitas ramah bagi siswa berkebutuhan khusus
6	Akses Internet	Tersedia dengan kecepatan 50 Mbps
7	Sumber Listrik	PLN
8	Ruang Penunjang	Ruang administrasi, ruang guru, ruang tata usaha
9	Lapangan dan Halaman	Area lapangan dan taman yang asri dan terawat
10	Fasilitas Pendukung Pembelajaran	Media pembelajaran berbasis TIK dan sistem e-Rapor
11	Kondisi Lingkungan Sekolah	Sehat, asri, rindang, dan kondusif

e. Visi Misi

a). Visi

Mewujudkan sekolah unggul yang berkarakter, berprestasi, dan berwawasan lingkungan berbasis teknologi.

b). Misi

1. Menyelenggarakan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif berbasis teknologi.
2. Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, disiplin, dan bertanggung jawab.
3. Meningkatkan kompetensi guru melalui pengembangan profesional berkelanjutan.
4. Menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai dan ramah lingkungan.
5. Menjalinkan kerja sama dengan masyarakat dan instansi terkait untuk mendukung program sekolah.

2. Deskripsi Penelitian

Langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian yaitu meminta izin kepada kepala sekolah SMPN 1 Pagu dengan menyerahkan surat izin penelitian. Setelah surat diterima dan dikoordinasikan dengan kepala sekolah, kemudian surat diproses untuk mendapatkan surat izin diperbolehkannya melaksanakan penelitian di SMPN 1 Pagu. Selanjutnya peneliti diarahkan untuk menemui guru IPS kelas VII yaitu ibu Maya Muhimatul aliyah untuk koordinasi mengenai pelaksanaan penelitian dan hal-hal apa saja yang diperlukan. Penelitian dilaksanakan 15 Mei 2024 – 14 April 2025

Pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sebelumnya sudah disusun dan dikonsultasikan.

Penelitian dilakukan pada tanggal 15 Mei 2024 – 14 April 2025 Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sebanyak 31 siswa dan kelas VII A sebagai kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 31 siswa. Berikut adalah hasil dari kumpulan data :

Tabel 4.3
Hasil Uji coba instrument Kognitif

No.	Nama	Nomor Butir soal										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ARA	7	8	7	7	8	7	7	8	8	8	75
2	ANB	7	8	7	7	8	8	8	7	7	10	77
3	AMK	7	7	7	7	7	6	6	6	7	10	70
4	ANR	6	7	7	6	7	7	6	8	8	8	70
5	BMEK	7	7	7	6	7	7	7	7	8	8	71
6	CAEP	8	8	8	8	8	8	7	8	8	10	81
7	DAW	8	7	8	8	8	7	7	8	8	8	77
8	EPP	7	8	7	7	7	6	6	6	8	7	69
9	HN	8	8	7	8	8	8	7	7	7	10	78
10	HRMN	7	8	7	8	8	7	7	7	7	8	74
11	HTV	8	10	8	7	8	8	7	7	8	10	81
12	KNS	8	8	8	7	8	8	8	7	7	10	79
13	KPP	7	8	7	8	7	7	8	8	7	7	74
14	KAPP	7	8	7	8	8	8	7	8	8	8	77
15	LSS	7	8	7	7	7	8	7	7	7	8	73
16	LAZS	7	8	7	7	7	8	7	7	7	10	75
17	MAAG	8	7	7	7	8	7	7	6	6	8	71
18	MRN	7	8	7	9	6	7	7	7	7	8	73
19	MFA	6	8	7	8	7	8	8	8	8	8	76
20	MFM	8	8	7	6	8	8	7	7	7	10	76
21	ML	8	8	7	8	8	7	8	8	8	10	80

Lanjutan

22	MNAA	9	7	7	7	8	8	7	7	7	10	77
23	NZL	10	8	7	8	7	7	8	8	8	8	79
24	NDA	6	7	6	7	7	7	8	7	7	10	72
25	RAM	6	8	7	6	8	8	7	7	8	10	75
26	SAT	7	8	7	8	8	7	8	8	8	10	79
27	SMA	9	8	7	8	8	7	7	7	8	8	77
28	SANU	8	7	6	7	7	7	7	7	8	10	74
29	SHPL	8	8	8	7	8	7	7	8	8	8	77
30	TADBS	7	8	7	8	8	8	8	7	8	10	79
31	ZZA	6	7	6	6	8	7	7	6	6	8	67

Tabel 4.4

Hasil Uji Coba Instrumen Psikomotorik

N O	NOMOR BUTIR SOAL																				TOTA L SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	69
2	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	87
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	75
4	4	5	4	4	5	4	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	3	4	3	4	84
5	5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	74
6	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	5	4	3	4	3	3	3	72
7	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	92
8	5	4	3	5	3	4	3	3	4	5	3	4	3	3	3	4	5	4	4	5	77
9	5	5	5	3	5	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	5	4	3	3	3	83
10	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	75
11	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	77
12	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	4	4	3	4	4	5	4	3	3	3	75
13	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	76
14	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	76
15	4	3	4	4	5	3	4	4	5	3	3	4	3	5	5	3	3	4	3	4	76
16	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	88
17	4	5	3	4	5	3	5	4	5	4	4	4	3	5	5	4	3	4	5	3	82
18	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	4	3	3	3	3	72
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	83

Lanjutan

20	5	5		5	5	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	89
21	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	79
22	4	4		4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	74
23	4	4		4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
24	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	81
25	4	5		4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	88
26	4	4		4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	79
27	5	5		5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	5	87
28	4	4		3	4	3	3	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	72
29	4	4		3	4	3	4	4	5	5	3	3	4	3	4	5	5	4	3	3	3	76
30	4	4		3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	3	4	5	4	3	3	3	3	79
31	4	5		4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	83

Tabel 4.5
Hasil Uji Tes kognitif

VII A Kontrol			VII B Eksperimen		
No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
1	AA	73	1	ALA	83
2	AEP	70	2	AVP	78
3	AB	76	3	ANPA	85
4	AQ	68	4	ASCD	91
5	AA	80	5	AE	80
6	ACF	72	6	ASM	76
7	ANM	75	7	AMR	87
8	AZP	79	8	AVY	82
9	ANM	65	9	AD	84
10	AF	77	10	ASN	79
11	AAR	71	11	BHA	93
12	CA	74	12	DAB	81
13	DD	82	13	IJH	77
14	DW	78	14	KRJ	88
15	DGP	70	15	MRA	86
16	DAP	83	16	AMY	75
17	EP	72	17	MHE	90

Lanjutan

18	EL	76	18	NPQ	82
19	ERW	69	19	NAL	85
20	FCFS	81	20	NID	79
21	FA	71	21	NRF	92
22	GFR	74	22	NK	81
23	GPD	85	23	NZR	84
24	LA	75	24	RNA	78
25	MVA	67	25	SZJ	89
26	MNH	79	26	SPI	80
27	MVY	78	27	SAN	86
28	RM	73	28	SNI	83
29	RL	84	29	SHS	87
30	SPA	77	30	SNL	95
31	ZA	80	31	YQR	88
Jumlah		2254	Jumlah		2604
Rata-rata		72,70	Rata-rata		84
Skor Minimum		65	Skor Minimum		75
Skor Maksimum		85	Skor Maksimum		95

Tabel 4.6**Hasil Uji Instrumen Psikomotorik siswa**

VII A Kontrol			VII B Eksperimen		
No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
1	AA	56	1	ALA	75
2	AEP	57	2	AVP	72
3	AB	58	3	ANPA	73
4	AQ	58	4	ASCD	74
5	AA	64	5	AE	77
6	ACF	62	6	ASM	77
7	ANM	69	7	AMR	78
8	AZP	61	8	AVY	72
9	ANM	67	9	AD	69
10	AF	68	10	ASN	83
11	AAR	62	11	BHA	70
12	CA	52	12	DAB	74
13	DD	58	13	IJH	82
14	DW	53	14	KRJ	88

Lanjutan

15	DGP	58	15	MRA	66
16	DAP	59	16	AMY	74
17	EP	61	17	MHE	71
18	EL	55	18	NPQ	72
19	ERW	62	19	NAL	69
20	FCFS	67	20	NID	87
21	FA	63	21	NRF	79
22	GFR	68	22	NK	71
23	GPD	60	23	NZR	74
24	LA	64	24	RNA	76
25	MVA	61	25	SZJ	77
26	MNH	61	26	SPI	81
27	MVY	71	27	SAN	84
28	RM	64	28	SNI	77
29	RL	68	29	SHS	77
30	SPA	59	30	SNL	66
31	ZA	65	31	YQR	69
Jumlah		1911	Jumlah		2334
Rata-rata		61,64	Rata-rata		75,29
Skor Minimum		52	Skor Minimum		66
Skor Maksimum		71	Skor Maksimum		88

B. Analisis Hasil Penelitian

1. Pengujian Instrumen Penelitian

Langkah awal, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi terhadap data instrumen yang digunakan dalam penelitian. Ini melibatkan konsultasi dengan seorang validator, yaitu seorang guru IPS di SMPN 1 Pagu Kabupaten Kediri, Ibu Maya Muhimatul Aliyah, S.Pd. Hasil kelayakan instrumen kuesioner yang diberikan oleh validator telah terlampir.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba instrument kepada kelas VIII C yang telah mendapatkan materi Uang dan Literasi Keuangan siswa kelas VIII di SMPN 1 Pagu Kabupaten Kediri yang memiliki tujuan untuk memenuhi syarat bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian harus valid dan reliabel dengan menggunakan SPSS.

a. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk menentukan apakah soal-soal dalam instrumen yang digunakan adalah valid atau tidak, dengan menggunakan kriteria bahwa nilai r hitung harus lebih besar daripada nilai r tabel, dan hasilnya sebagai berikut :

Hasil Tabel 4.7

Hasil Uji Validitas Aspek Kognitif

Butir Soal	pernyataan	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
1.	Item 1	0,537	0,355	Valid
2.	Item 2	0,592	0,355	Valid
3.	Item 3	0,564	0,355	Valid
4.	Item 4	0,477	0,355	Valid
5.	Item 5	0,477	0,355	Valid
6.	Item 6	0,561	0,355	Valid
7	Item 7	0,526	0,355	Valid
8	Item 8	0,565	0,355	Valid
9	Item 9	0,442	0,355	Valid
10	Item 10	0,463	0,355	Valid

Sumber: data primer diolah

Tabel 4.8

Hasil Uji Validitas Aspek Psikomotorik

Butir Soal	pernyataan	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
1.	Item 1	0,482	0,355	Valid
2.	Item 2	0,723	0,355	Valid
3.	Item 3	0,674	0,355	Valid
4.	Item 4	0,448	0,355	Valid
5.	Item 5	0,411	0,355	Valid
6.	Item 6	0,580	0,355	Valid
7	Item 7	0,491	0,355	Valid
8	Item 8	0,580	0,355	Valid
9	Item 9	0,491	0,355	Valid
10	Item 10	0,373	0,355	Valid
11	Item 11	0,404	0,355	Valid
12	Item 12	0,419	0,355	Valid
13	Item 13	0,433	0,355	Valid
14	Item 14	0,359	0,355	Valid
15	Item 15	0,519	0,355	Valid
16	Item 16	0,464	0,355	Valid
17	Item 17	0,363	0,355	Valid
18	Item 18	0,376	0,355	Valid
19	Item 19	0,527	0,355	Valid
20	Item 20	0,534	0,355	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua butir instrumen kuesioner

dinyatakan valid dengan nilai r hitung yang lebih besar dari nilai r tabel, seperti yang terlihat pada tabel.

b. Uji Reliabilitas

Para penguji menggunakan uji reliabilitas untuk meniali apakah pertanyaan dalam butir soal memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Sebuah instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's 53 Alpha-nya melebihi tingkat signifikansi 0,60, dan hasilnya sebagai berikut :

Tabel 4.9

Hasil Uji Reliabilitas Aspek kognitif

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.667	10

Berdasarkan tabel 4.9 di atas telah didapatkan Cronbach's Alpha sebesar 0,667. Hasil yang diperoleh dalam uji ini berada pada rentang 0,600 – 0,70 yang berarti instrumen tersebut tergolong Reliabilitas cukup sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 4.10

Hasil Uji Reliabilitas aspek kognitif

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.825	20

Berdasarkan tabel 4.10 di atas telah didapatkan Cronbach's Alpha sebesar 0,825. Hasil yang diperoleh dalam uji ini berada pada

rentang 0,800 – 1 yang berarti instrumen tersebut sangat reliabel sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah metode yang digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data dianggap normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil pengujian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS versi 25, dan hasilnya sebagai berikut :

Tabel. 4.11

Hasil Uji Normalitas Aspek Kognitif

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.90530326
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.102
	Negative	-.091
Test Statistic		.102
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan tabel 4.11, nilai signifikasinya

adalah $0,200 > 0,05$, yang berarti dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal.

Tabel 4. 12
Uji Normalitas Aspek Psikomotorik

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Unstandardized Predicted Value
N		31	31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	75.29	61.65	61.6451613
	Std. Deviation	5.623	4.786	.87264043
Most Extreme Differences	Absolute	.122	.094	.122
	Positive	.122	.083	.122
	Negative	-.067	-.094	-.067
Test Statistic		.122	.094	.122
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.				
b. Calculated from data.				
c. Lilliefors Significance Correction.				
d. This is a lower bound of the true significance.				

Berdasarkan tabel 4.12, nilai signifkasinya adalah $0,200 > 0,05$, yang berarti dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal.

b. uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa himpunan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model t-test data homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan memiliki varian yang homogen. Uji hipotesis dapat dilaksanakan apabila sampel yang diteliti bersifat homogen. Uji homogenitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 23. Dengan syarat pengambilan keputusan yaitu:

- 1). Nilai sig. < 0,05 maka data memiliki varians tidak sama atau dikatakan tidak homogen.
- 2). Nilai sig. > 0,05 maka data memiliki varians sama atau dikatakan homogen.

Berikut ini merupakan hasil perhitungan uji homogenitas siswa menggunakan SPSS

Tabel 4.13
Hasil Uji Homogenitas Aspek Kognitif

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.001	1	60	.975
	Based on Median	.002	1	60	.965
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	59.995	.965
	Based on trimmed mean	.001	1	60	.972

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.13 diatas, diperoleh nilai signifikansi 0,975 yang mana berarti nilai signifikansi > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen

Tabel 4.14
Hasil Uji Homogentias Aspek Psikomotorik

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
psikomotorik	Based on Mean	.630	1	60	.431
	Based on Median	.479	1	60	.491
	Based on Median and with adjusted df	.479	1	56.907	.492
	Based on trimmed mean	.589	1	60	.446

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.14 diatas, diperoleh nilai signifikansi 0,431 yang mana berarti nilai signifikansi > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen

3. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, Langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis. Dalam penelitian ini menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t atau t-test.

Hipotesis pertama

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar kognitif IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

H_1 : Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar kognitif IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Hipotesis Kedua

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

H_2 : Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Berikut nilai uji-t dengan menggunakan SPSS 22 for windows berdasarkan pada tabel 4.15 diperoleh

Tabel 4.15
Hasil Uji T Aspek Kognitif

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	.000	1.000	-10.174	60	.000	-8.000	.786	-9.573	-6.427
	Equal variances not assumed			-10.174	60.000	.000	-8.000	.786	-9.573	-6.427

Berdasarkan tabel 4.15 di atas, diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang berarti $< 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima yang berarti Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar kognitif IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri.

Tabel 4.16
Hasil Uji Aspek Psikomotorik

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
psikomotorik	Equal variances assumed	.630	.431	10.290	60	.000	13.645	1.326	10.993	16.298
	Equal variances not assumed			10.290	58.507	.000	13.645	1.326	10.991	16.299

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang berarti $< 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_2 ditolak dan H_0 diterima yang berarti Tidak terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri.

C. Temuan Penelitian

Tujuan paparan temuan ini adalah untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah disajikan dalam bab pendahuluan dengan berfokus pada penelitian dan paparan data yang telah di sajikan sebelumnya. Berikut adalah hasil dari temuan penelitian yang diperoleh peneliti :

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar kognitif IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri
 - a. Siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Realia Aktif dan Antusias.
 - b. Siswa merasa terbantu adanya model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Realia. Temuan ini diperkuat dari peneliti melalui Uji T bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

2. Pengaruh Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri
 - a. Pembelajaran dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media realia memfasilitasi psikomotorik siswa melalui tahap meniru dengan cepat.
 - b. Peningkatan signifikan terjadi pada aspek psikomotorik, khususnya dalam penggunaan media realia untuk simulasi Laporan Keuangan.. Hal ini sejalan dengan prinsip CTL bahwa pembelajaran kontekstual melatih keterampilan aplikatif.

D. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Untuk selanjutnya, peneliti mendeskripsikan hasil penelitian berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan. Peneliti menyajikan hasil penelitian menggunakan tabel guna mempermudah pembaca untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Tabel 4.17
Rakapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria	Interpretasi	Kesimpulan
1.	Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar kognitif IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri	nilai sig. dengan ujit diperoleh sebesar 0,000	,000 < 0,05	H ₀ ditolak H ₁ diterima	Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar kognitif IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri
2	Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil	nilai sig. dengan ujit diperoleh sebesar 0,000	,000 < 0,05	H ₀ ditolak H ₂ diterima	Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching</i>

	Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri				<i>and Learning</i> (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri
--	--	--	--	--	--

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis terkait Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar kognitif IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	.000	1.000	-10.174	60	.000	-8.000	.786	-9.573	-6.427
	Equal variances not assumed			-10.174	60.000	.000	-8.000	.786	-9.573	-6.427

Berdasarkan hasil analisis data " Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri " diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 84 dan kelas kontrol 72,70. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen kelas kontrol. Maka, hasil analisis data menyatakan Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Analisis data berikutnya adalah uji prasyarat, terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorovsmirnov diperoleh nilai Sig. (2-tailed) maka $0,200 > 0,05$,. Hal ini menunjukkan bahwa nilai residual terdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menggunakan uji homogeneity of variances diperoleh nilai signifikansi 0,975 yang mana berarti nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Hasil analisis data dengan menggunakan uji-t terhadap instrumen tes hasil belajar kognitif diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang berarti $< 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri materi Uang dan Literasi Keuangan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil kognitif Belajar IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Pada pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan realia kemampuannya menciptakan pembelajaran yang aktif

dan bermakna. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam eksplorasi benda nyata, diskusi, dan simulasi. kombinasi model CTL dan media realia merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran IPS. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menarik.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Trianto dalam bukunya Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik (2011), yang menegaskan bahwa CTL merupakan suatu pola pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bermakna. Dengan menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari, siswa tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga memahami dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang relevan. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana siswa yang belajar menggunakan CTL berbantuan media realia memperoleh nilai kognitif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, teori dan hasil penelitian Trianto mendukung bahwa penggunaan CTL dan media konkret dapat memperkuat pemahaman kognitif siswa dalam pembelajaran IPS.⁶⁸

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Siti Nurhaliza (2019) dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Media Realia dalam Pembelajaran IPS”. Dalam penelitiannya, Siti Nurhaliza menemukan bahwa penggunaan media realia secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS. Media realia memberikan pengalaman belajar yang konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini

⁶⁸ Trianto, Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011

sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana penggunaan CTL berbantuan media realia memberikan dampak positif pada hasil belajar kognitif siswa. Kedua penelitian ini sama-sama menegaskan bahwa media nyata yang digunakan dalam pembelajaran mampu membantu siswa untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah mereka miliki, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.⁶⁹

Selain itu, skripsi yang dilakukan oleh Kartika Dwi Wanda (2020) dengan judul “Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPS YPPI Perawang Riau” juga mendukung hasil penelitian. Kartika menemukan bahwa penerapan media realia dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan. Siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media realia menunjukkan peningkatan pemahaman materi, karena mereka dapat melihat, meraba, dan memanipulasi objek nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran. Penelitian ini selaras dengan penelitian ini, karena sama-sama membuktikan bahwa penggunaan media realia dalam pembelajaran IPS, terlebih lagi jika dikombinasikan dengan pendekatan CTL, sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

⁶⁹ Siti Nurhaliza, "Efektivitas Media Realia dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 12, no. 3, 2019, hlm. 78-89.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
psikomotorik	Equal variances assumed	.630	.431	10.290	60	.000	13.645	1.326	10.993	16.298
	Equal variances not assumed			10.290	58.507	.000	13.645	1.326	10.991	16.299

Berdasarkan hasil penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri” diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 61, dan 75,. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen kelas kontrol. Maka, hasil analisis data menyatakan terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri.

Analisis berikutnya adalah uji rasyarat. Terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorovsmirnov diperoleh nilai signifikasinya adalah $0,200 > 0,05$,

yang berarti dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi 0,431 yang mana berarti nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Analisi data berikutnya adalah uji hipotesis terdiri dari uji T, diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang berarti $< 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_2 ditolak dan H_0 diterima yang berarti Tidak terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri.

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model CTL berbantuan media realia berdampak positif pada kemampuan psikomotorik siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan penjelasan Nurhadi dalam bukunya *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK* (2004), yang menyatakan bahwa CTL menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui pengalaman langsung. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam praktik nyata menggunakan media realia, siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan psikomotorik, seperti mengamati, mempraktikkan, dan mempresentasikan materi pelajaran secara langsung. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis CTL dan media realia memiliki kemampuan psikomotorik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, sehingga mendukung teori yang dikemukakan oleh Nurhadi bahwa CTL efektif dalam mengembangkan aspek psikomotorik siswa.⁷⁰

⁷⁰ Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Penelitian ini selaras dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Budi Santoso (2021), berjudul “Penerapan Model CTL Berbantuan Media Realia pada Pembelajaran IPA”. Dalam penelitiannya, Budi Santoso membuktikan bahwa penggunaan media realia dalam pembelajaran CTL dapat meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa secara signifikan. Melalui aktivitas praktik, eksplorasi, dan penggunaan benda nyata, siswa menjadi lebih aktif dan terampil dalam melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran. Penelitian ini sejalan dengan temuan Anda, di mana siswa yang belajar dengan CTL berbantuan media realia menunjukkan peningkatan kemampuan psikomotorik dalam pembelajaran IPS, seperti keterampilan mengamati, mempraktikkan, dan menyajikan hasil belajar mereka.⁷¹

Selain itu, penelitian ini juga selaras dengan skripsi Rizqi Anggun Kharisma (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran CTL Menggunakan Media Fun Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat” juga menguatkan hasil penelitian Anda. Rizqi menemukan bahwa pembelajaran CTL yang dipadukan dengan media yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan CTL lebih terlibat aktif dalam proses belajar, baik secara fisik maupun mental, sehingga keterampilan psikomotorik mereka berkembang lebih optimal. Penelitian ini selaras dengan penelitian ini karena menunjukkan bahwa integrasi CTL dan media realia sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan psikomotorik siswa pada pembelajaran IPS.⁷²

⁷¹ Budi Santoso. (2021). “Penerapan Model CTL Berbantuan Media Realia pada Pembelajaran IPA”. Jurnal Pendidikan.

⁷² Rizqi Anggun Kharisma. “Pengaruh Model Pembelajaran CTL Menggunakan Media Fun Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sayyid ali Rahmatullah Tulungagung, 2020.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian berdasarkan dari rumusan masalah yang telah diajukan serta hipotesis atau dugaan sementara peneliti, serta berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil belajar kognitif IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang menandakan H_1 diterima.
2. Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pagu Kabupaten Kediri dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang menandakan H_2 diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan analisis terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi suhu dan kalor, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Pada proses pembelajaran berlangsung diharapkan agar lebih aktif, lebih konsentrasi, lebih berani mengungkapkan pendapat, dan lebih meningkatkan motivasi belajar agar mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Bagi pendidik

Model pembelajaran *CTL berbantuan media realia* dapat dijadikan salah satu alternatif bagi pendidik di sekolah sebagai salah satu upaya meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Pada saat proses pembelajaran berlangsung diharapkan guru dapat mengkondisikan peserta didik agar suasana dalam belajar agar lebih kondusif, dengan keadaan kelas yang kondusif maka akan mempermudah peserta didik memahami materi yang telah diajarkan.
3. Bagi Sekolah

Hendaknya Kepala Sekolah dan jajaran guru-guru yang mengajar terus mengupayakan dan meningkatkan kualitas pendidikan agar tujuan Pendidikan Nasional dapat tercapai secara maksimal.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, yang akan melaksanakan penelitian dengan jenis eksperimen serupa dapat lebih memperhatikan cakupan dalam penelitian ini untuk kemudian lebih dikembangkan. Dan disarankan pula untuk pengembangan model pembelajaran dengan mengkombinasikan dengan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Serta diharapkan pula dengan adanya penelitian ini dapat menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang. 2016, skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta, Pranamedia, 2013, h.5
- Amin Budiamin, Implementasi Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Meningkatkan Hasil Belajar 2015, Bandung, hlm. 30
- Armita Dwi Lestari, Reni Pratiwi, and Siti Julaiha Nasion, "Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Learning pada Sejarah Kebudayaan Islam" 01, no. 01 (2022).
- Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 90-96.
- Avisiena dan Hamidi, "Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantu Handout untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Profesi Akuntansi pada Siswa SMK" Jurnal Tata Arta 7, no. 1 (2021).
- Badru Zaman, Strategi Pembelajaran Efektif (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 60.
- Budi Santoso, "Penerapan Model CTL Berbantuan Media Realia pada Pembelajaran IPA," Jurnal Pendidikan Sains, vol. 8, no. 1, 2021, hlm. 34-42.
- Daryanto, Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (Yogyakarta: Gava Media, 2018), hlm. 67-73.
- Depdiknas, Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual, Jakarta, Direktorat Sekolah Lanjutan Pertama Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2003. H.5
- Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: KOGnitif, Afektif, Dan Psikomotorik"" Vol. 21 No. 2 (Desember 2021).
- Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 67-73.
- E. Mulyasa, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) hlm, 45
- Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What it is and Why it's Here to Stay* (California: Corwin Press, 2002) hlm. 25
- Febrinawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan," Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 07 No. 1 (July 2018).
- Gusmara, Media Pembelajaran dan Pengembangannya (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hal. 35.
- Hamalik, Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Hasan Sastra Negara, Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD (Bandar Lampung: CV. Anugerah Utama Raharja, 2016), h. 74.
- Heny Puspasari and Wani Puspita, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen

- Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19,” Jurnal Kesehatan Vol. 13 No. 1 (April 2022).
- Ibrahim, Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 78-85.
- Irwan and Hasnawi, “Analisis Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar.”
- John Creswell (2015). RISET PENDIDIKAN Perencanaan, Pelaksanaan. dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif, hal. 347
- Kannia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, “Penelitian Pendidikan Matematika”, dalam PT Refika Aditama, Bandung, 2015.hlm. 282
- Lastari, Pemanfaatan Media Realia dalam Pembelajaran (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), hal. 2
- Latuconsina and Abrar, “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching AndCTL) Terhadap Hasil Belajar,” Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 5 No. 2 (2017).
- Lin Rosini, Metode Penelitian Akuntansi Kuantitatif dan Kualitatif (Indramayu: Adab, 2023), hal. 81.
- Maryono, “Atmosfer Sekolah Dasar dan Implikasinya Bagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar”. Jurnal ilmiah, Vol. 17 no.1, 2017, h. 105
- Masmur Muslich, KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Munir, Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 55-60
- Nasution and Sangkot, “Variabel Penelitian,” Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) Vo. 05 No.)2 (2017).
- Novalia & Syazali, “Olah Data Penelitian Pendidikan”, dalam Anugrah Utama Raharja, Bandar Lampung, (2014) hlm. 49-50.
- Nurhadi. Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004
- Pendidikan Matematika”, dalam PT Refika Aditama, Bandung, (2015), hlm. 136
- Riyanti, “Pengaruh Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 02 Rasau Jaya”, 2019, Skripsi, Universitas Tanjung Pura Pontianak.
- Rizki Anggun, 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”,2023, skripsi, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
- Ruslan Siregar, “PENGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR,” Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains dan Humaniora Vol 3 No 4 (Desember 2017).
- Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), hlm. 102.

- Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2021), hlm. 56-62
- Sari Astiti, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan Quantum Teaching Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kediri” 2019, Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha
- Siti Nurhaliza, "Efektivitas Media Realia dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 12, no. 3, 2019, hlm. 78-89.
- Sriyanti, “Pengaruh Pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII. Di SMPN Bakalang Kab.Alor.” 2018, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2021), hlm. 95-97.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 115.
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 142-145.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2016.
- Sumber: Arsip Tata Usaha SMPN 1 Pagu & Wawancara dengan Guru Senior, 2024
- Suprijono, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014
- Syaiful sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta, 2017, H.61
- Toto Sugiarto “ *Contextual Teaching and Learning*” CV Mine, Klaten, Jawa Tengah, 2020.
- Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011) hlm. 78
- Tutut Rahmawati, “Penerapan Model Pembelajaran CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Vol. 2 No.1* (Mei 2018): 12–20.
- Wanda, Dwi Kartika. *Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPS YPPI Perawang Riau*, 2020, Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Welas Listiani and Rachmawati, “Transformasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOT” (*Jurnal Jendela Pendidikan*, Agustus 2022).
- Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 57.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Yusup, “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *Jurnal Tarbiyah Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 07 No. 1*