

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXSTUAL TEACHING AND
LEARNING DENGAN MEDIA MISTERY BOX TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada siswa kelas IV SDN Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh
Miftah Kurnia Saputri
15.0305.0153

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND
LEARNING DENGAN MEDIA MISTERY BOX TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada siswa kelas IV SDN Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



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

Oleh
Miftah Kurnia Saputri
15.0305.0153

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DENGAN MEDIA MISTERY BOX TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada siswa kelas IV SDN Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)



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

Oleh
Miftah Kurnia Saputri
15.0305.0153

Dosen Pembimbing I

Drs. Tawil, M.Pd., Kons.
NIP.195701081981031003

Magelang, Juli 2019
Dosen Pembimbing II

Ari Suryawan, M.Pd
NIK.158808132

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DENGAN MEDIA MISTERY BOX TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada siswa kelas IV SDN Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

Oleh :

Miftah Kurnia Saputri

15.0305.0153

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



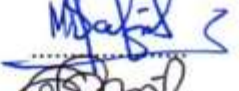
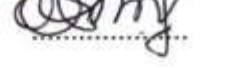
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Sabtu


Tanggal : 20 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi :

- | | | |
|---|----------------------|---|
| 1. Drs.Tawil, M.Pd.,Kons. | (Ketua / Anggota) |  |
| 2. Ari Suryawan, M.Pd | (Sekertaris/Anggota) |  |
| 3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons | (Anggota) |  |
| 4. Galih Istiningsih, M.Pd | (Anggota) |  |



Mengesahkan,
Dekan FKIP


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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Miftah Kurnia Saputri

N.P.M : 15.0305.0153

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning
Dengan Media Mistery Box Terhadap Hasil Belajar IPA

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

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

Magelang, 9 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Miftah Kurnia Saputri
15.0305.0153

MOTTO

“ Allah-lah yang menciptakan tujuh langit dan seperti itu pula bumi. Perintah Allah berlaku padanya, agar kamu mengetahui bahwasannya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu, dan sesungguhnya Allah ilmu-Nya benar-benar meliputi segala sesuatu”.

(QS:At-Thalaq:12)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT karya skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua dan Keluarga yang telah mendukung dan mendoakan setiap langkah dalam penyusunan skripsi.
2. Almamater tercinta prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND
LEARNING DENGAN MEDIA MISTERY BOX TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada siswa kelas IV SDN Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

Miftah Kurnia Saputri

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian semu (*Quasi Eksperimental*), dengan model *Pretest Posttest Control Group Desain*. Subjek penelitian ini dipilih secara sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 36 siswa terdiri dari 18 siswa kelompok eksperimen dan 18 siswa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes tertulis pilihan ganda. Uji validitas instrumen tes soal menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan program IBM SPSS versi 20.00. Uji kesukaran soal dan Uji Daya pembeda dengan bantuan program Microsoft Excel 2010. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan program IBM SPSS versi 20.00.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dari analisis Uji *Independent Sampel T-Test* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai sig (2-tailed) $0,043 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata hasil belajar IPA antara kelompok eksperimen sebesar 80,16 dan kelompok kontrol 75,28. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA.

Kata kunci : model contextual teaching and learning, hasil belajar IPA

THE IMPACT OF CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MODEL USING MYSTERY BOX MEDIA ON SCIENCE LEARNING OUTCOME

(A research conducted towards grade IV students of Pasuruhan 1 Primary School,
Mertoyudan District, Magelang Regency)

Miftah Kurnia Saputri

ABSTRACT

This research aims at figuring out the impact of contextual teaching and learning model using mystery box media on science learning outcomes. The research subjects were grade IV students of Pasuruhan 1 Primary School, Mertoyudan, Magelang.

This research applies quasi experimental design with pretest posttest control group design. Research subjects were chosen using saturated sampling technique. Research samples consist of 36 students with 18 students in experiment group and the other 18 in control group. Data were collected using multiple choice written test. The validity of the instrument was obtained by applying product moment formula while reliability test was accomplished using Cronbach alpha formula with the help of IBM SPSS 20.00 version. Prerequisite tests for analysis consist of normality and homogeneity test. Data analysis implemented parametric statistic technique namely independent sample T-test using IBM SPSS 20.00 version.

Research finding reveals that contextual teaching and learning model using mystery box media generates positive impact on students' science learning outcome. This finding is proven by the result of independent sample T-test on the experiment group with probability sig value of (2-tailed) $0,043 < 0,05$. Referring to the result of analysis and discussion, there is a difference on average scores of science learning outcome. The mean score of experiment group is 80,16 while control group yields mean score of 75,28. Based on those findings, it can be concluded that the use of contextual teaching and learning using mystery box media positively affects students' science learning outcome.

Keywords : contextual teaching and learning model, science learning outcome

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkah, rahmat, karunia, serta hidayah-Nya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi diberikan kemudahan dan kelancaran sehingga telah terselesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Teaching and Learning dengan Media Mistery Box Terhadap Hasil Belajar IPA (Penelitian pada siswa kelas IV SDN Pasuruhan 1 Mertoyudan).” Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dorongan, motivasi, saran, kritik serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan belajar untuk peneliti.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Ari Suryawan, M.Pd, Kaprodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

4. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons selaku Dosen Pembimbing I dan Ari Suryawan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.
5. Tugino, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Pasuruhan 1, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.
6. Suparti, S.Pd.SD dan Suwartiningsih, S.Pd selaku guru SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.
7. Rekan-rekan mahasiswa Prodi PGSD FKIP angkatan 2015, serta semua pihak yang oleh penulis tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, Juli 2019
Penulis

Miftah Kurnia Sapuri
15.0305.0153

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Hasil Belajar IPA.....	7
1. Pengertian Hasil Belajar IPA.....	7
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	8
B. Model Pembelajaran CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	9
1. Pengertian Model Pembelajaran CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	9
2. Komponen Pembelajaran CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>).....	10
3. Keunggulan Model Pembelajaran CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	14

4. Langkah-langkah model pembelajaran CTL (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	15
C. Media <i>Mystery Box</i>	15
1. Pengertian Media <i>Mystery Box</i>	15
2. Petunjuk Penggunaan Media <i>Mystery Box</i>	16
3. Karakteristik Model CTL dengan media <i>Mystery Box</i>	17
D. Pengaruh Model Pembelajaran CTL dengan Media <i>Mystery Box</i> terhadap Hasil Belajar IPA.....	19
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan	19
F. Kerangka Pemikiran.....	21
G. Hipotesis Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Rancangan Penelitian	24
B. Identifikasi Variabel Penelitian	25
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	26
D. Subjek Penelitian	27
E. Setting Penelitian	28
F. Metode Pengumpulan Data	29
G. Instrumen Penelitian	30
H. Validitas dan Reliabilitas.....	31
I. Prosedur Penelitian.....	37
J. Metode Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian.....	41
1. Perencanaan Penelitian	41
2. Pelaksanaan Penelitian.....	41
3. Data Hasil Penelitian	42
4. Uji Prasyarat Analisis	47
5. Hasil Uji Hipotesis.....	49
B. Pembahasan	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	54

A. Simpulan.....	54
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan Model Pembelajaran CTL dan Model Pembelajaran CTL dengan media mistery box	17
Tabel 2 Pre Test – Post Test Nonequivalen Control Group Desain.....	25
Tabel 3 Hasil Validitas Instrumen.....	32
Tabel 4 Uji Reliabilitas Instrumen	34
Tabel 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	35
Tabel 6 Uji Tingkat Kesukaran	35
Tabel 7 Klasifikasi Daya Pembeda	36
Tabel 8 Uji Tingkat Daya Pembeda	36
Tabel 9 Interpretasi hasil pretest kelas Eksperimen.....	42
Tabel 10 Interpretasi hasil pretest kelas Kontrol	43
Tabel 11 Interpretasi hasil posttest kelas Eksperimen	44
Tabel 12 Interpretasi hasil posttest kelas kontrol.....	45
Tabel 13 Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
Tabel 14 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 15 Hasil Uji Homogenitas	49
Tabel 16 Hasil Uji Hipotesis	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 2 Diagram Hasil Pretest Kelas Eksperimen	43
Gambar 3 Diagram Hasil Pretest Kelas Kontrol	44
Gambar 4 Diagram Hasil Posttest Kelas Eksperimen	45
Gambar 5 Diagram Hasil Posttest Kelas Kontrol	46
Gambar 6 Diagram Rata-rata Hail Belajar IPA	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	60
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	61
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi	62
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Guru	63
Lampiran 5 Validasi Dosen.....	64
Lampiran 6 Validasi Guru.....	73
Lampiran 7 Silabus	82
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	87
Lampiran 9 Lembar Kerja Siswa	122
Lampiran 10 Soal Pretest	131
Lampiran 11 Soal Posttest.....	137
Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest	143
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Soal	144
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Butir Soal	145
Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar.....	147
Lampiran 16 Hasil Pretest-Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	151
Lampiran 17 Hasil Uji Statistik IBM SPSS 20.0	153
Lampiran 18 Uji Tingkat Kesukaran Soal dan Daya Pembeda.....	155
Lampiran 19 Dokumentasi.....	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses timbal balik dari tiap pribadi manusia dalam penyesuaian dirinya dengan alam, teman, dan lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan perkembangan yang terorganisasi dan kelengkapan dari semua potensi manusia, moral, intelektual, jasmani (pancaindra), untuk kepribadian individu dan bagi masyarakat yang diarahkan demi menghimpun semua aktivitas tersebut untuk tujuan hidupnya Menurut Brubacher dalam (Ahmadi, 2014).

Masalah terbesar dalam dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan menjadikan sebuah pelajaran menjadi bermakna. Proses pembelajaran didalam kelas hanya diarahkan pada kemampuan menghafal informasi. Peserta didik lebih cenderung dipaksa untuk mengingat berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi. Sebagai akibatnya, ketika peserta didik lulus dari sekolah peserta didik akan lebih pintar hanya secara teoritisnya saja.

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar lebih menekankan pada pembelajaran konkrit, yaitu suatu pembelajaran yang dilaksanakan secara logis dan sistematis, pembelajaran yang dihubungkan dengan kejadian di lingkungan sekitar siswa. Pembelajaran yang sifatnya konkrit lebih sesuai diberikan pada siswa sekolah dasar. Kondisi pembelajaran seperti ini harus diupayakan oleh

guru sehingga kemampuan peserta didik, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Implementasi pembelajaran IPA di Sekolah Dasar harus memperhatikan karakteristik anak usia Sekolah Dasar.

Keberhasilan pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam ditentukan oleh banyak faktor, antara lain kemampuan siswa itu sendiri dan guru. Bagaimana siswa mengkonstruksi konsep Ilmu Pengetahuan Alam dalam proses belajar dan bagaimana guru mengkondisikan pembelajaran bermakna sesuai tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang tercantum di dalam kurikulum. Diantara dua faktor tersebut, gurulah sebagai faktor utama. Oleh karena itu, guru perlu menguasai bahan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta strategi pembelajaran yang tepat.

Metode mengajar merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar. Metode mengajar yang tepat sangat berperan dalam membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Bahkan siswa akan semakin bersemangat dan merasa senang untuk belajar bila metode mengajar guru sangat menarik dan mudah dipahami.

Sebaliknya bila metode yang digunakan tidak menarik, sukar dimengerti justru membosankan bagi siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pasuruhan 1, dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, siswa belum optimal. Selain itu model pembelajaran serta media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang antusias mengikuti pelajaran dan kurang konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil raport siswa Sekolah Dasar Negeri Pasuruhan 1 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum, sehingga perlu media yang bisa membantu memecahkan masalah tersebut. Dalam mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan model *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan media *mystery box*. Selain menarik, media *mystery box* juga dapat meningkatkan aktivitas dan antusiasme belajar siswa.

Melihat hasil pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media *mystery box* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa. Hal ini yang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pencapaiannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini

melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), komunitas belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assesment*) menurut (Aqib, 2014, hal. 4).

Penerapan model pembelajaran *Contextstual Teaching and Learning* akan lebih lengkap dengan menggunakan media yang inovatif. Media *mystery box* dirasa dapat membuat proses pembelajaran yang bermakna sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar IPA di SD. Media *mystery box* berisikan kejutan berupa soal yang harus diselesaikan peserta didik secara berkelompok. Media *mystery box* ini serupa dengan media *magic box*. (Rohmawati, 2005, hal. 3) menjelaskan bahwa *magic box* merupakan salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif mengenal bentuk dan warna yang dibuat.

Berdasarkan uraian di atas maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Dengan Media Mystery Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan bervariasi sehingga siswa bosan dalam pembelajaran.

2. Penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* dan media *Mystery Box* belum digunakan pada saat pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah, agar tidak terlalu melebar penelitian ini dibatasi pada masalah nomor 1 dan 2 yaitu :

1. Pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan bervariasi sehingga siswa bosan dalam proses pembelajaran
2. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran kurang inovatif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran terlihat monoton.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah yang akan diteliti adalah : “ Pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Mystery Box* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan media *Mystery Box* terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya di harapkan dapat memberikan banyak manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menemukan pengetahuan baru tentang model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching Learning*)
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan media *Mystery Box*

- b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru tentang pembelajaran dalam mapel IPA sehingga hasil belajar siswa meningkat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- d. Bagi Dinas Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan, refleksi, evaluasi dan motivasi kepada sekolah tentang pembelajaran disekolah sebagai bagian dari visi misi atau tujuan sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar IPA

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Secara etimologis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Menurut Gagne, 1984 dalam (Dahar, 2011, hal. 2) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Sedangkan menurut Slameto dalam (Jihad, 2013, hal. 2) merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar menurut Sudjana dalam (Jihad, 2013, hal. 15) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang di peroleh siswa menjadi acuan untuk

melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran, nilai itu mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Dimiyati, 2006, hal. 3-4).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara umum dipahami dengan ilmu yang diperoleh melalui langkah ilmiah, yakni observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibat menurut (Wisudawati, 2014, hal. 22)W, sedangkan menurut KTSP (Depdiknas, 2006) menyatakan bahwa “IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah ketercapaian setiap kemampuan dasar seseorang atau individu, baik kognitif, afektif maupun psikomotor, yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kegiatan belajar dilakukan oleh setiap siswa, karena melalui belajar mereka memperoleh pengalaman dari situasi yang dihadapinya. Dengan demikian belajar berhubungan dengan perubahan dalam diri

individu sebagai hasil pengalamannya di lingkungan. (Slameto, 2003, hal.

54) Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

a. Faktor-faktor Internal

- 1) Jasmaniah yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis yaitu faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan
- 3) Faktor kelelahan.

b. Faktor-faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga yaitu cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan
- 2) Faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah
- 3) Faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

B. Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

1. Pengertian Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Model pembelajaran *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 (Sanjaya, 2010, hal. 86)

Menurut (Hakim, 2009, hal. 57) Pembelajaran Kontekstual (*Contextstual Teaching and Learning*) berfokus pada pengembahngn ilmu, pemahaman, ketrampilan siswa, dan juga pemahaman konteks siswa tentang hubungan mata pelajaran yang dipelajari dengan dunia nyata, dalam hal ini pembelajaran kontekstual juga merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran *Contextstual Teaching and Learning* merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa. Hal ini yang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pencapaiannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), komunitas belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assesment*) menurut (Aqib, 2014, hal. 4).

2. Komponen Pembelajaran CTL (*Contextstual Teaching and Learning*)

Contextstual Teaching and Learning sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki 7 komponen. Komponen ini yang melandasi proses

pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL. Adapun komponen tersebut menurut (Sanjaya, 2006, hal. 264) adalah sebagai berikut:

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman nyata siswa, dalam hal ini pembelajaran CTL pada dasarnya mendorong siswa agar dapat mengkonstruksikan pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman. Penerapan komponen konstruktivisme dalam pembelajaran melalui CTL (*Contextual Teaching and Learning*) siswa didorong untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui pengalaman nyata.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis, praktisnya pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat tetapi hasil dari proses menemukan sendiri, dengan demikian diharapkan siswa memiliki sikap ilmiah, rasional dan logis yang semuanya itu diperlukan sebagai dasar pembentukan kreativitas peserta didik.

c. Bertanya (*Questioning*)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang, selalu bermula dari bertanya, karena bertanya adalah mengembangkan sikap rasa ingin tahu siswa, sehingga melalui proses bertanya siswa akan mampu menjadi

pemikir yang handal dan mandiri. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, menilai kemampuan berpikir siswa. Karena siswa dirangsang untuk mampu mengembangkan ide yang lebih inovatif.

Kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran. Karena dengan bertanya pemahaman dapat diperoleh secara maksimal. Sehingga kesalahpahaman dan kelemahan daya tangkap terhadap pelajaran dapat dihindari.

d. Komunitas Belajar

Konsep pembelajaran dalam pembelajaran kontekstual menyarankan agar hasil pembelajara yang diperoleh melalui kerja sma denga orang lain, kerjasama itu dilakukan dalam berbagai bentuk baik dalam kelompok belajar yang dibentuk secara formnal maupun dalam lingkungan secara alamiah, dimana siswa dbagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya bersifat heterogen, baik dilihat dari kemampuan dan kecepatan belajar maupun dilihat dari bakat dan minat siswa.

Kegiatan ini dilakukan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar, yang sesuai dengan prinsip sosial. Kegiatan komunitas belajar ini diharapkan siswa akan berwawasan luas karena banyak pengetahuan dan pengalaman yag diperoleh dari berbagai sumber.

e. *Pemodelan (Modelling)*

Komponen pemodelan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa, misalnya guru memberikan contoh bagaimana cara menggunakan sebuah media dalam pembelajaran karena pemodelan tidak terbatas dari guru saja akan tetapi dapat juga guru memanfaatkan siswa yang dianggap memiliki kemampuan. Pemodelan merupakan komponen yang cukup penting dalam pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*), karena melalui pemodelan siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritis.

f. *Refleksi (Reflection)*

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru saja dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa yang sudah kita lakukan dimasa yang lalu dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian tersebut. Refleksi merupakan gambaran terhadap kegiatan atau pengetahuan yang baru saja diterima.

Pada akhir pembelajaran guru perlu melaksanakan refleksi. Guru memberikan kepada peserta didik untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya. Sehingga ia dapat menyimpulkan kembali apa yang telah dipelajari.

g. *Penilaian nyata (Authentic Assesment)*

Penilaian adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan berbagai data yang bisa memberikan gambaran

perkembangan belajar siswa, dari gambaran perkembangan belajar siswa tersebut perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa siswa benar-benar belajar atau tidak dan apakah pengalaman belajar siswa membawa pengaruh positif atau negatif, karena gambaran tentang kemajuan belajar itu diperlukan disepanjang proses pembelajaran, maka biasanya guru tidak hanya melakukan penilaian diakhir pembelajaran tetapi juga saat proses pembelajaran.

3. Keunggulan Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

- a. Pembelajaran kontekstual dapat mendorong peserta didik menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata. Artinya, peserta didik secara tidak langsung dituntut untuk menangkap hubungan antara pengalaman belajar disekolah dengan kehidupan nyata dilingkungan masyarakat, sehingga mampu menggali, berdiskusi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah nyata yang dihadapinya dengan cara bersama-sama.
- b. Pembelajaran kontekstual mampu mendorong peserta didik untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan nyata. Artinya, peserta didik tidak hanya diharapkan dapat memahami materi yang dipelajarinya, tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilaku /tingkah laku (karakter/akhlak) dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Pembelajaran kontekstual menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi. Artinya, proses belajar diorientasikan

pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL tidak mengharapkan peserta didik hanya menerima materi pelajaran, melainkan dengan cara proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

4. Langkah-langkah model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Langkah-langkah model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yaitu :

- a. Orientasi siswa kepada masalah
- b. Mengelola pengetahuan awal siswa terhadap materi
- c. Membimbing penyelidikan individual atau kelompok siswa,
- d. Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah
- e. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

C. Media *Mystery Box*

1. Pengertian Media *Mystery Box*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik

untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media papan adalah suatu alat yang dibuat berbentuk papan digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran serta minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media papan meliputi: papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnet dll (Kustiawan, 2016, hal. 143). Media papan *mystery box* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak dengan desain yang berbeda-beda pada setiap kotaknya dan papan yang terbuat dari *sterofom* yang didesain semenarik mungkin yang dipadukan dengan kartu yang berisikan materi pembelajaran yang akan disampaikan ataupun permasalahan yang harus diselesaikan setiap kelompok. Media ini didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan antusiasme peserta didik.

Media papan *mystery box* ini merupakan media alat permainan edukatif yang dikembangkan dengan tujuan untuk membelajarkan dan memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Petunjuk Penggunaan Media Mystery Box

Petunjuk penggunaan media *Mystery Box* yaitu sebagai berikut :

- a. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang
- b. Kemudian perwakilan kelompok diminta untuk maju kedepan untuk mengambil media *mystery box*

- c. Selanjutnya perwakilan kelompok diminta untuk mengambil gulungan berupa soal
- d. Kemudian kembali kekelompok masing-masing untuk didiskusikan dengan teman sekelompoknya
- e. Apabila sudah selesai berdiskusi dan tahu jawabannya, perwakilan kelompok diminta untuk maju kedepan dengan menggantungkan gambar pada papan yang telah disediakan.
- f. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan soal tersebut, guru melakukan evaluasi dan mengkoreksi jawaban setiap kelompok.

3. Karakteristik Model CTL dengan media Mystery Box

Tabel 1
Perbedaan Model Pembelajaran CTL dan Model Pembelajaran CTL dengan media mystery box

Model Pembelajaran CTL	Model pembelajaran CTL dengan media mystery box
1. Orientasi siswa kepada masalah a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah yang akan dilakukan.	1. Orientasi siswa kepada masalah a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu tentang materi gaya dan gerak b. guru memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang akan dilakukan
2. Mengelola pengetahuan awal siswa terhadap materi a. siswa diminta untuk mengamati materi tentang gaya dan gerak pada buku paket dan mengamati gambar yang telah disediakan tentang materi gaya dan gerak	2. Mengelola pengetahuan awal siswa terhadap materi a. Siswa diminta untuk mengamati gambar materi tentang pengaruh gaya dan gerak benda menggunakan media <i>mystery box</i>
3. Membimbing penyelidikan individual atau kelompok a. Guru membagi menjadi 5	3. Membimbing penyelidikan individual atau kelompok a. Guru membagi siswa menjadi 5

Model Pembelajaran CTL	Model pembelajaran CTL dengan media <i>mystery box</i>
<p>kelompok dengan masing-masing kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa</p> <p>b. Setelah kelompok terbentuk siswa diminta untuk mengerjakan soal yang terdapat di lembar kerja siswa (LKS) dan didiskusikan bersama anggota kelompok.</p> <p>c. guru membimbing setiap kelompok</p>	<p>kelompok dengan masing-masing kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa</p> <p>b. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan soal atau permasalahan yang harus didiskusikan bersama anggota kelompok.</p> <p>c. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mengambil lembar kerja siswa (LKS) dan gulungan soal, selanjutnya didiskusikan bersama anggota kelompok masing-masing</p>
<p>4. Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah</p> <p>a. Siswa diminta untuk menjawab soal pada lembar kerja siswa (LKS)</p> <p>b. guru melakukan evaluasi pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa</p>	<p>4. Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah</p> <p>a. Siswa diminta untuk menjawab soal dengan mencari jawaban pada media <i>mystery box</i> dan menggantungkan pada papan yang telah disediakan.</p> <p>b. guru mengukur dan mengevaluasi pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa.</p>
<p>5. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>a. Siswa diminta untuk melengkapi tabel yang telah disediakan pada lembar kerja siswa (LKS)</p> <p>b. Siswa diminta untuk maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi.</p>	<p>5. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>a. Siswa diminta untuk melengkapi tabel yang telah disediakan pada lembar kerja siswa (LKS) dengan menggunakan media <i>mystery box</i></p> <p>b. Siswa diminta untuk maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan</p>
	<p>6. Memberikan Penghargaan</p> <p>a. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang telah menyelesaikan soal dengan nilai tertinggi</p>

D. Pengaruh Model Pembelajaran CTL dengan Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar IPA

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu model yang menekankan upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai keluarga dan masyarakat.

Pembelajaran IPA yang disampaikan secara maksimal dan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* akan memberikan dampak pada hasil belajar yang meningkat dan akan melatih siswa dalam menyelesaikan persoalan IPA secara mandiri.

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPA adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* yang dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut adalah hasil penelitian yang relevan terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap peningkatan hasil belajar IPA.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nazal Syahrul Afdoli (2016) yang berjudul “*Pengaruh Model Kontekstual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *Kontekstual Teaching and Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Dengan hasil ada perbedaaan hasil belajar IPA antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Kontekstual Teaching and Learning* dengan media video pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji t-test dengan menggunakan *independent sample test*, hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) = 0,038 ($0,038 < 0,05$), maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent samples t-test* maka rata-rata nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan, hal ini menunjukkan H_0 ditolak atau H_a diterima. Berdasarkan simpulan tersebut, maka model *Kontekstual Teaching and Learning* dengan media video pembelajaran pada hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.
2. penelitian yang dilakukan oleh Kasmawati (2017) yang berjudul “*Pengaruh model pembelajaran Kontekstual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA MAN 1 Makasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X IPA 4 pada pokok Alat-alat Optik setelah diajar dengan menggunakan model *Kontekstual Teaching and Learning* (CTL) dapat mencapai nilai rata-rata 83,7 berada pada kategori

tinggi. hasil belajar siswa kelas X IPA 3 pada pokok bahasan Alat-alat Optik yang diajarkan tanpa menggunakan model *Contekstual Teaching and Learning* (CTL) dapat mencapai nilai rata-rata 80,6 berada pada kategori tinggi. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model *Contekstual Teaching and Learning* (CTL) dan yang tidak diajar dengan model *Contekstual Teaching and Learning* (CTL). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t-test.

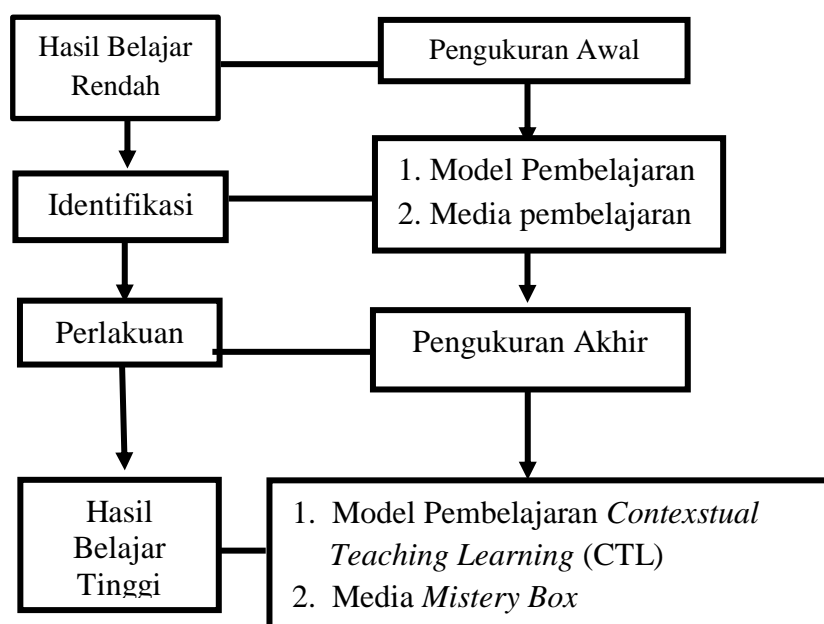
F. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2017, hal. 60). Kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Penggunaan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran sangatlah penting, untuk itu guru harus bisa menerapkan suatu model pembelajaran dan guru juga harus mempersiapkan media bantu seperti buku cetak pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta lks yang diperlihatkan kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Melalui strategi pembelajaran pembagian kelompok, akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Peneliti kemudian memperoleh keterangan dari guru kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam belum memuaskan, dengan nilai raport dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal dari jumlah 18 siswa yang mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal

sebesar 75%, sedangkan 25% siswa belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal.

Melihat kondisi tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media *mystery box* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi gaya dan gerak. Melalui pembelajaran dengan model ini dapat menambah pemahaman siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 1
Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris. Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini meliputi :

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Terhadap pengaruh hasil belajar IPA Kelas IV antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Contextstual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* diterapkan. $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

BAB III

METODE PENELITIAN

A.Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*), yaitu metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempunyai pelaksanaan eksperimen menurut (Sugiyono, 2007, hal. 114). Jadi, penelitian ini harus dilakukan secara kondisional dengan tetap memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi validitas hasil penelitian.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan Nonequivalent Control Group Desain. Desain ini hampir sama dengan dengan pretest-posttest control group desain, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random menurut (Sugiyono, 2012, hal. 116). Sebelum proses belajar dimulai dua kelompok tersebut mendapat tes awal yang sama. Setelah itu kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* dengan media *mystery box*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan ceramah saja dalam proses pembelajaran IPA. Setelah proses pembelajaran selesai masing-masing kelompok mendapat tes akhir yang sama. Adapun urutan desain penelitian terlihat jelas pada tabel dibawah ini:

Tabel 2
Pre Test – Post Test Nonequivalen Control Group Desain.

Group	Pre-test	Variabel Terikat	Post-test
(E) Eksperimen	O1	X	O2
(K) Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

E = Kelas Eksperimen

K = Kelas Kontrol

O₁ dan O₃= Pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran

Contextual Teaching and Learning dengan media *mystery box*

O₂ dan O₄= Posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu objek penelitian yang mempunyai variasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya menurut (Arikunto, 2010, hal. 159). Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (*Independent Variabel*) dan variabel terikat (*Independent Variabel*). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent variabel*)

Variabel yang akan menjadi sebab atau yang mempengaruhi timbulnya atau berubahnya dependent variabel (variabel terikat). Variabel bebas dalam

penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kemudian dinamakan variabel (X)

2. Variabel terikat (*Dependent variabel*)

Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya independent variabel (variabel bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran CTL (*Contekstual Teaching and Learning*) dengan media *mistery box* (Y).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Model Pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning* (CTL) dan Media *Mistery Box* (Variabel X)

Model pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dimana kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas IV B.

Model pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning* (CTL) 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. Langkah-langkah model pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning* yang akan dilaksanakan, yaitu : (1) guru memberikan orientasi siswa kepada masalah, (2) guru mengelola pengetahuan awal siswa terhadap materi, (3) guru membimbing penyelidikan individual atau kelompok siswa terhadap penyelesaian

masalah, (4) guru melakukan analisis dan mengevaluasi pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa, (5) guru mengarahkan siswa untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

2. Hasil Belajar IPA (Variabel Y)

Hasil belajar yang dimaksud oleh peneliti merupakan kemampuan kognitif yang dicapai oleh peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning* dengan media *mystery box*. Dalam hal ini hasil belajar yang ingin dicapai adalah kemampuan siswa untuk mengetahui materi yang sesuai dengan situasi nyata.

D.Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006, hal. 130) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B yang berjumlah 36 di SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2006, hal. 131). Penentuan sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan penelitian suatu objek. Untuk menentukan besarnya sampel bisa dilakukan dengan statistik atau berdasarkan estimasi penelitian. Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang

sebenarnya, dengan istilah lain representatif (mewakili) (Sugiyono, 2017, hal. 81).

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh anggota populasi dijadikan sampel yaitu siswa kelas IV A yang berjumlah 18 siswa dan kelas IV B yang berjumlah 18 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2017, hal. 116). Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* yaitu sampling jenuh. Menurut (Sugiyono, 2017, hal. 122) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua populasi digunakan sebagai sampel. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi dijadikan sampel yaitu siswa kelas IV A dan B SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang dengan jumlah sampel sebanyak 36 siswa.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan dikelas IVA dan IVB SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019, pada bulan April-Mei 2019.

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Pada penelitian kali ini peneliti memilih jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2009, hal. 225)b ahwa pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes.

1. Tes

Bentuk tes dalam penelitian ini yaitu tertulis dengan soal objektif bentuk pilihan ganda. Tes diberikan kepada siswa sebelum adanya perlakuan (*pretest*) dan setelah adanya perlakuan (*posttest*). *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi yang diajarkan dan untuk membandingkan kemampuan kedua kelas. Apabila hasil *pretest* dari kedua kelas menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan atau relatif sama, berarti di kedua kelas memiliki kemampuan yang homogen.

Posttest bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dari masing-masing kelas setelah diberikan perlakuan. Hasil *posttest* dibandingkan dan dicari apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* dengan kelas kontrol.

Pretest dalam penelitian ini sama dengan soal-soal pada *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini berjumlah 20 butir soal pilihan

ganda dengan empat alternatif jawaban. Penskoran tanpa koreksi, yaitu penskoran dengan cara setiap butir soal yang dijawab benar mendapat nilai satu (tergantung dari bobot butir soal), sehingga jumlah skor yang diperoleh peserta didik adalah dengan menghitung banyaknya butir soal yang dijawab benar.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam penelitian dengan menggunakan suatu media. Instrumen yang digunakan dalam penilaian ini adalah tes pilihan ganda dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning (CTL)* dengan media *mystery box*. Tes yang dilaksanakan yaitu berupa tes tertulis, berupa soal pilihan ganda (*Multiple Choice*) dengan empat alternatif jawaban yaitu A,B,C,dan D. Lembar tes dibuat berdasarkan kisi-kisi soal yang dibatasi pada ranah kognitif yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan Penerapan (C3). Tes pilihan ganda ini terdiri dari 50 soal dengan empat alternatif jawaban. Sebelum digunakan pada kelompok eksperimen, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian diuji kepada kelompok yang bukan sebagai objek penelitian. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas agar layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Uji coba instrumen dilaksanakan di SD Negeri Balekerto Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari bahasa Inggris *validity* yang berarti keabsahan. Dalam penelitian, keabsahan sering dikaitkan dengan instrumen atau alat ukur (Toha, 2010, hal. 145). Instrumen yang valid dan mendapatkan persetujuan dari validator berarti dapat digunakan untuk mengukur suatu data. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua validitas yaitu sebagai berikut:

a. Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi (*Content Validity*) adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrumen dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan atau deskripsi masalah yang diteliti (Sa'adun, 2015). Validitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut telah mencerminkan isi yang dikehendaki. Untuk menguji validitas isi maka digunakan pendapat para ahli (*experts judgment*). Para ahli dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun dengan mengirimkan instrumen disertai dengan lembar validasinya kepada para validator. Hasil lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Setelah mendapat revisi dari kedua validator penulis melakukan perbaikan pada instrumen yang

akan digunakan untuk penelitian. Validasi diajukan kepada akademis (Dosen PGSD UMM) dan praktis (Guru Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1). Setelah melakukan uji validasi oleh dua validator tersebut diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Validitas Instrumen

No	Jenis Instrumen	Hasil		Rata - Rata	Keterangan
		Dhuta Sukmarani, M.Si	Suparti, S.Pd		
1	Silabus	84	84	84	Dapat digunakan
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	85	84	84,5	Dapat digunakan
3	Lembar Kerja Siswa (LKS)	89	88	88,5	Dapat digunakan
4	Materi Ajar	85	87	86	Dapat digunakan
5	Media	87	87	87	Dapat digunakan

Berdasarkan tabel 3 diatas hasil validasi silabus, RPP, LKS, Materi ajar, dan media dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk melakukan penelitian. Hal tersebut sesuai apabila hasil yang diperoleh antara 81-100 maka instrumen dapat digunakan.

b. Validasi Empiris

Validasi empiris dilakukan dengan mengujicobakan pada subjek yang bukan menjadi subjek penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengukur seberapa banyak soal valid yang akan digunakan untuk penelitian. Subjek yang digunakan untuk melakukan uji coba yaitu SD Negeri Balekerto

Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan uji validitas soal yaitu 2 x 45 menit dalam 1 kali pertemuan. Validasi yang dilakukan di SD Negeri Balekerto dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 30 siswa, uji validitas instrumen hasil belajar IPA dilaksanakan pada jam pelajaran ketiga-keempat.

Analisis butir soal menggunakan bantuan program IBM SPSS 20.0 dengan r hit 0,374 dan tingkat signifikan 5 %. Jumlah item soal evaluasi yaitu sebanyak 50 item pertanyaan dengan bentuk soal pilihan ganda. Butir soal dinyatakan valid apabila r hit $>$ r tab. Dari 50 item soal pilihan ganda yang di uji coba, diperoleh 30 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Hasil item soal yang valid dan tidak valid disajikan dalam bentuk tabel yang terdapat pada lampiran 14 hal 143.

Sesuai hasil perhitungan diperoleh butir soal yang valid berjumlah 30 butir soal yaitu butir soal nomor 1, 2, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 14, 16, 17, 19, 22, 24, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 46, 49, sedangkan butir soal yang tidak valid berjumlah 20 yaitu butir soal nomor 3, 5, 9, 12, 13, 15, 18, 20, 21, 23, 26, 29, 35, 36, 39, 44, 45, 47, 48, 50. Soal yang tidak valid tidak digunakan karena telah dilakukan uji coba dan dianalisis didapatkan r hit $>$ r tab. Adapun tabel kisi-kisi soal tes hasil belajar IPA yang valid sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Kisi-kisi butir soal yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian terdapat pada lampiran 15 hal 145.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilai. Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil relatif sama. Dalam penelitian ini reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS 20.0. Berdasarkan penghitungan, didapatkan hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 4
Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,999	30

Berdasarkan tabel 4 diatas terlihat bahwa nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,999 dengan jumlah soal sebanyak 30 butir soal pada taraf signifikan 5%. Hasil reliabilitas tersebut masuk dalam kriteria sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Hasil uji validitas dan reliabilitas terdapat lampiran.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran Soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar (Sudjana, 2011:135). Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan untuk menunjukkan kualitas butir soal dan dikategorikan

termasuk mudah, sedang, dan sukar. Menghitung tingkat kesukaran pada 30 butir soal yang dinyatakan valid dilakukan dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel 2010.

Tabel 5
Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Tabel 5 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan tingkat kesukaran soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil tingkat kesukaran butir soal sebagai berikut:

Tabel 6
Uji Tingkat Kesukaran

Interpretasi	Nomor Soal	Persentase
Mudah	1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 27.	56 %
Sedang	2, 5, 9, 14, 18, 19, 20, 21, 25, 26, 28, 29, 30.	44 %
Sukar	-	0 %

Berdasarkan tabel 6 diatas menunjukkan bahwa terdapat 56 % butir soal yang dikategorikan mudah, 44 % butir soal dikatakan sedang dan 0% dikatakan sukar.

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi

menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh (Arikunto, 2013, hal. 177). Daya pembeda dilakukan untuk membedakan kemampuan siswa. Daya pembeda yang baik pada butir soal akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Penghitungan uji daya pembeda dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel 2010.

Tabel 7
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30-0,39	Soal baik
0,20-0,29	Soal sedang
0,19	Soal kurang baik

Tabel 7 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Dibawah ini merupakan tabel hasil uji daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 8
Uji Tingkat Daya Pembeda

Interpretasi	Nomor Soal	Persentase
Sangat baik	-	0 %
Baik	2, 5, 9, 14, 18, 20, 22, 26, 27, 28, 29, 30.	40 %
Sedang	1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 24, 25,	57 %
Kurang baik	16	3 %

Berdasarkan tabel 8 diatas menunjukkan bahwa terdapat 0% butir soal yang dikategorikan sangat baik, 40% butir soal dikategorikan baik, 57% dikategorikan sedang dan 3% dikategorikan kurang baik.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen yang akan dilakukan penelitian melalui tiga tahapan, yaitu:

1. Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

a. Observasi tempat penelitian

Observasi dilakukan saat peneliti melakukan kegiatan magang di SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang pada bulan Oktober 2018, kemudian dilakukan lagi observasi pada bulan Desember 2018 dengan mencari informasi dan meminta keterangan mengenai masalah belajar siswa terutama mengenai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV Sekolah Dasar.

b. Permohonan perijinan penelitian

Permohonan ijin diajukan ke Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta kepada Kepala Sekolah Dasar Negeri Pasuruhan 1, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Surat ijin penelitian bisa dilihat pada lampiran 1 halaman 58.

c. Persiapan instrumen penelitian

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan instrumen sesuai dengan silbus mata pelajaran IPA kelas IV SD. Kemudian dilakukan uji coba instrumen tes hasil belajar IPA dilaksanakan di SD Negeri Balekerto, Kecamatan Kaliangkrik, Kabupaten Magelang. Hasil uji coba instrumen

selanjutnya dilakukan validasi soal untuk nantinya dapat diketahui butir soal yang valid ataupun yang tidak valid. Surat ijin uji coba instrumen di SD Negeri Balekerto Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan 12 kali pertemuan yakni pada bulan April-Mei tahun 2019. Dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi penentuan kelompok, pelaksanaan perlakuan/*treatment*, dan pelaksanaan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tanggal 27, 29, 30 April dan 2, 3, 4, 13, 14, 15 Mei tahun 2019.

3. Penyusunan dan Pelaporan Hasil Penelitian

Tahap penyusunan hasil penelitian dilakukan setelah penelitian selesai. Dalam pengolahan dan analisis data penelitian ini menggunakan metode statistik. Setelah selesai dalam penyusunan hasil penelitian, kemudian dilakukan pelaporan hasil penelitian.

J. Metode Analisis Data

Terdapat analisis data dalam penelitian ini, yaitu teknik analisis data instrumen tes. Data yang dihasilkan dari instrumen tes akan dianalisis kenormalan dan kehomogenannya terlebih dahulu sebagai prasyarat sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Teknik analisis data instrumen tes ini meliputi uji prasarat hipotesis dan pengujian hipotesis, yaitu sebagai berikut :

1. Uji Prasyarat Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji prasyarat hipotesis yang diuji normalitas dan homogenitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji normalitas sampel. Untuk uji normalitas digunakan uji Lilliefors dengan menggunakan bantuan IBM SPSS versi 20.0. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya $>0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $<0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian sampel yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan varian kelompok-kelompok yang membentuk sampel. Dalam penelitian ini, perhitungan homogenitas menggunakan Uji Statistik Levene, yaitu membandingkan dua varians dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Apabila hasil perhitungan r hitung lebih besar dari $0,05$ maka data tersebut homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis data statistik dilakukan dan data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis. Uji-t pada *pretest* digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan Uji-t atau

uji hipotesis pada data *posttest* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* terhadap hasil belajar. Data yang terkumpul biasanya kemudian dianalisis dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yang dilakukan dengan menggunakan uji-t. Uji-t dilakukan dengan menggunakan program komputer SPSS versi 20.0. Apabila hasil yang diperoleh dari t hitung lebih besar dari t tabel maka signifikan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

a. Hasil Belajar IPA

hasil belajar IPA adalah ketercapaian setiap kemampuan dasar seseorang atau individu, baik kognitif, afektif maupun psikomotor, yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

b. Model pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning*

Contekstual Teaching and Learning berfokus pada pengembahangn ilmu, pemahaman, ketrampilan siswa, dan juga pemahaman konteks siswa tentang hubungan mata pelajaran yang dipelajari dengan dunia nyata, dalam hal ini pembelajaran kontekstual juga merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses ini melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), komunitas belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assesment*) menurut (Aqib, 2014, hal. 4).

c. *Media mystery box*

Media mystery box yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak dengan desain yang berbeda-beda pada setiap kotaknya yang berisikan materi pembelajaran yang akan disampaikan ataupun permasalahan yang harus diselesaikan setiap kelompok. Media ini didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan antusiasme peserta didik.

d. Pengaruh Model Pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning*

dengan media *mystery box* terhadap peningkatan hasil belajar IPA

Model Pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning* dengan media *mystery box* dapat membuat pembelajaran lebih efektif, dimana siswa lebih mudah memahami materi dengan bantuan media *mystery box* sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi IPA pada materi gaya dan gerak lebih meningkat.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Contekstual Teaching and Learning* dengan media *Mystery Box* berpengaruh pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Pengaruh pada hasil belajar ditandai dengan adanya perbedaan hasil belajar di kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Adanya perbedaan hasil belajar IPA antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Contekstual Teaching and Learning* dengan media

Mystery Box dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji t-test dengan menggunakan *independent samples t-test*, hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) = 0,043 ($0,043 < 0,05$), maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji *independent samples t-test* maka rata-rata nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan, hal ini menunjukkan H_0 ditolak atau H_a diterima.

Berdasarkan simpulan tersebut, maka model *Contekstual Teaching and Learning* dengan media *Mystery Box* berpengaruh pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

B. Saran

Saran Peneliti berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif tetapi juga pada penilaian afektif dan psikomotornya.

2. Bagi Guru

Penerapan model *Contekstual Teaching and Learning* dengan media *Mystery Box* dapat diterapkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, dengan memfasilitasi siswa dalam bekerja secara ilmiah,

mengkonstruksi pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar yang berhubungan dengan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari siswa.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya model *Contekstual Teaching and Learning* dengan media *Mistery Box* dapat diterapkan dan dijadikan alternatif proses pembelajaran IPA disekolah karena berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. (2014). *Pengantar Pendidikan Azaz & Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Aqib, Z. (2014). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta .
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad. (2014). *media pembelajaran*. jakarta: rajagrafindo persada.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dahar, R. W. (2012). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. jakarta : Rhineka cipta.
- Hakim. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Jihad, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kustiawan. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Kasmawati, R. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kelas X IPA MAN 1 Makasar*. Universitas Negeri Makasar: Skripsi
- Nazal Syahrul, A. (2016). *Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V sd Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang: Skripsi.
- Rohmawati, F. (2005). *Pengaruh Permainan Magic Box Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk dan Warna Anak Kelompok A di Tk Budi Luhur*. Universitas Negeri Semarang: Skripsi.
- Sa'adun, A. (2015). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif*. Jakarta: Salemba Media.

- Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanjaya. (2010). *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. . jakarta: prena media group.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. jakarta: Rhineka cipta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bndung: Alfabeta.
- Toha, A. (2010). *Metode Penelitian* . Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Wisudawati. (2014). *metodologi pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.