PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* DENGAN MEDIA *VIDEO* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TERPADU KELAS V SD NEGERI 1 PRINGSEWU SELATAN

(Skripsi)

Oleh

IFAN AWANDA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* DENGAN MEDIA *VIDEO* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TERPADU KELAS V SD NEGERI 1 PRINGSEWU SELATAN

Oleh

IFAN AWANDA

Masalah dalam penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group design.* Penelitian ini menggunakan *purposive sampling.* Teknik pengumpuulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan lembar observasi aktivitas peserta didik pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video*. Data analisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

Kata kunci : *Contextual Teaching and Learning*, hasil belajar, Media *Video*, pembelajaran terpadu.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF LEARNING MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* WITH *VIDEO* MEDIA ON LEARNING RESULT PARTICIPANT OF EDUCATION ON INTEGRATED LEARNING CLASS V SD NEGERI 1 PRINGSEWU SELATAN

By

IFAN AWANDA

The problem of the research is the completeness of the learners' learning outcomes in the integrated learning is still low. This study aims to determine the effect of using Contextual Teaching and Learning learning model with Media Video on students learning outcomes in integrated learning. The method used in this research is quasi experiment with nonequivalent control group design. This research uses purposive sampling. Data collecting technique in this research use test and observation sheet of learners activity on learning model Contextual Teaching and Learning with Media Video. Data analysis using simple linear regression. The result of data analysis obtained by the conclusion that there is influence of the use of Contextual Teaching and Learning model with Media Video to learners' learning result on integrated learning of class V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning* with Media *Video*, integrated learning, learning outcomes

PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* DENGAN MEDIA *VIDEO* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TERPADU KELAS V SD NEGERI 1 PRINGSEWU SELATAN

Oleh

IFAN AWANDA

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* DENGAN MEDIA *VIDEO* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TERPADU KELAS V SD NEGERI 1 PRINGSEWU SELATAN**

Nama Mahasiswa : *Ifan Awanda*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1443053030

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. Rochmiyati, M.Si.
NIP 19571028 198503 2 002

Drs. Sugiyanto, M.Pd.
NIP 19560616 198303 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Rochmiyati, M.Si.** .....

Sekretaris : **Drs. Sugiyanto, M.Pd.** .....

Penguji Utama : **Drs. Supriyadi, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **9 Mei 2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ifan Awanda

NPM : 1443053030

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning Dengan* Media *Video* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Terpadu kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian–bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 9 Mei 2018

Penulis,

METERAI TEMPEL

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Ifan Awanda

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ifan Awanda lahir di Pringsewu, pada tanggal 18 Maret 1996. Penulis adalah anak kedua dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Suyono dan Ibu Murniati.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2002 di SD Negeri 01 Podomoro. Pada tahun 2008 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 3 Pringsewu. Setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah pertama penulis lulus pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan formal ke SMA Negeri 2 Pringsewu, lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, melalui jalur Mandiri dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tahun 2017, penulis melaksanakan kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Kasui Pasar dan di SD Negeri 1 Kasui Pasar , Kecamatan Kasui, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“ Bagi Orang-orang yang berbuat Baik, ada pahala yang terbaik (Surga) dan Tumbuhannya. Dan muka mereka tidak ditutupi debu hitam dan tidak (pula) kehinaan. Mereka itulah penghuni Surga, mereka kekal didalamnya”
(QS. Yunus 10: 26)

“ Berbuat baiklah dan rajinlah bersedekah kepada siapapun dengan ikhlas , karena setiap apa yang kita perbuat akan mendapat balasannya
di dunia ataupun di akhirat”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur atas kehadirat Allah SWT, dan dengan segala Ketulusan serta kerendahan hati, sebentuk karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Suyono dan Ibu Murniati Terima kasih atas dukungan, motivasi, nasihat, dan do'a yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku

Kakakku Reticho yang telah memberikan cinta dan kasih sayangmu, yang selalu memotivasi, mendoakan dan menantikan keberhasilanku

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kehadirat Alloh SWT yang telah mmemberikan nikmat sehat, rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran Model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas V SD Negeri 1 Pringsewu selatan" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P.,selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.,selaku dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si.,selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd.,selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si.,selaku pembimbing 1 atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik-kritik selam proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd.,selaku pembimbing 2 atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik-kritik selam proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd.,selaku pembahas atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik-kritik selam proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
8. Para dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
9. Staff Akademik dan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu administrasi di Kampus.
10. Ibu Sutarsih, S.Pd.,selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pringseu Selatan yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
11. Ibu Rusdiani, S.Pd., selaku wali kelas V A yang telah membantu dan membimbing selama penelitian.
12. Keluarga Tercinta, Ayahku Suyono dan Ibuku Murniati, serta kakakku Reticho. Terimakasih atas pengorbanan, kasih sayang dalam bantuan doa yang tulus, dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

13. Keluargaku selama KKN di Way kanan , Pak Bahsyarudin, Ibu Mahnim,.Terimakasih atas pengorbanan, kasih sayang dalam bantuan doa yang tulus, dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
14. Keluarga besar SD Negeri 1 Kasui Pasar Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan selama KKN, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
15. Sahabat SMA "Naughty Child IPS 1" . Terimakasih selama ini sudah memberikan semangat serta dukungan yang tak henti-hentinya. Semoga kita selalu bersama bukan hanya di dunia tapi sampai surga-Nya.
16. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2014. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
17. Sahabat Segalanya "Jamaah Haji", Rensi Aryanida, Winda Jayanti Mandasari, Reysa Safrina, Prima Sari Handayani, Ridwan Riski Yuwardi. Terimakasih selama ini sudah memberikan semangat serta dukungan yang tak henti-hentinya. Semoga kita selalu bersama bukan hanya di dunia tapi sampai surga-Nya.
18. Teman Seperjuangan PGSD "Pararel A" Abi, Egi, Oca, Anjar, Ana nur, Anna rofikoh, Anggi, Anadya, Atika, Ayu ite, Anggra, Desi atu, Desi ori, Diah, Duki, Dayu, Devi, Dinda Prily, Mely, Erlinda, Mami Farah, Puput, Firdha, Fitri Andri, Fitri Fitrop, Hana, Hesty, Made,Intan, Ine, Mbah Rizal, Krisna, Malida. Terimakasih selama ini sudah memberikan

semangat serta dukungan yang tak henti-hentinya. Semoga kita selalu bersama bukan hanya di dunia tapi sampai surga-Nya.

19. Teman-teman KKN/PPL Kelurahan Kasui Pasar Kecamatan Kasui,Kabupaten Way Kanan, Duki, Ine, Dayu, Intan, Okta. Terimakasih telah menjadi rekan yang baik selam KKN, semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
20. Teman-teman Tim Hore (Desi ori, Diah, Abi, Puput, Ayu Ite, Duki, Indah, Yuni, Teguh, Krisna, Ine, Dayu, Rizal, Anggra, Anad, Oca, Ana Nur, semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
21. Keluarga besar Kosan Dzaki (mas Aji, mas Agung Heru, mas Imam, mas Pei, mas Andre, mas Agung Pratama, mas Wisnu, mas Wiji, Rindi, Ridwan, Beni, Deni, bli Agus, Rudi, Ruri, Roviq, Eki, Catur, Jek, Badral, Ibnu, Zopar. Terimakasih selama ini sudah memberikan semangat serta dukungan yang tak henti-hentinya. Semoga kita selalu bersama bukan hanya di dunia tapi sampai surga-Nya
22. Dan Bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 9 Mei 2018

Penulis,

Ifan Awanda

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi

1. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 9
G. Ruang Lingkup Penelitian 10

II. KAJIAN PUSTAKA
A. Hakikat Belajar 12
1. Pengertian Belajar 12
2. Teori Belajar 13
3. Hasil Belajar 16
4. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 18
B. Pembelajaran 20
1. Pengertian Pembelajaran 20
2. Ciri-ciri Pembelajaran 21
3. Tujuan Pembelajaran 22
4. Pembelajaran Terpadu 23
5. Karakteristik Pembelajaran Terpadu 24
C. Model Pembelajaran 26
1. Pengertian Model Pembelajaran 26
2. Model-Model Pembelajaran 27
D. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* 30
1. Pengertian Model *Contextual Teaching and Learning* 30
2. Komponen Model *Contextual Teaching and Learning* 31
3. Langkah-Langkah Model *Contextual Teaching and Learning* 35
4. Kelebihan Model Contextual Teaching and Learning 37
5. Kekurangan Model Contextual Teaching and Learning 38

E. Media Pembelajaran 39
1. Pengertian Media Pembelajaran 39
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran 41
3. Manfaat Media pembelajaran 43
4. Fungsi Media Pembelajaran 44
5. Jenis Media Pembelajaran 45
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 47
F. Video Pembelajaran 49
1. Pengertian Video Pembelajaran 49
2. Kelebihan dan Kelemahan Media Video 50
2.1 Kelebihan Media Video 50
2.2 Kelemahan Media Video 51
G. Implementasi Model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video 52
H. Penelitian Relevan 53
I. Kerangka Pikir 57
J. Hipotesis 60

III. METODE PENELITIAN
A. Desain Penelitian 61
B. Tempat dan Waktu Penelitian 62
1. Tempat Penelitian 62
2. Waktu Penelitian 62
C. Populasi dan Sampel Penelitian 62
1. Populasi Penelitian 62
2. Sampel Penelitian 63
D. Variabel Penelitian 64
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel 65
1. Definisi Konseptual 65
2. Definisi Operasional 65
F. Teknik Pengumpulan Data 67
1. Teknik Observasi 67
2. Teknik Tes 67
3. Teknik Dokumentasi 69
G. Instrumen Penelitian 69
1. Jenis Instrumen 69
1.1 Instrumen Non-Tes 69
1.2 Instrumen Tes 71
2. Uji Instrumen 72
2.1 Uji Instrumen Non-Tes 72
2.1.1 Uji Validitas lembar Observasi 72
2.1.2 Uji Realibilitas Lembar Observasi 73
2.2 Uji Instrumen Tes 74
2.2.1 Uji Validitas 74
2.3 Uji Reliabilitas 75
2.4 Uji Tingkat Kesukaran 76
2.5 Daya Pembeda 77

H. Teknik Analisis Data 78
1. Uji Persyaratan Analisis Data 80
1.1 Uji Normalitas Data 80
1.2 Uji Homogenitas 80
2. Uji Hipotesis 81
2.1 Uji Regresi Linier sederhana 81
2.2 Uji-t 82

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Pelaksanaan Penelitian 84
B. Hasil Penelitian 85
1. Data aktivitas peserta didik dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Media *Video* 86
2. Data Hasil Belajar Peserta didik Kelas Eksperimen 86
3. Data Hasil Belajar Peserta didik Kelas kontrol 90
4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol 94
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data 95
1. Uji Normalitas Data 95
2. Uji Homogenitas 96
D. Pengujian Hipotesis 97
1. Regresi Linier Sederhana 97
2. Uji-t 99
E. Pembahasan 100

V. SIMPULAN DAN SARAN
A. Simpulan 111
B. Saran 111

DAFTAR PUSTAKA 113
LAMPIRAN 116

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerucut Pengalaman Dale 40
2. Kerangka Pikir Konsep variabel 59
3. Histogram Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 88
4. Histogram Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 89
5. Histogram Nilai *Pretest* Kelas Kontrol 92
6. Histogram Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 93
7. Histogram Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kontrol 95

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Tahun Ajaran 2017/2018 4
2. *Nonquivalen Control Group Pretest-Posttest Design* 62
3. Jumlah Peserta Didik Kelas V 63
4. Patokan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik 68
5. Kisi-Kisi Penilaian Model CTL dengan Media Video 70
6. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan 71
7. Klasifikasi Validitas 73
8. Klasifikasi Realibilitas 74
9. Daftar Interpretasi Koefisien r 76
10. Indeks Kesukaran 77
11. Hasil Uji taraf Kesukaran Soal 77
12. Klasifikasi Daya Pembeda 78
13. Hasil Uji Daya Beda Soal 78
14. Klasifikasi N-*gain* 79
15. Ringkasan Anova 80
16. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian 84
17. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik 86
18. Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 87
19. Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 89
20. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen 90
21. Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol 91
22. Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 93
23. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol 94
24. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol 96
25. Hasil Uji Homoogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol 96
26. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana 98
27. Rekapitulasi Hasil Uji-t 100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Rekapitulasi Uji Validitas lembar Observasi 117
2. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Lembar Observasi 118
3. Hasil Uji Coba Soal..... 119
4. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes 121
5. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes..... 124
6. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes 126
7. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran 127
8. Hasil Observasi dan Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik 128
9. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen..... 142
10. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol 144
11. Uji N-*gain* 146
12. Hasil Uji Normalitas 150
13. Hasil Uji Homogenitas..... 157
14. Hasil Uji Hipotesis 163
15. *Product Moment*..... 171
16. Tabel Distribusi χ^2 172
17. Tabel Logaritma..... 173
18. Tabel F 174
19. Tabel Uji-T..... 175
20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)..... 176
21. Implementasi Model *Contextual Teaching and Learning* dengan media *video* 183
22. Rubrik Penilaian Lembar Observasi 201
23. Lembar Penilaian Lembar Observasi..... 203
24. Blue Print Tema 8, subtema 1 kelas V semester 2 pembelajaran 1-6..... 205
25. Soal *Pretest* dan *Posttest*..... 210
26. Foto Kegiatan Pembelajaran 219
27. Surat Izin Penelitian Pendahuluan 226
28. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan..... 227
29. Surat Izin Penelitian 228
30. Surat Balasan Izin Penelitian 229

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum dinyatakan bahwa mulai tahun pelajaran 2013/2014 diberlakukan kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013 secara bertahap. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari pengembangan kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006.

Proses pembelajaran kurikulum 2013 dilakukan secara terpadu dan peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran sehingga pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan pembelajaran berpusat pada peserta didik bukan pada pendidik. Pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang berkompeten dan memiliki keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi kognitif,afektif dan psikomotorik agar nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran terpadu, pembelajaran berbasis terpadu yang didasarkan pada tema dan kemudian dikaitkan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, dengan adanya penggabungan

mata pelajaran tersebut akan memudahkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Mata pelajaran yang dimaksudkan dalam proses pembelajaran yakni Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ,Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan SBDP. Semua mata pelajaran mempunyai peranan penting untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional maupun global.

Pembelajaran di sekolah melibatkan komponen-komponen pembelajaran, pendidik, peserta didik, dan model belajar. Seorang pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran, karena pendidik secara langsung dapat mempengaruhi, membina, mendidik dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah, pendidik menentukan keberhasilan peserta didik.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif dan optimal apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai. Demi mencapai tujuan pembelajaran, seorang pendidik dapat menciptakan situasi dan kondisi belajar yang baik dengan cara efektif. Pendidik dituntut untuk memiliki kreatifitas serta inovatif agar mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Seorang pendidik diharapkan memiliki cara atau model mengajar yang baik dan harus kreatif dalam memilih model pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran dimaksudkan untuk mencapai tujuan belajar yang baik dan efektif yang dapat membuat peserta didik mampu berfikir kritis dan aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan pendidik dalam menguasai model pembelajaran yang diterapkan, karena berperan dalam membantu proses pembelajaran yang lebih efektif. Nilai hasil belajar peserta didik dapat digunakan sebagai parameter untuk menilai keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah dan juga dapat mengukur kinerja pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu pada tanggal 07 - 09 November 2017 diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD tersebut sudah menggunakan Kurikulum 2013. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, semua kelas sudah menggunakan kurikulum 2013. Di kelas V khususnya, terbagi menjadi dua kelas yakni kelas VA dengan jumlah peserta didik 27 dan kelas VB berjumlah 26 peserta didik. Dari hasil nilai UTS yang diperoleh dinyatakan bahwa peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mencakup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), serta Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) dapat dilihat pada tabel nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) tema 1, 2, dan 3 berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Pembelajaran Terpadu Tema 1, 2, dan 3 Peserta Didik Kelas VA dan Kelas VB SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Tahun Ajaran 2017/2018.

Mata Pelajaran	**Bahasa Indonesia**		**IPA**		**IPS**		**PPKn**		**SBDP**	
KKM	**75**									
Nilai	≤75	≥75	≤75	≥75	≤75	≥75	≤75	≥75	≤75	≥75
Kelas V A	16	11	15	12	18	9	16	11	17	10
Persentase Ketuntasan	59,26	40,74	55,55	44,44	66,66	33,34	59,26	40,74	62,96	37,04
Kelas V B	15	11	16	10	17	9	16	10	15	11
Persentase Ketuntasan	57,69	42,31	61,53	38,47	65,38	34,62	61,53	38,47	57,69	42,31

Sumber: Dokumentasi Nilai Kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan tabel 1 terlihat nilai ulangan tengah semester ganjil pada kelas V A memenuhi ketuntasan belajar, dilihat pada KKM 75 berturut-turut pada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 40,74% , Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebesar 44,44%, Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) sebesar 33,34%, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebesar 40,74%, serta Seni Budaya dan Prakarya sebesar 34,04% .

Menurut Mulyasa (2017: 131) Peserta didik dikatakan tuntas belajar jika mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi, dan karakter atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 75% dari seluruh tujuan pembelajaran, sedangkan dari segi hasil, proses pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan tuntas dan berhasil pada kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 75%.

Berdasarkan kenyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V semester ganjil pada ujian tengah semester SD Negeri 1 Pringsewu Selatan tahun pelajaan 2017/2018 relatif rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Penyebab rendahnya hasil belajar pesrta didik diduga terjadi proses pembelajaran kurang variatif sehingga peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran. Pendidik menjelaskan dan peserta didik mendengarkan pendidik berbicara. Peserta didik cenderung duduk diam dibangkunya dan mendengarkan pendidik menjelaskan materi pokok dan yang terjadi adalah peserta didik bosan di kelas dan malas untuk mengikuti proses belajar.

Berdasarkan observasi yang diketahui bahwa model pembelajaran dan media yang digunakan pada proses pembelajaran belum maksimal, yaitu pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih model mana yang sesuai dengan peserta didik dan keadaan kelas sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Penerapan model yang dipadukan dengan media yang kreatif dan variatif dalam pembelajaran di kelas dapat membuat peserta didik menjadi aktif mengikuti proses pembelajaran.

Pendidik dapat memberikan model pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh peserta didik, serta pendidik dapat memadukan model pembelajaran tersebut dengan media yang mudah dipahami oleh peserta didik salah satunya yaitu dengan menggunakan media audio viual

(*video*). Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan menemukan konsepnya sendiri sesuai dengan kehidupan nyata pada peserta didik adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video*. Menurut Rusman (2014: 190) mengartikan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sebagai suatu pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar peserta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret melalui keterlibatan aktivitas peserta didik dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri.

Berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran peserta didik terdapat tingkatan keabstrakan yang dihasilkan, ada yang menghasilkan simbol, gambar, suara, serta ada yang menghasilkan gambar dan suara. Menurut Dale (dalam Asyhar, 2012: 49) media seperti gambar diam, gambar bergerak, film, rekaman video dan audio, atau radio mampu menyajikan pengalaman nyata pada peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengintegrasikan pengalaman tersebut dengan pengalaman sebelumnya yang sudah ada padanya. Bahwa belajar yang diperoleh dari pengalaman langsung ataupun pengalaman terbatas sangat efektif karena memberikan pengalaman yang konkret bagi peserta didik sekolah dasar sesuai dengan cirinya yang memerlukan sesuatu yang konkret untuk belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar nyata bagi peserta didik karena dengan model pembelajaran yang

dipadukan dengan media video peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengerti materi yang di berikan oleh pendidik mereka memperoleh pengalaman yang bermakna dan menemukan sendiri pengetahuannya serta diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang di lakukan dengan mewawancarai pendidik kelas V, model *Contextual teaching and Learning* dengan media *Video* belum diterapkan dalam pembelajaran di kelas, pendidik juga masih kurang memahami model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan *media Video*. Peneliti dapat menyimpulkanbahwa keunggulan model *Contextual Teaching and Learning* dengan media *Video* adalah peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh pendidik, karena pada proses pembelajaran pendidik memberikan materi yang nyata yaitu sesuai dengan kehidupan nyata pada peserta didik, jadi pembelajaran lebih bermakna dan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu masih rendah.
2. Proses pembelajaran bersifat monoton, sehingga kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan masih terkesan membosankan
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).

4. Belum diterapkannya model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video*.
5. Pendidik belum memberikan pembelajaran terpadu sebagai suatu proses belajar yang menemukan secara ilmiah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya akan dibatasi pada :

1. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu di Kelas V SD Negeri 1 Pringsewu selatan masih rendah.
2. Model Pembelajaran yang belum bervariasi salah satunya model *Contextual Teaching and Learning dengan Media Video* pada pembelajaran terpadu di kelas V SD N 1 Pringsewu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas V A SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu sebelum dan sesudah di terapkannya model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* di kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas VB SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

2 Untuk Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu sebelum dan sesudah di terapkannya model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* di kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya.

b. Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajarnya di sekolah.

c. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Melalui model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video mampu mengatasi kejenuhan dan membut peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunaan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi pendidik agar dapat lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan.

d. Peneliti

Menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi seorang pendidik yang profesional.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. Ruang lingkup objek penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas V A menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video.

2. Ruang lingkup subjek penelitian

   Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD N 1 Pringsewu Selatan Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu.

3. Ruang lingkup waktu penelitian

   Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018

4. Ruang lingkup tempat penelitian

   Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Kehidupan sehari-hari sering kali kita mendengar kata “belajar” adalah jika seseorang sedang membaca buku atau seorang peserta didik yang duduk di kelas mendengarkan pendidik menjelaskan materi pelajaran. Namun jika ditelaah lebih dalam kata “belajar” memiliki makna yang lebih luas lagi. Belajar merupakan suatu proses dari tidak tahu menjadi tahu. Kegiatan belajar dapat berlangsung di mana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

Menurut Rusman (2014: 134) belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekadar menghapal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sedangkan menurut Sardiman (2014: 20) mengungkapkan bahwa belajar itu berupa perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati,mendengarkan, meniru dan sebagainya. Menurut Slameto (2013: 2) belajar adalah suatu proses usaha

dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Mudjiono (2015:18) belajar merupakan internal yang kompleks. Keterlibatan dalam prosesinternal tersebut adalah seluruh mental yang meluputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui serangkaian kegiatan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitar.

2. Teori Belajar

Teori-teori belajar berkembang sejalan dengan berkembangnya psikologi pendidikan. Terdapat berbagai teori belajar, di antaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktivistik.

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah perubahan tingkah laku manusia yang dikendalikan dan dipengaruhi oleh ganjaran atau penguatan dari lingkungan, sehingga belajar merupakan tingkah laku yang dapat diamati disebabkan adanya stimulus dari luar. Menurut Sukmadinata (2003: 168) Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap

telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya, jadi teori belajar behavioristik merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang di akibatkan dari adanya stimulus dari luar, dari peserta didik tidak tahu menjadi tahu.

Sedangkan menurut Piaget dalam Budiningsih, (2012: 20) teori belajar behavioristik menyebutkan bahwa:

> "Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon". Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya."

2. Teori Belajar Kognitif

Perkembangan kognitif anak akan maju apabila melalui beberapa tahapan. Perkembangan kognitif bergantung pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget dalam Komalasari (2010: 19), menyebutkan bahwa:

> "Bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, pada umumnya akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang ia rasakan dan ketahui pada satu sisi dengan apa yang ia lihat sebagai suatu fenomena baru sebagai pengalaman dan persoalan."

3. Teori Belajar Konstruktivistik

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci

utama dari belajar bermakna. Menurut Piaget dalam Budiningsih (2012: 58), teori kontruktivistik "Belajar merupakan suatu proses pembentukan

pengetahuan". Sedangkan menurut Slavin dalam Al-Tabany (2014:29), teori konstruktivis adalah teori yang menyatakan bahwa:

> "peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai."

Sedangkan menurut Schmidt dalam Rusman (2014: 231), dari segi paedagogis, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivistik dengan ciri:

a) Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar.
b) Pergulatan dengan masalah dan proses inquiry masalah menciptakan disonansi kognitif yang menstimulasi belajar.
c) Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang.

Penelitian ini menggunakan teori kontruktivistik karena teori kontruktivistik merupakan sebuah teori yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk membangun pengetahuannya sendiri. Model ini berpengaruh untuk peserta didik secara langsung dalam membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini selaras dengan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* dimana peserta didik berusaha untuk menemukan sendiri pengetahuannya dan membangun sendiri pengetahuannya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Menurut Sudjana dalam Kunandar (2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, selain itu, hasil belajar juga merupakan perubahan- perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Bloom dalam Sudjana (2012: 22-23) mengungkapkan bahwa:

1. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
2. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri dan santun.
3. Ranah Psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Pembelajaran terpadu pada kurikulum 2013 di kelas V mencakup Kompetensi Inti sebagai berikut:

1. KI_1 yaitu menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
2. KI_2 yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan pendidik.

3. KI_3 yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. KI_4 yaitu menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Penelitian ini membatasi hasil belajar yaitu dalam ranah kognitif. Penyusunan tingkat hasil belajar kognitif dimulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Menurut Benyamin Bloom dalam Arikunto (2013) membagi hasil belajar kognitif sebagai berikut:

1. Pengetahuan (C1), merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah karena tidak terlalu banyak meminta energi.
2. Pada tingkatan ini dibagi menjadi dua yaitu mengenal dan mengingat kembali.
3. Pemahaman (C2), merupakan kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta.
4. Penerapan atau aplikasi (C3), merupakan kemampuan kognitif untuk memahami konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara, dan menggunakannya untuk memecahkan masalah dengan benar.
5. Analisis (C4), merupakan kemampuan untuk memahami sesuatu dan menguraikannya kedalam unsur-unsur.
6. Syntesis (C5), merupakan kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah stuktur yang unik.
7. Evaluasi (C6), merupakan kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas.

Hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dibatasi oleh peneliti yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Namun peneliti membatasi hanya pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis, hal itu nanti akan terlihat dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning dengan* Media Video peserta didik berusaha untuk menemukan pengetahuannya sendiri sesuai dengan kehidupan nyata pada peserta didik, pendidikhanya membantu serta membimbing dan pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peserta didik menggali potensi-potensi yang ada dalam dirinya.

4. **Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Susanto (2013: 12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.
    1) Faktor biologis, yang meliputi kesehatan, gizi, pendengaran, dan penglihatan. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
    2) Faktor psikologis, yang meliputi inteligensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berpikir.
    3) Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani.

2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.
    1) Faktor keluarga, yaitu lembaga pendidikan yang pertama dan terutama.
    2) Faktor sekolah, yang meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan berdisiplin di sekolah.
    3) Faktor masyarakat, yang meliputi bentuk kehidupan masyarakat sekitar yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Menurut Wasliman dalam Susanto (2013:12) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Rifa'i dan Anni (2012:80) berpendapat bahwa faktor-faktor yang memberikan konstribusi terhadap proses dan hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu kondisi internal dan eksternal peserta didik. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor Internal

   Faktor internal ialah faktor yang timbul dari dalam diri peserta didik. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 80) faktor internal mencangkup kondisi fisik, seperti kesehaan organ tubuh, kondisi psikis, kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi social. Wasliman dalam Susanto (2013:12) faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motifasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal.

   Menurut Wasliman dalam Susanto (2013:12) faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Rifa'i dan Anni (2012:81) faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar

(stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya masyarakat yang mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal berasal dari peserta didik, orang tua seharusnya ikut serta untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dengan cara mensuport dan selalu mengawasi pada saat belajar dirumah, sedangkan fakror eksternal berasal dari luar diri peserta didik, disini pendidik harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut sekreatif mungkin untuk membuat anak senang dan tidak jenuh pada proses pembelajaran yaitu dengan cara menggunakan model pembelajaran seperti model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video dan pendidik harus menggunakan media yang mudah dimengerti peserta didik misalkan media video.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Menurut Majid (2016: 5) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan

indikatornya sebagai gambaran hasil belajar. Sedangkan menurut Rusman (2014: 134) mengemukakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Selanjutnya, Menurut Hamalik (2012: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik melalui kegiatan terencana dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran mempunyai komponen-komponen didalamnya, salah satunya adalah karakteristik atau ciri-ciri pada pembelajaran. Menurut Rusman (2014: 207) menjelaskan bahwa terdapat karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran yaitu pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, keterampilan bekerja sama. Menurut Hamalik (2012: 65) ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.

2) Kesalingtergantungan (interdependence), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan.
3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Menurut Siregar (2010:13) terdapat beberapa ciri pembelajaran yaitu; merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat peserta didik belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, pelaksanaannya terkendali baik isinya, waktu proses, maupun hasilnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran yaitu: kerjasama tim, memiliki rencana untuk mencapai sebuah tujuan yang hendak dicapai, dilakukan secara sadar dan disengaja, pelaksaaanya terkendali baik isinya, waktu proses, maupun hasil.

3. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah peningkatan aspek penetahuan dan perubahan perilaku atau kompetensi yang akan dicapai pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely dalam Anni (2004: 5) tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Menurut Hamalik (2012: 76) tujuan pembelajaran terdiri dari kebutuhan peserta didik, mata pelajaran, dan pendidik, sedangkan menurut Sanjaya (2013: 86) tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atauketrampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah peningkatan pengetahuan dan perubahan perilaku yang diharapkan pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. Pembelajaran Terpadu

Istilah pembelajaran terpadu yakni pembelajaran berdasarkan tema. Pembelajaran terpadu lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan penerapan konsep belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*). Melalui pembelajaran terpadu, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri pengetahuan yang akan mereka pelajari.

Menurut Ismawati dan Umaya (2012: 137) pembelajaran terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan fokus atau tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Menurut Majid (2016: 119) menyatakan:

> "pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep, dapat dikatakan sebagai pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak. Dikatakan bermakna, karena anak dalam pembelajaran terpadu akan langsung menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami".

Selanjutnya, menurut Rusman (2014: 254) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu merupakan salah satu model dalam pembelajaran

terpadu (*integreted instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu adalah pendekatan pembelajaran berdasarkan pada tema dengan mengaitkan materi beberapa mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep baru secara bermakna, holistik, dan autentik yang relevan dengan konsep yang akan dibelajarkan.

5. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu pada dasarnya menekankan keterlibatan langsung peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik sebagai pemeran utama dan pendidik hanya sebagai fasilitator. Pembelajaran terpadu memiliki berbagai karakteristik. Menurut Rusman (2014: 258), pembelajarn terpadu memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1) Berpusat pada peserta didik
2) Memberikan pengalaman langsung
3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5) Bersifat fleksibel
6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik
7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menurut Suryani dan Agung (2012: 101), menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah:

1. Holistik
   Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari berbagai bidang kajian.
2. Bermakna
   Pengkajian suatu fenomena dengan membentuk jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan menghasilkan skema
3. Otentik
   Pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.
4. Aktif
   Pembelajaran terpadu menekankan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran baik fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus-menerus belajar.

Selanjutnya menurut Ismawati dan Umaya (2012: 143), menyatakan bahwa strategi pembelajaran terpadu memiliki ciri sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik
2. Menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar
3. Memberikan pengalaman langsung
4. Memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada peserta didik
5. Keterpaduan mata pelajaran
6. Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas
7. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
8. Menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
9. Pembelajaran terpadu bersifat luwes
10. Pembelajaran terpadu sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik
11. Pembelajaran terpadu menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik, yang memberikan pengalaman langsung melalui konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar terus menerus guna mencapai hasil belajar yang optimal.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Ketercapaian dalam mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh pendidik dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Joyce dalam Al-Tabany (2014: 23) menyatakan bahwa:

> "Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain".

Menurut Komalasari (2015: 57) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik, sedangkan menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2014: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk

kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara/teknik pembelajaran yang disajikan secara sistematis dari awal sampai akhir pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Model- Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh pendidik. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing model pembelajaran tersebut guna mencapai tujuan pembelajaran. Secara garis besar, model-model pembelajaran tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Model *Contextual Teaching and Learning*

   Contextual Teaching and Learning adalah model yang bersifat konkret melalui keterlibatan peserta didik secara langsung. Menurut Rusman (2014:190) mengartikan pembelajaran kontextual sebagai suatu pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar peserta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret melalui keterlibatan aktivitas peserta didik

dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri. Sementara pembelajaran kontekstual, menurut Putra (2013: 243) adalah pembelajaran mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery adalah menemukan konsep yang belum diketahui melalui pengamatan dan percobaan. Menurut Sani (2015: 97), menyatakan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut pendidik lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri, sedangkan menurut Piaget dalam Budiningsih (2012: 43) model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

3. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk/proyek. Menurut Sani (2015: 172), menyatakan bahwa:

Project based learning merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Permasalahan yang dikaji merupakan permasalahan yang

kompleks dan membutuhkan penguasaan berbagai konsep atau materi pelajaran dalam upaya penyelesaiannya.

Model pembelajaran berbasis proyek menekankan peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat produk atau proyek yang dapat dimanfaatkan guna mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat atau lingkungan.

Menurut Abidin (2014: 167) menyatakan model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu.

4. Model Pembelajaran Berbasis Permasalahan

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menyajikan masalah dunia nyata untuk diselesaikan oleh peserta didik. Menurut Sani (2015: 127), menyatakan bahwa: *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan *kontextual* yang ditemukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran berbasis masalah menekankan pada proses penyelidikan dalam menyelesaikan masalah dunia nyata, sehingga dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam

menyelesaikan masalah. Menurut Moffit dalam Rusman (2014: 241) mengemukakan bahwa model problem based learning merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata bagi suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti mengunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video*. Melalui model ini diharapkan pembelajaran berjalan lebih optimal serta dapat meningkatkan hasil belajar terlebih hasil belajar pada peserta didik.

D. Model Pembelajan *Contextual Teaching and Learning*

1. Pengertian model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Model pembelajaran *Contextual Teaching and learning* adalah model yang bersifat kongkret pada pembelajaran peserta didik.. Menurut Rusman (2014:190) mengartikan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sebagai suatu pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar peserta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret melalui keterlibatan aktivitas peserta didik dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri.

Sementara menurut Putra (2013: 243) pembelajaran *Contextual Teaching and learning* adalah pembelajaran mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama, sedangkan menurut Sanjaya (2013: 255) *Contextual Teaching and Learning* adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehigga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkan dalam kehidupan mereka

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar peserta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

2. Komponen Model *Contextual Teaching and Learning*

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* mempunyai komponen- komponen yang ada didalamnya, komponen tersebut merupakan karakteristik dalam model pembelajaran yang di implementasikan dalam perencanaan pembelajaran, menurut Rusman (2014: 191) *Contextual Teaching and Learning* memiliki ciri khas yang ditandai tujuh komponen utama, yaitu : 1) *Constructivism*; 2*)*

Inquiry; 3) *Questioning*; 4) *Learning Community*; 5) *Modelling*; 6) *Reflection*; dan 7) *Authentic Assessment*.

a. Konstruktivisme *(Constructivisme)*

kontruktifisme merupakan landasan berfikir (filosofi) dalam *Contextual Teaching and learning*, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Konstruktifisme merupakan landasan berfikir *Contextual Teaching and learning*, yang menekankan bahwa belajar tidak sekedar menghafal atau mengingat pengetahuan, tetapi juga merupakan suatu proses belajar-mengajar, dengan peserta didik aktif secara mental dalam membangun pengetahuanya, yang dilandasi oleh struktur pengetahuan yang dimilikinya. Pembelajaran memiliki makna apabila secara langsung atau tidak langsung berhubungan dengan pengalaman sehari-hari yang dialami oleh peserta didik sendiri.

b. Menemukan *(Inquiry)*

Menemukan, merupakan kegiatan inti dari *Contextual Teaching and learning*, melalui upaya menemukan dapat memberikan penegasan bahwa pengetahuan dengan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. *Inquiry* adalah inti dari pembelajaran kontekstual, yang menyebutkan bahwa pengetahuan peserta didik diperoleh dengan cara menemukanya sendiri.

c. Bertanya *(Questioning)*

Karakteristik utama *Contextual Teaching and learning* adalah kemampuan dan kebiasaan untuk bertanya. Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Oleh karena itu, bertanya merupakan strategi utama dari *Contextual Teaching and learning*. Bertanya merupakan strategi utama dalam pembelajaran kontekstual, dimana pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dimulai dari bertanya.

d. Masyarakat Belajar *(Learning Community)*

Masyarakat belajar adalah membiasakan peserta didik untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman- teman belajarnya. Melalui sharing ini anak dibiasakan untuk saling memberi dan menerima, sifat ketergantungan yang positif. Masyarakat belajar diciptakan untuk memfasilitasi peserta didik untuk bertukar informasi dan sharing antar teman.

e. Pemodelan *(Modelling)*

Tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar peserta didik bisa memenuhi harapan peserta didik secara menyeluruh, dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para pendidik. Pemodelan pada dasarnya membahasakan yang difikirkan, mendemontrasikan cara pendidik menginginkan peserta didiknya untuk belajar, serta melakukan sesuatu yang pendidik inginkan agar peserta didiknya melakukan itu sehingga pemodelan membantu peserta didik dalam

memahami pelajaran dan membantu pendidik dalam proses belajar mengajar.

f. Refleksi *(Reflection)*

Refleksi adalah berfikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu, peserta didik mengedepankan apa yang baru dipelajarinya sebagi struktur pengetahuan yang baru, merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan. Refleksi merupakan cara berfikir atau respons tentang sesuatu yang baru dipelajari atau berfikir ke belakang mengenai sesuatu yang sudah dipelajari dari awal sampai akhir.

g. Penilaian Sebenarnya *(Authentic Assessment)*

Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar peserta didik. Penilaian dengan cara mengumpulkan berbagai data yang bisa memberi gambaran mengenai perkembangan belajar peserta didik.

Pembelajaran Contextual Teaching and Learning ditandai oleh tujuh komponen utama, yaitu 1*) Constructivism; 2) Inquiry; 3) Questioning; 4) Learning Community; 5) Modelling; 6) Reflection; dan 7) Authentic Assessment*, ketujuh komponen tersebut merupakan karakteristik dalam model *Contextual Teaching and learning* yang di implementasikan dalam perencanaan pembelajaran.

3. Langkah-Langkah Penerapan *Contextual Teaching And Learning*

Secara garis besar pada pembelajarn (CTL) mempunyai langkah-langkah dalam pembelajaran, menurut (Rusman, 2014: 192) adalah sebagai berikut:

1) Mengembangkan pemikiran peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimilikinya; 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik yang diajarkan; 3) Mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan; 4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok, berberdiskusi, Tanya jawab, dan lain sebagainya; 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya; 6) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan; 7) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap peserta didik.

Sedangkan menurut Wardoyo (2013: 61) secara garis besar lankah-langkah Pembelajaran (CTL) sebagai berikut.

a. Tahap Pengenalan
   Artinya, bahwa dalam untuk memulai suatu pembelajaran peserta didik harus dikenalkan dengan hal baru yang akan mereka pelajari.

b. Tahap Pengaitan
   Tahapan dimana peserta didik diminta untuk mengaitkan pengetahuan baru yang didapatkannya dengan pengetahuan awal yang telah mereka miliki.
c. Tahap Penafsiran
   Peserta didik dituntut untuk menemukan,dan menyimpulkan pengetahuan yang didapatkannya dengan interpretasi atau penafsiran yang didasarkan pada pengetahuan yang dimilikinya.
d. Tahap Implementasi
   Tahapan yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara mengimplementasikan materi keterampilan atau pengetahuan yang didapatkan mereka dari proses belajar ke dalam konteks kehidupan yang nyata.
e. Tahap Refleksi
   Tahapan ini penting dilakukan agar pengalaman-pengalaman yang didapatkannya selama proses pembelajaran dapat terekam secara baik dalam struktur kognisi peserta didik.
f. Tahap Evaluasi
   Peserta didik pada tahapan ini dinilai secara auntentik untuk menentukan sampai dimana pengetahuan dan kemampuan peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran.

Pelaksanaan model *Contextual Teaching and Learning*, peneliti mengacu pada langka-langkah, menurut Wardoyo (2013: 61) di karenakan langakah- langkah tersebut lebih mudah diterapkan serta mudah dianalisis.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa terdapat beberapa langkah dalam pembelajaran CTL yaitu ada mengembangkan pemikiran peserta didik belajar bermakna, kegiatan inkuiri atau menemukan, mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan bertanya, menciptakan masyarakat belajar, melakukan refleksi, dan melakukan penilaian.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Contextual Teaching and Learning*

Model pembelajaran contextual teaching and learning memiliki kelebihan dan kekurangan menurut Shoimin (2014: 44) memiliki kelebihan yaitu:

1) Pembelajaran kontekstual menekankan aktivitas berfikir peserta didik secara penuh fisik maupun mental;
2) Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan peserta didik belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses berpengalaman dalam kehidupan nyata;
3) Kelas dalam kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, melainkan sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan;
4) Materi pelajaran ditentukan oleh peserta didik sendiri, bukan hasil pemberian orang lain.

Sedangkan menurut Bahrudin (2008: 140) pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori peserta didik, sehingga tidak mudah dilupakan.
2) Pembelajaran lebih produktif dan memaksimalkan konsep belajara peserta didik.Seorang peserta didik dituntut untuk menemukan pengetahuan sendiri melalui ”mengalami” bukan ”menghafal”.

Adanya kelebihan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah mengerti dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Berdasarkan kelebihan model pembelajaran tersebut, pendidik akan lebih mudah pada proses pembelajaran dan peserta didik akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran.

5. Kekurangan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* juga memiliki kekurangan, menurut Shoimin (2014: 44) pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* kekurangan (2014: 44) yaitu:

> "Penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang
> kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran, selain juga membutuhkan waktu yang lama".

Sedangkan menurut Bahrudin (2008: 140) Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* mempunyai beberapa kekurangan yaitu:

1. Pendidik lebih intensif dalam membimbing karena pendidik tidak lagi berperan sebagai pusat informasi tapi sebagai pengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi peserta didik.
2. Pendidik memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap peserta didik agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

Pendidik disini harus bisa menguasai kelas dan mengelola kelas dengan baik, dimana pendidik harus harus kreatif dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah mengetrti materi yang diberikan pendidik pada proses pembelajaran, berdasarkan kelemahan *Contextual Teaching and Learning* di atas, maka pendidik perlu kreatif dalam menyajikan pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan di antaranya yaitu dengan mengelola waktu pembelajaran yang baik dan mengkondisikan peserta didik melalui penciptaan suasana belajar yang kondusif. Selain itu, pendidik juga harus menjadi fasilitator, motivator, evaluator dan transformator bagi peserta didik.

E. Media Pembelajaran

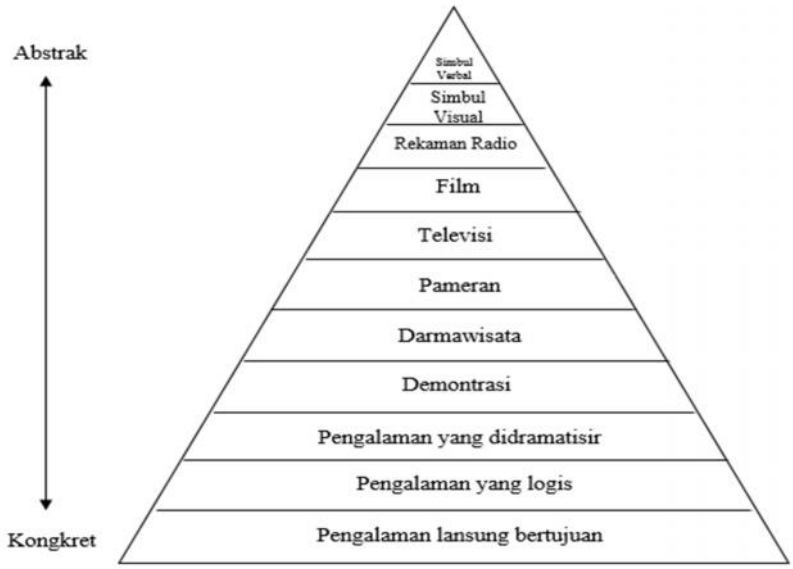
1. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Asyhar (2012: 8) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan Arsyad (2015: 10) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Sedangkan menurut Rossy dan Breidle dalam Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat di pakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya, alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menympaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik secara terencana agar proses belajar efektif dan efisien. Sedangkan menurut Ashyar (2012: 44) mengelompokkan media menjadi empat macam, yaitu: 1) media visual; 2) media audio; 3) media audiovisual; 4) multimedia.

Berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran peserta didik terdapat tingkatan keabstrakan yang dihasilkan, ada yang menghasilkan simbol, gambar, suara, serta ada yang menghasilkan gambar dan suara, Dale (dalam Asyhar, 2012: 49) menunjukkan hubungan antara media dengan derajad keabstrakannya dalam kerucut pengalaman sebagai berikut :



Gambar 1 : Kerucut Pengalaman Dale

Kerucut pengalaman Dale, menggambarkan bahwa makin tinggi letak suatu jenis media dalam kerucut tersebut, maka makin tinggi derajad keabstrakannya. Mulai dari (1) simbul verbal; (2) simbul visual seperti bagan, diagram dan grafik; (3) rekaman radio seperti foto, ilustrasi dan slide; (4) film seperifilm, tuntunan diskusi; (5) televisi seperti video dan tepe; (6) pameran seperti poster dan displai; (7) darmawisata seperti tuntutan observasi; (8) demontrasi seperti alat- alat dan bahan mentah; (9) pengalaman yang didramatisir seperti wayang, skrip, dan drama; (10) pengalaman yang logis seperti model dan obyek; (11) pengalaman langsung bertujuan seperti manual dan tuntutan observasi.

Media seperti gambar diam, gambar bergerak, film, rekaman *video* dan audio, atau radio mampu menyajikan pengalaman nyata pada peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengintegrasikan pengalaman tersebut dengan pengalaman sebelumnya yang sudah ada padanya. Bahwa belajar yang diperoleh dari pengalaman langsung ataupun pengalaman terbatas sangat efektif karena memberikan pengalaman yang konkret bagi peserta didik SD sesuai dengan cirinya yang memerlukan sesuatu yang konkret untuk belajar.

Sesuai dengan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang memberikan pengalaman belajar nyata bagi peserta didik untuk mengalami belajar itu sendiri yaitu melalui kegiatan inkuiri, sehingga mereka memperoleh pengalaman yang bermakna dan menemukan sendiri pengetahuannya.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Karakteristik atau ciri-ciri spesifik dari setiap media pembelajaran berbeda-beda sesuai dengan tujuan dan maksud pengelompokan dari media tersebut. Berdasarkan tujuan praktis karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Indriana, (2011: 53) ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Sesuai yang menjadi penekanan dalam media pengajaran adalah keperagaan, yang berasal dari kata keperagaan, yang berasal dari kata dasar “raga”. Sedangkan kata raga berarti sesuatu yang dapat diindra, yakni dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati. Namun yang menjadi komponen utama indra adalah pengelihatan dan pendengaran.

2) Media pengajaran merupakan bentuk komunikasi pendidik dan peserta didik.
3) Media pengajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar didalam kelas atau diluar kelas.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2016: 15), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

1) *Ciri fiksatif (Fixative Property)*
   Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksi suatu peristiwa atau objek.
2) *Ciri manipulatif (Manipulative Propwerty)*
   Ciri ini memiliki makna bahwa transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar.
3) *Ciri Distributif (Distributive Property)*
   Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada jumlah besar peserta didik dengan stimulus pangalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Ciri-ciri media pembelajaran menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yaitu media pembelajaran yang dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati, media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mengkomunikasikan materi kepada peserta didik. Media digunakan sesuai dengan kebutuhan supaya lebih dirasakan manfaatnya, serta dapat membantu pelajaran diluar kelas yang dapat disajikan dalam bentuk gambar, *video* dan rekaman untuk efisien waktu.

3. Manfaat dan Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang banyak dalam proses belajar mengajar karena media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Menurut Suryani dan Agung (2012: 154) mengemukakan, secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2016: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metedo pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasiverbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenag, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetap juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar yaitu memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki posisi yang strategis sebagai bagian dari pembelajaran. Menurut Suryani dan Agung (2012: 142) Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai:

1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2) Bagian Integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar
3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
4) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik
5) Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Menurut Degeng dalam Mudlofir & Rusydiyah (2017 : 128) Fungsi media pembelajaran secara garis besar yaitu:

1. Menghindari terjadinya verbalisme
2. Membangkitkan minat atau motivasi
3. Menarik perhatian peserta didik
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran
5. Mengaktifkan peserta ddik dalam kegiatan belajar
6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik karena media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah, pembelajaran lebih bervariasi dan membangkitkan motivasi peserta didik, sedangkan pendidik memotivasi dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran biasanya digunakan untuk menyampaikan sesuatu pesan tertentu agar proses transformasi pesan tersebut sampai pada sasaran maka diperlukan kesesuaian jenis media yang akan digunakan. beberapa jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3) yaitu:

a. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
b. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.
c. Media proyeksi seperti *slide, film strips, film*, penggunaan OHP, dan lain-lain.
d. Lingkungan

Menurut Suryani dan Agung (2012: 143) Jenis media secara umum yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik.
b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
c. Media proyeksi seperti *slide, film stips,*fil dan OHP.

Menurut Seel & Glasgow dalam Arsyad (2007: 35) menyebutkan bahwa jenis media pembelajaran dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut :

1. Media Tradisional
   a. Media visual diam yang diproyeksikan: proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead* (OHP), slides, film strips.
   b. Media visual diam yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, charta, grafik, diagram, papan pameran, papan info, papan bulu.
   c. Media audio: rekaman piringan, pita kaset, *cartridge*.
   d. Multimedia: slide plus suara (tape), *multi image*.
   e. Media visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
   f. Media cetak: buku teks, modul tekster program, *workbook*, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (*hand out*).
   g. Media permainan : teka-teki, simulasi, permainan papan.
   h. Media realita: model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2. Media Teknologi Mutakhir
   a. Media berbasis telekomunikasi: telekonferens, kuliah jarak jauh.
   b. Media berbasis mikroprosesor: *computer-assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *video compact disc* (VCD), *digital video disc* (DVD).

Berdasarkan pendapat di atas jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran adalah, media visual, media audio, media audio visual, media grafis, media proyeksi dan lainnya. Media yang digunakan adalah media video, karena *video* adalah media yang sangat mudah dimengerti oleh peserta didik saat proses pembelajaran.

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Oleh karena itu, perlu dilakukan pemilihan media tersebut, agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat perlu dipertimbangkan faktor/kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media. Menurut Sadiman, dkk (2005: 84) bahwa kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya media yang bersangkutan.

Menurut Dick dan Carey dalam Sadiman, dkk (2005: 86) menyebutkan bahwa beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Ketersediaan sumber di lingkungan sekitar sekolah
2. Dana, tenaga, serta fasilitas untuk membuat media tersebut
3. Keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan dari media yang akan digunakan
4. Efektivitas biaya yang digunakan dalam pembuatan atau membeli media dalam jangka waktu yang lama.

Menurut Arsyad (2016: 74) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut :

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksiona yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda,

misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.

3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun pendidik untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah di buat sendiri oleh pendidik.
4. Pendidik terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, pendidik harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Maka pemilihan kriteria media pembelajaran harus memilih sesuai dengan pembelajaran yang ingin dicapai. Pertimbangan pada penelitian ini maka media yang efektif untuk pembelajaran adalah menggunakan media gambar, karena penggunaan media gambar secara efektif memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Media yang digunakan pada proses pembelajaran adalah, media visual, media audio, media audio visual, media grafis, media proyeksi dan lainnya, dari uraian tersebut, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar dan kebutuhan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu media yang digunakan pada penelitian ini adalah media audio visual atau video pembelajaran yang dipadukan dengan pengalaman

langsung sesuai dengan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* karena model dan media yang digunakan dalam penelitian ini dapat dihubungkan dalam proes pembelajaran.

F. Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Video pembalajaran adalah *video* yang disajikan untuk membantu dalam penyampaian informasi dalam proses pembelajaran, menurut Asyhar (2012:73) berpendapat bahwa media audiovisual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Arsyad (2015:12) menegaskan bahwa belajar dengan menggunakan indera ganda seperti pandang-dengar memberikan keuntungan bagi peserta didik. Peserta didik belajar banyak dari pada materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Prastowo (2013: 300), video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi, dengan kata lain *video* merupakan tayangan gambar bergerak disertai dengan suara, Arsyad (2015: 146) menjelaskan salah satu contoh media audiovisual yaitu kombinasi slide dan suara. Sedangkan menurut Sudatha dan Tegeh (2015: 14) media audiovisual, yaitu media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media, contohnya jenis media ini adalah *video*, film bersuara dan televisi.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, disimpulkan bahwa media *video* merupakan jenis media audiovisual yang menayangkan media yang berupa media pandang dan dengar, menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan. *Video* pembalajaran adalah *video* yang disajikan berkaitan Satandar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) pada materi pembelajaran terpadu untuk peserta didik kelas V SD sesuai Kurikulum 2013 *Video* pembelajaran menyajikan bahan ajar kepada peserta didik .

2. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

2.1 Kelebihan Media Video

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu pula pada media video. Menurut Arsyad (2011: 49) mengungkapkan kelebihan dan kelemahan media video sebagai berikut :

1. Media *video* dapat melengkapi pengalaman dasar peserta didik.
2. Film dan *video* dapat menggambarkan suatu proses scara tepat dan dapat disaksikan berulang-ulang jika peru.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
4. *Video* mengandung nilai-nilai positif dan mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
5. *Video* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
6. *Video* dapat ditunjukan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
7. *Video* dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan satu atau dua menit.

Menurut Sadiman (2009: 74) mengungkapkan beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu:

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
2. Penonton atau peserta didik dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar pendidik bisa memusatkan perhatian peserta didik pada penyajiannya.
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.
6. Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
7. Pendidik bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya.
8. Ruangan tidak peru digelapkan waktu menyajikannya.

2.2 Kelemahan Media Video

Media video yang digunakan dalam proses pembelajaran selain memiliki kelebihan tetapi juga memiliki kelemahan, menurut Daryanto (2010: 90) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

1. *Fine details*, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
2. *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
3. *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
4. *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
5. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
6. Untuk membuat program *video* membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sedangkan menurut Arsyad (2011: 49-50) mengungkapkan beberapa kelemahan media video sebagai berikut:

1. Pengadaan film atau Video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video.
3. Film atau *video* yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan media audio visual berupa film dan video bukan merupakan kendala dalam proses pembelajaran, pendidik harus sekreatif mungkin dalam menggunakan media agar peserta didik lebih mudah mengerti materi yang diberikan oleh pendidik pada proses pembelajaran.

G. Implementasi model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* .

Implementasi adalah tindakan-tindakan yang harus di lakukan oleh individu yang telah ditunjuk untuk menyelesaikan suatu tujuan yang telah ditetapan sebelumnya. Menurut Usman (2002: 70) berpendapat bahwa implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Pandangan Implementasi menurut Wahab (1997: 63) adalah tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu, pejabat-pejabat, atau kelompok–kelompok pemerintah atau swasta yang diarahkan pada tercapainya tujuan– tujuan yang telah digariskan dalam keputusan kebijakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Implementasi adalah tindakan-tindakan yang harus dilakukan oleh individu yang telah ditunjuk untuk menyelesaikan suatu tujuan yang telah ditetapan sebelumnya, implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Implementasi model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video pada Tema 8, subtema 1, pembelajaran 1-6 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) dapat dilihat di lampiran 21 pada hal: 183.

H. Penelitian Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning dengan* Media Video terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang relevan tentang model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Komalasari, Kokom (2012) berjudul *The Effects of Contextual Learning in Civic Education on Students Civic Skill*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh pembelajaran kontekstual pada kemampuan kewarganegaraan peserta didik, karena

di Indonesia pembelajaran kewarganegaraan masih didominasi oleh pembelajaran konvensional. Proses penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survai. jika dibandingkan dengan koefisien korelasi tabel masuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, pendidik harus menerapkan pembelajaran kontekstual, pemerintah harus mengembangkan sistem pelatihan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam pembelajaran kontekstual.

2. Penelitian Purwadi dkk (2013) berjudul *The Effect of the Contextual, the Problem-Based, and the Group Investigation Learning Models on the Short Story Appreciation Ability Viewed from the Verbal Linguistic Intelligences*. Penelitian ini ingin melihat perbedaan kemampuan peserta didik dalam menceritakan cerita pendek yang menggunakan model pembelajaran CTL, PBL dan GI dilihat dari kecerdasan bahasa verbal. Penelitian ini dilaksanakan di lima belas SD di kabupaten yang ada di Jawa Tengah pada peserta didik kelas V SD. Hasil dari penelitian ini adalah 1) kemampuan apresiasi cerita pendek peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran CTL lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model PBL dan GI, 2) kemampuan apresiasi cerita pendek pada peserta didik dengan kecerdasan bahas verbal tinggi memiliki kemampuan lebih baik dibanding peserta didik dengan kecerdasan bahasa verbal yang rendah. 3) kemampuan apresiasi cerita pendek dengan kecerdasan

bahasa verbal yang rendah dengan model PBL memiliki kemampuan yang sama dengan peserta didik.

3. Penelitian Adhi dan Sari (2015 dalam e-jurnal penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbantu media gambar terhadap hasil belajar, kinerja pendidik dan aktivitas peserta didik ips semester 2 kelas vi sdnegeri 1 bugo jepara1 Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu Media Gambar dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Bugo Jepara, disimpulkan bahwa perbedaan rata-rata kondisi awal dengan kondisi akhir signifikan. Selain itu juga terdapat penerapan terhadap kinerja pendidik dan aktivitas peserta didik. Sedangkan saran yang perlu disampaikan melalui penelitian ini adalah dalam pada proses pembelajaran hendaknya pendidik, peserta didik, dan pembaca dapat menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu Media Gambar agar pembelajaran bervariasi dan bermakna bagi peserta didik.

4. Penelitian Jamaluddin (2015) dalam e-jurnal yang berjudul Pengaruh model pembelajaran ctl (*contextual teaching and learning*) terhadap hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar menerapkan macam - macam gerbang dasar rangkaian logika di smk negeri 7 surabaya penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan di Bab IV,

kesimpulan dalam penelitian ini adalah: (1). Hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung (MPL Respon peserta didik pada kelas SD Negeri 7 Surabaya yang menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini dikategorikan sangat baik terhadap proses pembelajaran CTL(*Contextual Teaching and Learning*), hal ini dibuktikan dengan Mmenggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* : (1). Pendidik perlu lebih banyak menghubungkan materi dengan manfaat belajar KD yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (2). Pendidik perlu lebih aplikatif dalam proses pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik tertarik dengan model pembelajaran yang diterapkan. (3). Peserta didik perlu dimotivasi dengan mencontohkan manfaat belajar kompetensi dasar yang sedang dipelajari.

5. Penelitian Ridwanulloh, dkk (2016) dengan judul pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (ctl) terhadap hasil belajar peserta didik kelas v pada materi pesawat sederhana, bahwa dengan Pembelajaran model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pendidik sebagai fasilitator merancang sedemikian rupa sehingga pembelajaran merujuk pada kegiatan penemuan. Selain itu, pembelajaran model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) membimbing dan mengarahkan peserta

didik untuk berpikir, pendidik memberikan pertanyaan yang dapat merangsang peserta didik dalam menggali pengetahuan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menemukan gagasan sendiri dalam memberikan jawaban, peserta didik juga mendiskusikan gagasan hasil penemuan sendiri dengan peserta didik lain atau pendidik. Kemudian selanjutnya pendidik memberikan pendemonstarsian benda, hasil karya, maupun keterampilan. Tahapan-tahapan tersebut membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran hal ini membuat pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

I. Kerangka pikir

Hasil belajar adalah tahap pencapaian faktual yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu materi pelajaran berupa perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu peserta didik kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Model *contextual teaching and learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk ikut aktif dalam belajar karena pembelajaran yang mendorong pendidik untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata

peserta didik juga memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan pengamatan dan *inquiry*, dengan bantuan media video maka pebelajaran akan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

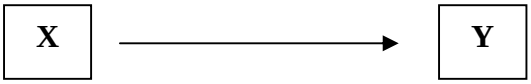
Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang bervariasi, yaitu pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada pendidik (*teacher center*) sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai dengan peserta didik dan keadaan kelas sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video*.

Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan secara *Contextual* (nyata) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Maksud dari penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning dengan* Media *Video* adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, sehingga membuat peserta didik semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

Peserta didik terlibat langsung dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berfikir secara sistemtis, logis, dan kritis. Penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video

pendidik berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, pendidik harus membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Penelitian ini akan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video untuk mengukur hasil belajar peserta didik ranah kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video, di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional seperti biasa di kelas kontrol maka hasil belajar ranah kognitif dari kedua kelompok tersebut dilakukan uji beda rata-rata hasil *posttest* untuk melihat apakah ada pengaruh dengan penerapan model pembelajaran *Contextual*.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka pikir konsep variabel

Keterangan:

X = Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video*

Y = Hasil belajar peserta didik

→ = Pengaruh

J. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Arikunto (2013: 71) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan yang bersifat sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka hipotesis yang dapat di ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis pada penelitian ini:

Ha : Ada pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

Ho : Tidak ada pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu) dimana dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan, pengaruh dari perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal dan pengukuran akhir. Studi eksperimen pada penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok peserta didik dalam dua kelas. Dua kelompok ini diberikan perlakuan yang berbeda tetapi pemberian materi pembelajaran yang sama.

Kelompok eksperimen digunakan model pembelajaran dengan model *Contextual Teaching and Learning* dengan media *video* dalam menyampaikan materi, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan media *video*. Pengukuran hasil belajar antara kedua kelompok adalah sama yaitu dengan tes akhir (*post-tes*). Dalam eksperimen semu, ada dua bentuk desain yang digunakan, yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design* menurut (Sugiyono 2017: 114).

Penelitian ini menggunakan desain yang kedua, yaitu *Nonequivalent Control Group Design.* Berikut ini adalah desain penelitian eksperimen semu $(O_2 – O_1) – (O_4 – O_3)$.

Tabel 2. *Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design*

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Keterangan :

O1 : kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan *(pre-test)*
O2 : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan *(post-test)*
O3 : kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan *(pre-test)*
O4 : kelas kontrol setelah diberi perlakuan *(post-test)*
X : pemberian perlakuan *(treatment)*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Tahun 2017/2018.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap di kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Tahun 2017/2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya

Menurut Sugiyono (2017: 117). Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Pelajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	V A	27
2	V B	26
Jumlah Peserta didik		**53**

Sumber : Dokumentasi SD Negeri 1 Pringsewu Selatan

2. Sampel Penelitian

Sampel atau contoh adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, menurut Sugiyono (2017: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. 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. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi sehingga sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).

Penelitian ini menggunakan *Purposive* s*ampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VA, pertimbangan diambilnya kelas VA menjadi sampel penelitian karena lebih banyak peserta didik yang belum tuntas dibandingkan dengan kelas VB, maka kelas eksperimen adalah kelas VA dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas VB.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Menurut Sugiyono (2017: 60) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel yang akan diteliti yaitu variabel *independen* (variabel bebas) dan variabel *dependen* (variabel terikat). Menurut Sugiyono (2017: 61) mengatakan bahwa :

a. Variabel *independen* (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya yang dilambangkan X. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* (X) .

b. Variabel *dependen* (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Varibel terikat merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, yang dilambangkan Y. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik (Y).

E. Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. Model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* adalah model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan peseta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat kongkret dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, dengan adanya media video pembelajaran maka peserta didik akan lebih mudah dan cepet memahamimateri yang diberikan oleh pendidik.

b. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video adalah model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan peseta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat kongkret dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik,dan penggunaan media video sangat membantu dalam pembelajaran ini karena peserta didik akan lebih mudah memahami materi sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Adapun langkah-langkah pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah sebagai berikut*:*

a. Tahap pengenalan	d. Tahap implementasi
b. Tahap pengaitan	e. Tahap refleksi
c. Tahap penafsiran	f. Tahap evaluasi

b. Hasil belajar adalah pencapaian hasil belajar peserta didik berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran tematik. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Tes yang dimaksud adalah hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif artinya hasil belajar pada penelitian ini adalah pengetahuan yang berupa angka atau nilai yang diperoleh dari hasil *posttest*. Hasil belajar yang akan diukur yaitu hasil belajar ranah kognitif yang terdiri dari 6 indikator yaitu $C_{1,}$ sampai C_6. Hasil belajar ranah kognitif dalam penelitian ini dibatasi dari C_1 (mengingat), C_2 (memahami), C_3 (menerapkan), dan C_4 (menganalisis).

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini, menggunkan teknik sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiyono (2017: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media Video. Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2017: 205) “observasi terstruktur adalah observasi yang telah di rancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya”.

2. Teknik Tes

Teknik tes adalah untuk mencari data mengenai hasil belajar yang diberikan peneliti kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar yang diterapkan. Menurut Arikunto (2013: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampaun atau bakat yang dimiliki

oleh individu atau kelompok. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam *pretest* sama dengan soal yang digunakan dalam *posttest*.

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model *Contextual Teaching and learning* dengan Media Video. *Posttest* dilakukan setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan model *Contextual Teaching and learning* dengan Media Video dan kelas kontrol tanpa diberikan model *Contextual Teaching and learning* dengan Media Video. Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang berjumlah 40 butir soal dengan 4 pilihan jawaban berupa A, B, C, dan D. Jika peserta didik menjawab benar maka akan mendapat point 2,5. Apabila benar semua maka total skor keseluruhan adalah 100, materi yang akan diujikan adalah "Tema 8 subtema 1 pada kelas V. Evaluasi hasil belajar dalam penelitian ini berpatokan pada nilai dengan tabel berikut:

Tabel 4. Patokan Nilai Hasil Belajar Peserta didik

Nilai Angka 100	Nilai Angka 10	IKIP	Nilai Huruf	Predikat atau Keterangan
80-100	8,0-1,00	8,1-10	A	Baik Sekali
66-79	6,6-7,9	6,6-8,0	B	Baik
56-65	5,6-6,5	5,6-6,5	C	Cukup
40-55	4,0-5,5	4,1-5,5	D	Kurang
30-39	3,0-3,9	0-4,0	E	Gagal

Sumber: Daryanto (2012: 211)

Berdasarkan tabel 5, patokan nilai hasil belajar peserta didik yang akan digunakan peneliti untuk menganalisis hasil belajar peserta didik adalah rentang 0-100.

3. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2013: 201) “dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis”. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan seperti catatan, arsip sekolah, dan perencanaan pembelajaran. Penggunaan teknik dokumentasi pada penelitain itu sebagai data penunjang penelitian, yaitu digunakan pada penelitian pendahuluan guna mendapatkan data jumlah peserta didik dan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Pringsewu. Kemudian pada pelaksanaan penelitian, penggunaan teknik ini guna mendokumentasikan proses pembelajaran yang dilakukan dan beberapa arsip milik sekolah.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes dan tes.

1.1 Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik saat penggunaan media gambar. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran denga menggunakan model *Contextual Teaching*

and Learning dengan Media Video. Menurut Sugiyono (2017: 172) Bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi". Jadi, penilaian aktivitas peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan *cheklist* sesuai dengan aspek yang diamati.

Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Model *Contextual Teaching and Learning dengan Media Video*

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning dengan Media Video*	**Indikator**	**Aktivitas Peserta Didik**	**Teknik Penilaian**	**Bentuk Penilaian**	**Instrumen**
1. Tahap Pengenalan	Menyiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran	Peserta didik bersemangat mengikuti Pembelajaran	Observasi	*Checklist*	Rubrik
2. Tahap Pengaitan model *Contextual Teaching and Learning dengan Media Video* Pembelajaran	Mengkonstruksi pengetahuan peserta didik dengan apersepsi menggunakan media video	Peserta didik menanggapi apersepsi sesuai materi pada video pembelajaran	Observasi	*Checklist*	Rubrik
		Menanggapi apersepsi dengan semangat	Observasi	*Checklist*	Rubrik
	Pemodelan dengan menyimak tayangan media video pembelajaran	Peserta didik mangamati tayangan media video pembelaran	Observasi	*Checklist*	Rubrik
		Menanggapi pertanyaan pendidik	Observasi	*Checklist*	Rubrik
3. Tahap Penafsiran menggunakan media video pembelajaran	Menyimak penjelasan pendidik melalui media video pembelajaran	Peserta didik menyimak penjelasan pendidik	Observasi	*Checklist*	Rubrik
	Melakukan kegiatan Inkuiri melalui tayangan video pembelajaran yang diberikan oleh pendidik	Melakukan pengamatan/ percobaan tentang materi yang diberikan pendidik	Observasi	*Checklist*	Rubrik
	Mengembangkan sifat ingin tahu dengan bertanya	Mengajukan pertanyaan atau memperhatikan pertanyaan atau jawaban peserta didik lain	Observasi	*Checklist*	Rubrik

4. Tahap Implementasi dengan menggunakan media video pembelajaran	Melakukan diskusi Kelompok	Aktif berdiskusi	Observasi	*Checklist*	Rubrik
		Menghargai pendapat peserta didik lain	Observasi	*Checklist*	Rubrik
5. Tahap Refleksi	Melakukan refleksi dari video pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik	Mencatat pokok materi Pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik	Observasi	*Checklist*	Rubrik
6. Tahap Evaluasi	Menyimpulkan materi	Peserta didik menyimpulkan materi pelajaran apa saja yang sudah dipelajari hari ini	Observasi	*Checklist*	Rubrik

Sumber : (Analisis peneliti)

Nilai aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:
N = Nilai
R =Jumlah skor yang diperoleh
SM = Skor maksimum
100 = Bilangan Tetap
(purwanto, 2008:102)

Tabel 6. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	> 83	Sangat Aktif
2	79 – 82	Aktif
3	75 - 78	Cukup
4	< 74	Kurang

Sumber: (Adaptasi Aqib, dkk, 2009: 41)

1.2 Instrumen Tes

Instrumen tes adalah alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar. Menurut Sudaryono, dkk, (2013: 40) tes adalah serangkai pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur

keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau piling tepat. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 item Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

a. *Stem* : suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
b. *Option* : sejumlah pilihan/ alternatif jawaban.
c. Kunci : jawaban yang benar/ paling tepat.
d. *Distractori*/ pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

2. Uji Instrumen

2.1 Uji Instrumen Non-tes

2.1.1 Uji Validitas Lembar Observasi

Uji validitas lembar observasi belajar peserta didik menggunakan model *Contextual Taching and Learning* dengan media *video* pada penelitian ini menggunakan uji validitas *konten*, yaitu pengujiannya menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi. Penelitian ini menggunakan rumus Korelasi *Product Moment*. Uji validitas lembar observasi dilakukan saat adaptasi penelitian pada hari ke 6 dengan dikenalkan dengan model *Contextual Taching and Learning* dengan media *video*.

$$rxy = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum X)^2][N \sum y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:
Rxy = Koefisien korelasi X dan Y
N = jumlah responden

$\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y
$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y
$\sum X$ = jumlah skor variabel X
$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y
(Arikunto, 2012:87)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Perhitungan uji validitas lembar observasi menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	**Keterangan**
0.00 > rxy	Tidak valid (TV)
0.00 < rxy < 0.20	Sangat Rendah (SR)
0.20 < rxy	Rendah (R)
0.40 < rxy < 0.60	Sedang (Sd)
0.60 < rxy < 0.80	Tinggi (T)
0.80 < rxy < 1.00	Sangat tinggi (St)

Sumber : Arikunto, 2013:80

2.1.2 Uji Reliabilitas Lembar Observasi

Uji reliabilitas instrument lembar observasi dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha*. Rumus *Alpha* dalam Arikunto (2008: 109) adalah:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)}\right]\left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2}\right]$$

keterangan
r_{11} = koefisien reliabilitas
n = banyaknya butir soal
$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
σ_1^2 = varians total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program *Microsoft Office Excel* dengan klasifikasi.

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0.00 – 0.20	Sangat Rendah
0.21 – 0.40	Rendah
0.41 – 0.60	Sedang
0.61 – 0.80	Tinngi
0.80 – 1.00	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto, 2013:110

2.2 Uji Instrumen Tes

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu ujicoba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada kelas VI. Hal ini dilakukan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid untuk diujikan di kelas yang dijadikan sampel penelitian. Pemilihan kelas VI di sekolah yang sama untuk dijadikan tempat uji coba instrumen tes karena pada kelas VI sudah mempelajari materi tersebut dikelas V. Setelah dilakukan uji coba tes, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, realibilitas soal, taraf kesukaran soal, dan daya beda soal.

2.2.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul mengukur apa yang harus diukur. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruksi *(construct validity).* Guna mendapatkan instrumen yang valid dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku.
b. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator
c. Melakukan penilaian pengujian butir soaldengan meminta bantuan kelas VI sebagai uji validitas konstruksi.

Pengujian validitas soal dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment*. Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - \sum X)^2 (N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

rxy = koefisien korelasi antara jawaban benar (X) dan jawaban salah (Y)
N = jumlah soal
ΣXY = total perkalian skor X dan Y
ΣY = jumlah skor jawaban salah (Y)
ΣX = jumlah skor jawaban benar (X)
ΣX^2 = total kuadrat skor jawaban benar (X)
ΣY^2 = total kuadrat skor jawaban salah (Y)
(Arikunto, 2013: 72)

2.3 Uji Reliabilitas

Instrumen yang *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Arikunto (2013:109) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1}\left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_i^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = banyaknya butir soal
$\sum\sigma_1^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item
σ_i^2 = varians skor total.

Proses pengolahan data realibilitas menggunakan bantuan program *Microsoft Office Exel.* Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran.

Tabel 9. Daftar Interpretasi Koefisien r

Koefisien r Reliabilitas	
Koefisien r	**Reliabilitas**
0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2013:109)

2.4 Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan proporsi atau perbandingan antara peserta didik yang menjawab benar dengan keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes. Pengujian taraf kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat mudah atau sukarnya suatu soal. Soal terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya dan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba

lagi karena diluar jangkauannya. Indeks kesukaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan :
P : Tingkat kesukaran
B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar
JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, soal tersebut dinyatakan sukar. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh , maka makin mudah soal tersebut. Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut:

Tabel 10. Indeks Kesukaran

Indeks	Keterangan
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2013: 210)

Tabel 11. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah soal
1	Mudah	1, 10	2
2	Sedang	2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30	25
3	Sukar	5, 9, 29	3

Data lengkap: Lampiran 7, hal 125
Sumber: (Hasil Penelitian 2018)

2.5 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik

yang berkemampuan rendah. Rumus perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:
D = Daya pembeda
B_A = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok atas
B_B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok bawah
J_A = Banyaknya peserta didik pada kelompok atas
J_B = Banyaknya peserta didik pada kelompok bawah

Adapun kriteria daya pembeda soal ditentukan sebagai berikut:

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda

No.	Indeks daya beda	Klasifikasi
1.	00,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

Sumber: (Arikunto, 2013: 218)

Tabel 13. Hasil Uji Daya Beda Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Jelek	2, 3, 12, 14,	4
2	Cukup	1, 4, 6, 7, 8, 10,11, 15, 19, 20, 21, 22, 25, 25, 27, 30	16
3	Baik	5, 9, 13, 16, 17, 18, 23, 24, 28, 29	10
4	Baik Sekali	-	-
5	Tidak Baik	-	-

Data Lengkap: Lampiran 6, hal 124.
Sumber: (Hasil Penelitian 2018)

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengaturan urutan data, mengorganisasikan ke suatu pola kategori dan satuan uraian dasar. Setelah kedua sampel

diberikan perlakuan yang berbeda, data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir di analisis untuk mendapatkan skor peningkatan (*gain)* pada kedua kelas. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning dengan Media Video* dan pembelajaran konvensional. Besarnya peningkatan di hitung dengan rumus *gain* ternormalisasi *(normalized gain)* yaitu:

Skor *gain* $= \frac{Spost - Spre}{Smax - Spre}$

Keterangan:
Spost = Skor *posttest*
Spre = Skor *pretest*
Smax = Skor maximum

Selanjutnya, perolehan skor N-*gain* di klasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu:

Tabel 14.Klasifikasi nilai N-*gain*

Rentang Nilai	Klasifiksi
g>0,70	Tinggi
0,30>(g) <0,70	Sedang
g>0,30	Rendah

Sumber: (Arikunto (2013: 184)

Hasil perhitungan skor *gain* nilai hasil belajar peserta didik selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11 hal 146.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

1.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari polulasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2), menurut Sugiyono (2017: 241) yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:
X^2 = *Chi-kuadrat* / normalitas sampel
F_o = Frekuensi yang diobservasi
F_h = Frekuensi yang diharapkan
Kriteria pengujian apabila $X^2{}_{hitung} \leq X^2{}_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$ berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X^2{}_{hitung} > X^2{}_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

1.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan *One Way Anova*. Menurut Sugiyono (2017: 279) tabel ringkasan Anova yaitu:

Tabel 15. Ringkasan Anova

Sumber Variasi	dk	Jumlah Kuadrat	MK	F_h	F_{tab}	Keputusan
Total	N – 1	Jk_{tot}	-	$\frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$	α = 0,05	$F_h > F_{tab}$ homogen
Antar Kelompok	m - 1	Jk_{ant}	Mk_{ant}			
Dalam Kelompok	N – m	Jk_{dal}	Mk_{dal}			

Keterangan:
N = Jumlah seluruh Anggota Sampel
m = Jumlah kelompok sampel

Kriteria pengujian apabila $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$, maka homogen, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sedehana

Guna menguji ada tidaknya pengaruh model pembelaran *Contextual Teaching and Learning dengan Media Video* terhadap hasil belajar peserta didik pata tema 8 subtema 1 digunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Siregar (2013: 379) rumus regresi linier sederhana, yaitu:

$$Y = \alpha + bX$$

Keterangan:
Y : Variabel terikat
X : Variabel bebas
a dan b : Konstanta

Hipotesis yang akan di uji pada penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh model *Contextual teaching and learning* dengan Media *Video* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

Ho : Tidak ada pengaruh model *Contextual teaching and learning* dengan Media *Video* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

b. Uji t

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kontekstual maka digunakan uji t. Penelitian ini membandingkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, maka uji t yang digunakan adalah *Independent Sample T Test*. Uji t tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lainnya. Dua kelompok yang menjadi sampel dari penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rata-rata nilai *posttest*-nya. Menurut Sugiyono (2017:273) rumus dari uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{x1 - x2}{\sqrt{\frac{(n1-1)s1^2 + (n2-1)s2^2}{n1+n2-2}\left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}\right)}}$$

Keterangan :

t = Uji t yang di cari
x_1 = Rata-rata kelompok 1
x_2 = Rata-rata kelompok 2
n_1 = Jumlah responden kelompok 1
n_2 = Jumlah responden kelompok 2
s_1^2 = Varian kelompok 1
s_2^2 = Varian kelompok 2

Hipotesis yang akan di uji adalah :

Ha : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu sebelum dan sesudah diterapkannya model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* di kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu sebelum dan sesudah diterapkannya model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* di kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

Kriteria pengujian , apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan α = 0,05 maka Ha diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ha di tolak. Perhitungan uji t menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel.* Kemudian kriteria ketuntasan jika hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol maka Ha diterima, sebaliknya jika hasil belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol maka Ha ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Media *Video* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas V SD Negeri1 Pringsewu Selatan tahun ajaran 2017/2018.
2. Ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu sesudah di terapkannya model *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* di kelas V SD Negeri 1 Pringsewu Selatan tahun ajaran 2017/2018.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu di kelas V, yaitu sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Siswa diharapkan memperbanyak pengalaman belajar yang di dapat dari lingkungan sekitar, serta memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

b. Bagi Pendidik

1. Pendidik diharapkan memilih model pembelajaran yang tidak berpusat pada pendidik melainkan berpusat pada siswa. Pemilihan model pembelajaran harus menjadikan siswa menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran terpadu dapat meningkat.
2. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* dapat menjadi alternatif model pembelajaran pada mater-materi yang membutuhkan proses pemecahan masalah.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih terbiasa mengkaji permasalahan dalam disiplin ilmu yang beragam.

d. Bagi peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Media *Video* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas V SD Negeri1 Pringsewu Selatan tahun ajaran 2017/2018.

DAFTAR PUSTAKA

Adhi. Singgih. Sari. Lynda Puspita 2015. *Penerapan model pembelajaran contextual teaching and learning (ctl) berbantu media gambar terhadap hasil belajar,kinerja guru dan aktivitas peserta didik* ips semester 2 kelas vi sdnegeri 1 bugo jepara. *E-jurnal education* vol 1 tahun 2015. http://download.portalgaruda.org/article.php?article=327911&val=7228&title=PENGARUH%20MODEL%20CONTEXTUAL%20TEACHING%20AND%20LEARNING%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20SISWA Diakses 5 januari 2018 pukul 20.00.

Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Aqib, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*..Bandung Yrama Widya.

Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi,Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar,H.Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi.

Bahrudin dan Wahyuni, Esa Nur. 2008. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Russ Media Group

Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013).* Yogyakarta: Gava Media.

Dimyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

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

Jamaluddin. M Iqbal 2015. *Pengaruh model pembelajaran ctl(contextual teaching and learning) terhadap hasil belajar peserta didik. E-jurnal education* Volume 04 Nomor 01 Tahun 2015, 73 – 79. http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-/article/view/3494/5790. Diakses 5 januari 2018 pukul 20.00.

Kunandar. 2013. Penilaian Authentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta: Rajawali Pers

Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi.*Bandung: Refika Aditama.

Komalasari, Kokom. 2012. *The Effect Of Contextual Learning in Civic Educationon Students' Civic Skills. Internasional Journal for Educational Studies.*Vol.1,No.1,(2012). http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidkan/article/download/10344/4121. Diakses 5 januari 2018 pukul 20.00.

Majid, Abdul.2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mulyasa, HE.2017. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005. Jakarta: *Standar Nasional Pendidikan*.

Permendikbud.2014.Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. Jakarta.Permendikbud RI.

Purwadi. Sarwiji Suwandi. Budiyono. Slamet. 2013. *The Effect of the Contextual, the Problem-Based, and the Group Investigation Learning Models on the Short Story Appreciation Ability Viewed from the Verbal Linguistic Intelligences. E-Journal of Education and Practice*. Vol. 4, No. 12,Hlm.90-103. http://www.iiste.org/journals/index.php/jep/article/viewfile/6524/6485. Diakses 5 januari 2018 pukul 20.00.

Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis SAINS.*Yogyakarta: DIVA Press.

Ridwanulloh. Agus. Jayadinata. Kurnia Asep. Susin. Ali 2016. *Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning (ctl) terhadap hasil belajar peserta didik kelas v pada materi pesawat sederhana. E-Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No, 1 (2016).*

http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/viewFile/2979/pdf Diakses 5 januari 2018 pukul 20.00.

Rifa'i, Achmad & Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: UNNES PRESS.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme.* Jakarta: Rajawali Pers.

Sani, Ridwan Abdullah. 2015. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kuriklum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sanjaya, Wina. 2013. Strategi Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sardiman, M.A. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Bogor:Ghalia Indonesia.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.Yogyakarta: AR-RUZZ Media.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*.Jakarta: Rineka Cipta

Sudjana, Nana 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengaja*r. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono.2017.Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata. 2003. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek.* Bandung: Rosda Karya.

Usman, Nurdin. 2002.*Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Wahab,Sholihin Abdul2001.Analisis Kebijakan Dari Formulasike ImplementasiKebijaksanaan Negara.Jogjakarta: Pustaka Pelajar.

Wardoyo,SigitMangun.2013.*PembelajaranKonstruktivisme*.Bandung:Alfabeta