

Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Tulungagung

Umi Nur Chofifah

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Korespondensi penulis: uminurchofifah@gmail.com

Bagus Setiawan

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

E-mail: bagssetya@gmail.com

Abstract. This research is motivated by the value of learning outcomes of seventh grade students at MTsN 7 Tulungagung in social studies subjects that are still below KKM. The purpose of this research is to find out the influence and influence of the *Contextual Teaching Learning* (CTL) learning model aided by *Powtoon*-based animated videos on the results of social studies learning outcomes of VII grade students MTsN 7 Tulungagung. The method used in the study is a quantitative method of experimental type. Data collection techniques in this study using tests and documentation. The population is all VII grade students of MTsN Tulungagung totaling 302 students with a sample of 75 students selected by purposive sampling technique. Data were collected with 18 pretest questions and 19 posttest questions. The results of this study indicate that there is a significant effect on the application of the *Contextual Teaching Learning* (CTL) learning model on the social studies learning outcomes of seventh grade students at MTsN 7 Tulungagung with $t \text{ count} \geq t \text{ table}$ or $5.773 \geq 1.666$ and Sig. (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$ at the 5% significance level, so it can be said that H_0 is rejected and H_a is accepted. In addition, based on the effect size test, it is obtained that the influence of the *Contextual Teaching Learning* (CTL) learning model assisted by *powtoon* animation video on the learning outcomes of seventh grade social studies students at MTsN 7 Tulungagung is in the high category, namely 1.35 with a percentage of 90%.

Keywords: CTL Model Assisted with *Powtoon* Animation Video. Learning Outcomes, Social Studies Subjects.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh nilai hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 7 Tulungagung pada mata pelajaran IPS yang masih dibawah KKM. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dan besar pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi berbasis *Powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung, Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif jenis eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Populasinya adalah seluruh siswa kelas VII MTsN Tulungagung sejumlah 302 siswa dengan sampel sebanyak 75 siswa yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan dengan 18 soal pretest dan 19 soal posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 7 Tulungagung dengan $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ atau $5,773 \geq 1,666$ dan Sig. (2-tailed) $0,000 \leq 0,05$ pada taraf signifikansi 5 %, sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu berdasarkan uji *effect size* diperoleh besar pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VII di MTsN 7 Tulungagung berada dalam kategori tinggi yaitu 1,35 dengan presentase 90 %.

Kata Kunci: Model CTL Berbantuan Video Animasi *Powtoon*. Hasil Belajar, Mata Pelajaran IPS.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk menciptakan generasi penerus yang unggul dan berkualitas (Fauhah & Rosy, 2020). Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila salah satunya didukung dengan proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif menurut pendapat M. Sobry Sutikno

Received Mei 20, 2024; Accepted Juni 26, 2024; Published September 30, 2024

*Umi Nur Chofifah, uminurchofifah@gmail.com

merupakan suatu pembelajaran dimana dalam prosesnya memungkinkan bagi siswa untuk belajar dengan mudah dan menyenangkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Junaedi, 2019). Sa'ud berpendapat bahwa pemilihan model dalam kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan tujuan pembelajaran (Handayani & Astuti, 2023).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL). Model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* dikenal juga dengan pembelajaran kontekstual. Sanjaya berpendapat bahwa pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang prosesnya lebih menekankan pada terlibatnya siswa dengan penuh agar mereka mampu menemukan dan membuat hubungan antara isi materi pelajaran dengan situasi kondisi kehidupan nyata di sekitar mereka, sehingga mendorong para siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Alman, 2020).

Pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching Learning* akan lebih bermakna apabila dibarengi dengan bantuan media pembelajaran yang menarik. Kehadiran media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran sangat beragam jenisnya, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran adalah *Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu platform pembuat video animasi berbasis website yang inovatif dan menarik. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Lativa, dkk pada tahun 2020, menunjukkan hasil penelitian bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *powtoon* menjadi terasa nyata, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa (Tiwow et al., 2022). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan masyarakat. IPS juga merupakan mata pelajaran integrasi dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Salah satu parameter yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu pembelajaran ialah hasil belajar siswa (Marlina, 2022). Hasil belajar bermakna suatu pencapaian prestasi yang dicapai oleh siswa sesuai dengan kriteria atau nilai yang telah ditentukan (Dakhi, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 4-5 Oktober 2023, menunjukkan bahwa ada permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPS di kelas VII MTsN 7 Tulungagung. Masalah tersebut adalah hasil belajar siswa yang cenderung rendah

atau di bawah nilai ketuntasan yaitu 75. Berikut adalah tabel rekapitulasi nilai hasil ulangan harian IPS pada semester ganjil tahun 2023.

Tabel 1. Rekapitulasi Ulangan Harian IPS Peserta didik Kelas VII MTsN 7 Tulungagung Tahun 2023

Nilai	Kelas		Jumlah Siswa	KKM	Presentase	Ket
	VII-C	VII-H				
90-100	2	3	5	75	6,67 %	Tuntas 38,67 %
75-89	10	14	24		32% %	
56-74	19	15	34		45,33 %	Belum tuntas 61,33 %
55<	7	5	12		16 %	
Jumlah	38	37	75		100 %	100 %

Sumber: Guru IPS MTsN 7 Tulungagung pada UH Ganjil 2023

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa 61,33% siswa di kelas VII-C dan VII-H mendapatkan nilai di bawah nilai ketuntasan yaitu 75. Penyebab rendahnya nilai atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikarenakan siswa kurang memahami pembelajaran serta kurang aktif berpartisipasi ketika pembelajaran. Selain itu, siswa juga mudah bosan, suka ramai sendiri dan kurang fokus dalam belajar, sehingga pembelajaran kurang kondusif. Masalah-masalah tersebut lah yang membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Berbantuan Video Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di MTsN 7 Tulungagung”

LANDASAN TEORI

Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu pola rancangan yang di dalamnya memuat pedoman langkah-langkah untuk pembelajaran. Model diartikan sebagai pola atau kerangka konseptual yang berguna sebagai acuan (Asyafah, 2019). Model pembelajaran adalah suatu bentuk proses pembelajaran yang telah tergambar dari awal hingga akhir yang tersaji secara khas oleh guru. Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran ialah bungkus dari penerapan pendekatan pembelajaran, metode, strategi, dan teknik pembelajaran (Helmiati, 2012).

Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning

Model pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) dapat disebut pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan proses pembelajaran dengan konsep yang lebih menekankan pada keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran kontekstual ialah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan hidup kenyataan siswa, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat (Suprpto et al., 2020).

Teori pendukung berkembangnya model pembelajaran Contextual Teaching Learning ialah teori pembelajaran konstruktivisme. Teori konstruktivisme berpandangan bahwa dalam belajar adalah proses pembentukan pengetahuan oleh siswa (Hasudungan, 2022). Teori konstruktivisme Jean Peaget menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan peserta didik. Dalam teori piaget ini ada dua hal yang ditekankan dalam proses pembelajaran pada peserta didik yaitu proses asimilasi dan proses akomodasi. Proses asimilasi merupakan proses menyerap pengetahuan informasi baru ke dalam pikiran, sedangkan proses akomodasi merupakan proses menyusun kembali pola pikiran karena adanya pengetahuan atau informasi baru tersebut (Nasir, 2022). Jadi, model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk mengaitkan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari siswa.

Karakteristik dari model pembelajaran Contextual Teaching Learning menurut pendapat Muslich (2011), yaitu: (1) *learning in life setting* yaitu pembelajaran yang mengarah pada situasi kehidupan nyata dan dilakukan dalam lingkungan yang alami, (2) *meaningful learning* yaitu siswa diberikan kesempatan untuk belajar dengan menghubungkan pengetahuan baru mereka dengan pengetahuan kognitif mereka yang telah ada, sehingga belajar menjadi lebih bermakna, (3) *learning by doing* ialah pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, (4) *learning in a group* yaitu pembelajaran dilakukan dengan kerja kelompok, berdiskusi, dan saling mengoreksi antar teman, (5) *learning to know each other deeply* berarti dalam belajar siswa diberikan kesempatan untuk mengenal satu sama lain dengan menciptakan kebersamaan melalui bekerja sama satu sama lain, (6) *learning to ask, to inquiry, and to work together* yaitu pembelajaran yang diciptakan dengan aktif saling bertukar informasi, kreatif, produktif dengan mementingkan kerja sama, dan (7) *learning as an enjoy activity* atau pembelajaran yang dilakukan dalam situasi menyenangkan (Lase et al., 2022).

Berikut ini ketujuh komponen utama berdasar pendapat Muslich (2011) dalam (Mayasari, 2022) tersebut yaitu: (1) Konruktivisme (Conructivism), merupakan landasan

berpikir kontekstual. Dalam komponen ini siswa diajak membangun pengetahuan secara sedikit demi sedikit, kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak dengan tiba-tiba. Menurut konstruktivisme, pengetahuan berasal dari luar, akan tetapi tetap harus dikontuksi oleh dan dari dalam seseorang itu sendiri. Dalam pembelajaran kontekstual siswa akan diajak untuk menghubungkan setiap konsep yang dipelajari dengan kenyataan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna. (2) Mencari (Inquiry), merupakan kegiatan proses pembelajaran yang didasarkan pada kegiatan mencari dan menemukan melalui proses berpikir sistematis. Komponen ini merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. (3) Bertanya (Questioning), merupakan kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan. Kegiatan bertanya memiliki tujuan untuk menggali informasi materi pembelajaran, memeriksa sejauh mana pemahaman siswa dan rasa kengintahuannya, membangkitkan respon guru pada siswa, membangkitkan minat siswa untuk bertanya, dan untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa. (4) Masyarakat belajar (Learning community), berarti melakukan pembelajaran dengan saling bekerja sama dengan orang lain. Seorang psikolog Rusia, Leo Semenovic Vygotsky mengatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman seorang ditopang banyak oleh komunikasi mereka dengan orang lain. Suatu masalah akan cepat selesai apabila diselesaikan secara Bersama-sama dengan bantuan orang lain. Dalam konsep masyarakat belajar ini disarankan hasil pembelajaran diperoleh melalui kegiatan saling bekerja sama dengan orang lain. Dengan kata lain, pembelajaran dilakukan dalam kelompok-kelompok belajar, dimana siswa saling membelajarkan dan menularkan kemampuan tertentu mereka dengan siswa lain. (5) Pemodelan (Modelling), artinya dalam melaksanakan pembelajaran guru bukanlah satu-satunya model dalam pembelajaran, model dapat dirancang oleh dan melibatkan siswa. Dalam hal ini guru dapat memberikan atau menjadi model memeragakan sesuatu yang dapat dilihat atau ditiru oleh setiap siswa. (6) Refleksi (Reflection), merupakan cara berpikir tentang apa yang baru saja dipelajari. Melalui tahap refleksi ini bisa jadi siswa akan memperbarui pengetahuan yang telah dibentuknya atau bahkan akan menambah khazanah pengetahuan mereka. (7) Penilaian Autentik (Authentic assessment) adalah proses pengumpulan data yang di dalamnya dapat menggambarkan perkembangan belajar siswa. Dari penilaian autentik ini akan terlihat apakah siswa benar-benar belajar atau tidak.

Video Animasi Powtoon

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat digunakan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar di kelas. Video ialah rekaman gambar yang hidup atau rekaman gambar yang bergerak disertai suara untuk ditayangkan. Sedangkan animasi merupakan sekumpulan gambar yang diolah dengan sedemikian rupa

sehingga dapat bergerak. Jadi, video animasi dapat diartikan sebagai gambar yang dapat bergerak serta bersuara yang disusun sedemikian rupa sesuai alur yang ditentukan (Farida et al., 2022)

Powtoon juga merupakan software yang dapat diakses secara online melalui web www.powtoon.com. web tersebut menyediakan beberapa fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat video animasi (Kresnandya, 2019). Powtoon merupakan salah satu dari layanan online dari web berbasis IT yang menarik dan mudah digunakan yang di dalamnya memiliki fitur menarik untuk membuat media pembelajaran berupa presentasi dan video animasi (Anggita, 2021).

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian siswa dalam belajar yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat keberhasilan dalam belajar. Teori hasil belajar menurut pendapat Bloom dalam (Yulianto, 2021) meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah afektif berkaitan dengan sikap siswa, respon, nilai, rasa, antusiasme serta motivasi pada siswa. Sedangkan pada ranah psikomotorik meliputi hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan produktif siswa, fisik, dan kemampuan motorik siswa (Nafiati, 2021).

Mata Pelajaran IPS

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari social studies. Social studies berarti ilmu-ilmu sosial yang terdiri dari aspek ilmu Sejarah, ilmu politik, ilmu ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, dan geografi yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di sekolah dan perguruan tinggi (Febriani, 2021). IPS juga berarti sebagai studi integrasi dari berbagai ilmu sosial dan ilmu humaniora yang berguna untuk mengembangkan kemampuan kewarganegaraan (Musyarofah et al., 2021). Berdasarkan uraian tersebut, IPS merupakan mata pelajaran yang merupakan integrasi dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis eksperimen tipe *quasi eksperimen*. Quasi eksperimen adalah jenis penelitian yang mempunyai kelompok kontrol yang tidak sepenuhnya bisa mengontrol variabel luar yang dapat memengaruhi pelaksanaan penelitian eksperimen (Sugiyono, 2013). Design eksperimen yang digunakan adalah menggunakan model *non-equivalent group design* yang melibatkan dua

kelompok penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pemilihan metode quassy experiment dengan model non-equivalent group design dikarenakan peneliti tidak dapat memilih kelas control dan kelas eksperimen secara random (Ahrisyah et al., n.d.). Kelas experiment yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII-H dan kelas kontrolnya adalah kelas VII-C. Alasan memilih kelas tersebut karena kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang sama yang dilihat dari hasil belajar siswa dan keaktifan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes melalui pretest dan posttest dan teknik dokumentasi yang berasal dari buku, dokumen, laporan, dan foto kegiatan yang relevan dengan penelitian. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah Uji validitas, Uji normalitas, Uji homogenitas, dan Uji-T Independent serta perhitungan *effect size Cohen's*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis Deskriptif

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan data hasil pre-test dan post-test yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini adalah hasil analisis dari kedua data tersebut dalam bentuk tabel:

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Sampel	37	37	38	38
Jumlah Nilai	2319	3199	2547	2988
Rata-rata	62,68	86,46	67,03	78,63
Median	61	84	67	79
Modus	61	84	67	74
Nilai Terendah	39	79	44	63
Nilai Tertinggi	83	95	83	89
Standar Deviasi	12,501	5,075	9,852	6,553

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan table di atas, diperoleh deskripsi data hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan rata-rata pada hasil pre-test diantara kelas eksperimen dan kontrol, Dimana kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 62,68 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 67,03. Kedua nilai rata-rata tersebut menunjukkan kemampuan awal siswa baik di kelas eksperimen maupun kontrol sebelum dilakukan pembelajaran. Diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing mengalami peningkatan nilai rata-rata. Pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai sebesar

23,78, sedangkan pada kelas kontrol meningkat sebesar 11,6. Maka juga dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan keterangan tabel mengenai hasil pre-test terlihat bahwa rata-rata pre-test pada kelas eksperimen adalah 62,68 dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 39, dengan standar deviasi 12,501. Sedangkan rata-rata nilai pre-test pada kelas kontrol yakni 67,03 dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 44, dengan standar deviasi 9,852. Dilihat dari perolehan standar deviasi kelas eksperimen sebesar 12,501 dan kelas kontrol 9,852 dapat diketahui bahwa persebaran nilai hasil belajar pre-test pada kelas eksperimen lebih banyak atau lebih beragam dari kelas kontrol karena standar deviasinya lebih tinggi yakni 12,501. Namun, nilai pre-test kelas kontrol lebih banyak mendekati rata-rata yaitu 67,03 dibandingkan dengan kelas eksperimen karena standar deviasi lebih rendah.

Berdasarkan keterangan tabel mengenai hasil post-test terlihat bahwa rata-rata post-test pada kelas eksperimen 86,46 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 79, dengan standar deviasi 5,075. Sedangkan nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol sebesar 78,63 dengan nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 63, dengan standar deviasi 6,553. Dilihat dari perolehan standar deviasi kelas eksperimen dapat diketahui sebesar 5,075 dan kelas kontrol 6,553 dapat diketahui bahwa persebaran atau keberagaman nilai kelas kontrol lebih tinggi dari kelas eksperimen, namun kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih banyak mendekati nilai rata-rata dibandingkan kelas kontrol.

b. Pengujian Hipotesis

1) Uji Validitas

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Pretest

Nomor Soal	R hitung	R tabel	Keterangan	Kategori
1	0,364	0,320	Valid	Rendah
2	0,779	0,320	Valid	Tinggi
3	-0,085	0,320	Tidak Valid	-
4	0,430	0,320	Valid	Cukup
5	0,686	0,320	Valid	Tinggi
6	-0,149	0,320	Tidak Valid	-
7	0,797	0,320	Valid	Tinggi
8	0,272	0,320	Tidak Valid	-
9	0,710	0,320	Valid	Tinggi
10	0,385	0,320	Valid	Rendah
11	0,395	0,320	Valid	Rendah

Nomor Soal	R hitung	R tabel	Keterangan	Kategori
12	0,273	0,320	Tidak Valid	-
13	0,761	0,320	Valid	Tinggi
14	0,517	0,320	Valid	Cukup
15	0,563	0,320	Valid	Cukup
16	0,471	0,320	Valid	Cukup
17	0,620	0,320	Valid	Tinggi
18	0,454	0,320	Valid	Cukup
19	0,102	0,320	Tidak Valid	-
20	0,369	0,320	Valid	Rendah
21	0,471	0,320	Valid	Cukup
22	0,121	0,320	Tidak Valid	-
23	0,517	0,320	Valid	Cukup
24	-0,185	0,320	Tidak Valid	-
25	0,520	0,320	Valid	Cukup

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rekapitulasi uji validitas soal pre-test, yaitu:

Tabel 4. Rekapitulasi Validitas Soal Pretest

Keterangan	Nomor Item Soal	Jumlah Soal
Valid	1,2,4,5,7,9,10,11,13,14,15,16,17,18,20,21,23,25	18
Tidak valid	3,6,8,12,19,22,24	7
	Jumlah	25

Jadi, dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 18 soal valid saja. Adapun soal yang digunakan yaitu soal nomor 1,2,4,5,7,9,10,11,13,14,15,16,17,18,20,21,23,25.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Posttest

Nomor Soal	R hitung	R tabel	Keterangan	Kategori
1	0,565	0,320	Valid	Cukup
2	0,539	0,320	Valid	Cukup
3	0,591	0,320	Valid	Cukup
4	0,089	0,320	Tidak Valid	-
5	0,539	0,320	Valid	Cukup
6	-0,024	0,320	Tidak Valid	-
7	0,342	0,320	Valid	Rendah
8	0,076	0,320	Tidak Valid	-
9	0,558	0,320	Valid	Cukup
10	0,603	0,320	Valid	Cukup
11	0,354	0,320	Valid	Rendah
12	0,447	0,320	Valid	Cukup
13	0,112	0,320	Tidak Valid	-
14	0,746	0,320	Valid	Tinggi
15	0,444	0,320	Valid	Cukup
16	0,591	0,320	Valid	Cukup
17	0,658	0,320	Valid	Tinggi
18	0,186	0,320	Tidak Valid	-
19	0,432	0,320	Valid	Cukup
20	0,444	0,320	Valid	Cukup
21	0,414	0,320	Valid	Cukup
22	0,550	0,320	Valid	Cukup
23	0,498	0,320	Valid	Cukup
24	-0,013	0,320	Tidak Valid	-
25	0,453	0,320	Valid	Cukup

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rekapitulasi uji validitas soal post-test, yaitu:

Tabel 6. Rekapitulasi Validitas Soal Posttest

Keterangan	Nomor Item Soal	Jumlah Soal
Valid	1,2,3,5,7,9,10,11,12,14,15,16,17,19,20,21,22,23,25	19
Tidak valid	4,6,8,13,18,24	6
	Jumlah	25

Jadi, dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 19 soal valid saja. Adapun soal yang digunakan yaitu soal nomor 1,2,3,5,7,9,10,11,12,14,15,16,17,19,20,21,22,23,25.

2) Uji Reliabilitas

Adapun hasil uji reliabilitas instrumen soal pretest sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Validitas Soal Posttest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.878	18

Sumber: Olah data SPSS

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dari uji alpha Cronbach di atas diperoleh nilai koefisiensi reliabilitas $N=18$ dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 yaitu r hitung adalah 0,878. Kemudian menentukan r tabel adalah 0,468. Maka dapat disimpulkan bahwa r hitung $\geq r$ tabel maka $0,878 \geq 0,468$. Jadi, soal pretest dinyatakan reliabel serta dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Adapun hasil uji reliabilitas instrumen soal posttest sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrument Soal Posttest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.836	19

Sumber: Olah data SPSS

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dari uji alpha Cronbach di atas diperoleh nilai koefisiensi reliabilitas $N=19$ dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 yaitu r hitung adalah 0,836. Kemudian menentukan r tabel adalah 0,456. Maka dapat disimpulkan bahwa r hitung $\geq r$ tabel maka $0,836 \geq 0,456$. Jadi, soal post-test dinyatakan reliabel serta dapat digunakan sebagai instrument penelitian

3) Uji Normalitas

Tabel 9. Uji Normalitas Pre-Test Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Pre Kontrol	.095	37	.200*
Nilai Pre Eksperimen	.135	38	.084

Sumber: Olah data SPSS

Berdasarkan uji normalitas di atas menunjukkan bahwa:

- a) Uji normalitas kelas control data pre-test diperoleh nilai statistic 0,095 dengan signifikasi 0,200, yang berarti $\text{sig. } 0,200 \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b) Uji normalitas kelas eksperimen data pre-test diperoleh nilai statistic 0,135 dengan signifikasi 0,084, yang berarti $\text{sig. } 0,084 \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 10. Hasil Uji normalitas Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Post Kontrol	.114	37	.200*
Nilai Post Eksperimen	.131	38	.109

Sumber: Olah data SPSS

Berdasarkan uji normalitas di atas menunjukkan bahwa:

- a) Uji normalitas kelas control data post-test diperoleh nilai statistic 0,114 dengan signifikasi 0,200, yang berarti $\text{sig. } 0,200 \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b) Uji normalitas kelas eksperimen data pre-test diperoleh nilai statistic 0,131 dengan signifikasi 0,109, yang berarti $\text{sig. } 0,109 \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa data pre-test maupun post-test keduanya berdistribusi secara normal baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen.

4) Uji Homogenitas

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Pretest	Based on Mean	3.036	1	73	.086
	Based on Median	2.153	1	73	.147
	Based on Median and with adjusted df	2.153	1	70.274	.147
	Based on trimmed mean	3.052	1	73	.085

Sumber: Olah data SPSS

Berdasarkan tabel uji homogenitas data pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen di atas terlihat bahwa nilai Sig. adalah 0,086 yang berarti $\text{Sig.} \geq 0,05$ atau $0,086 \geq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelas berdasarkan hasil pre-test adalah homogen.

Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Posttest	Based on Mean	1.363	1	73	.247
	Based on Median	1.261	1	73	.265
	Based on Median and with adjusted df	1.261	1	72.841	.265
	Based on trimmed mean	1.253	1	73	.267

Sumber: Olah data SPSS

Berdasarkan tabel uji homogenitas data post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen di atas terlihat bahwa nilai Sig. adalah 0,247 yang berarti $\text{Sig.} \geq 0,05$ atau $0,247 \geq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelas berdasarkan hasil post-test adalah homogen.

5) Uji-T

Tabel Hasil 13. Uji T-Test Hasil Belajar Siswa

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar_Siswa	Equal variances assumed	1.363	.247	5.773	73	.000	7.828	1.356	5.126	10.530
	Equal variances not assumed			5.793	69.513	.000	7.828	1.351	5.132	10.523

Sumber: Olah data SPSS

Berdasarkan table data hasil uji t-test di atas, dapat diketahui Sig. dalam Levene's Test adalah 0,247 yang menunjukkan bahwa data yang diujikan adalah data yang homogen, dimana $0,247 \geq 0,05$ (homogen). Maka penafsiran output data yang digunakan selanjutnya ialah Equal variance assumed. Dari data Equal variances assumed diperoleh t hitung 5,773 dan Sig. (2-tailed) 0,000.

Berdasarkan perolehan nilai nilai t hitung, maka sebelum dilakukan penafsiran terlebih dahulu menentukan t tabel dengan mencari nilai derajat kebebasan (db) pada seluruh sampel yang diteliti. Jumlah sampel yang digunakan peneliti adalah 75, maka $db = N-2$, yaitu $db = 75-2 = 73$. Pada derajat signifikansi 5% dengan db 73 diperoleh nilai t tabel 1,666. Maka dapat disimpulkan t hitung \geq t tabel atau $5,773 \geq 1,666$. Nilai Sig. 0,000 menunjukkan lebih kecil dari 0,05 atau Sig. $0,000 \leq 0,05$. Sebagaimana kriteria pengambilan keputusan di atas, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi permintaan dan penawaran menggunakan model CTL berbantuan video animasi powtoon.

6) Effect Size

Pertama mencari nilai S_{pooled} / S_{gab}

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_t-1) S_t^2 + (n_c-1) S_c^2}{n_t + n_c - 2}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(37-1) (24,9657) + (38-1) (42,0599)}{37+38-2}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(36) (24,9657) + (37) (42,0599)}{73}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{898,7652 - 1556,22}{73}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{2454,98}{73}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{33,6299} = 5,7991$$

Selanjutnya data dianalisis dengan rumus *effect size cohen's d* sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}}$$

$$d = \frac{86,46 - 78,63}{5,7991}$$

$$d = \frac{7,83}{5,7991}$$

$$d = 1,35021$$

$$d = 1,35$$

Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dibantu dengan video animasi Powtoon memiliki *effect size* sebesar 1,35 terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana hasil perhitungan uji *effect size* di atas. Dimana nilai tersebut berada pada kategori $0,8 \leq d \leq 2,0$ dan dari tabel interpretasi nilai cohen's nilai tersebut sebesar 90 % yang berarti mempunyai pengaruh besar atau tinggi.

Pembahasan

a. Pengaruh Model Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Tulungagung

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *powtoon* terhadap siswa yang dilakukan di kelas eksperimen yaitu kelas VII-H dinilai cukup positif untuk diterapkan sebagai model pembelajaran di kelas. Dengan model pembelajaran tersebut mampu membuat siswa lebih aktif, tidak mudah bosan dan dapat lebih memahami materi pembelajaran IPS. Diketahui dari hasil uji t sampel bebas analisis data hasil belajar siswa bahwa penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di MTsN 7 Tulungagung. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan nilai t hitung yang lebih besar dari t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu nilai t hitung \geq t tabel atau $5,773 \geq 1,666$. Kemudian diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05, yang berarti Sig. (2-tailed) $0,000 \leq 0,05$. Sehingga berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menggunakan model CTL dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

Adanya pengaruh yang signifikan yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTsN 7 Tulungagung antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dibuktikan dengan perolehan rata-rata hasil belajar mereka. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 86,46 dan kelas kontrol 78,63.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andriani Peronika Sinaga, dkk. tentang “Pengaruh Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi pekerti Kelas VII SMPN 1 Taruntung Tahun Pelajaran 2023/2024”. Menurut temuan penelitian ini, siswa kelas VII yang diajar dengan strategi model CTL pada Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti dapat berpengaruh signifikan dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal tersebut didukung dengan hasil analisis data dengan uji t yang memperoleh nilai t hitung \geq t tabel yaitu $2,414 \geq 1,998$. Selain itu peningkatan hasil belajar mereka juga ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang lebih tinggi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yakni 8,375 dari kelas eksperimen dan 8,052 dari kelas kontrol (Andriani Peronika Sinaga et al., 2023)

Sesuai dengan teori konstruktivisme yang merupakan teori pendukung berkembangnya model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL). Teori konstruktivisme berpandangan bahwa dalam belajar adalah proses pembentukan pengetahuan oleh siswa (Hasudungan, 2022). Dalam konstruktivisme siswa dituntut untuk menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman sehari-hari (Hanisyah, 2024). Menurut teori tersebut, model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* membuat peserta didik menjadi aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam model CTL berbantuan video animasi powtoon yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas eksperimen, siswa diajak untuk mengaitkan materi pembelajaran yang telah divisualisasikan melalui bantuan video animasi powtoon terhadap pengalaman kehidupan sehari-hari mereka, sehingga mudah dipahami. Model *Contextual Teaching Learning* merupakan model pembelajaran yang membantu guru untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia nyata serta mendorong siswa untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dalam penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal itu sejalan dengan teori hasil belajar, dimana ada dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut Slameto faktor internal yang memengaruhi hasil belajar yaitu minat dan bakat siswa, moyivasi, dan Kesehatan siswa. Sedangkan faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor keluarga keluarga (cara mendidik orang tua, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi), faktor

sekolah (cara, model, metode mengajar, kurikulum, hubungan siswa dan guru, hubungan antar siswa dan siswa, dan keadaan gedung) serta faktor masyarakat (Nabillah & Abadi, 2019)

Selain itu, penggunaan video animasi powtoon sebagai alat bantu dalam pembelajaran juga turut memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media sangat diperlukan sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran dan berguna untuk mempermudah memberikan pemahaman terhadap materi yang disajikan oleh guru (Putri, 2021)

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) yang menggunakan bantuan video animasi powtoon memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

b. Besar Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 7 Tulungagung.

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar siswa dapat diketahui besar pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi powtoon menggunakan nilai uji data dengan *cohen's d effect* (*effect size*) yakni sebesar 1,35 dengan presentase 90 %. Dimana nilai 1,35 berada pada kategori $0,8 \leq d \leq 2,0$ (tinggi) serta presentase 90 % dari tabel nilai *cohen's* yang berarti memiliki pengaruh yang tergolong besar atau tinggi.

Selain itu, nilai rata-rata post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memiliki perbedaan. Dimana kelas eksperimen memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yakni 86,46 (kelas eksperimen) dan 78,63 (kelas kontrol). Selisih diantara keduanya yaitu 7,83 yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi powtoon lebih besar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tingginya nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan oleh perbedaan model pembelajaran yang berbeda pada kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) yang dibantu dengan video animasi powtoon, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional. Perbedaan penggunaan model

pembelajaran pada kedua kelas tersebut tentu juga membuat hasil belajar siswa menjadi beda.

Beberapa perbedaan pada model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan model konvensional yang memberikan pengaruh tinggi pada hasil belajar siswa, yaitu model CTL lebih menyorotkan pada pemahaman bermakna sedangkan model konvensional lebih menyorotkan pada hafalan materi. Model CTL membuat siswa lebih aktif, sedangkan model konvensional membuat siswa pasif menerima ilmu pengetahuan dari guru. Model CTL menyajikan materi dengan mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata sedangkan model konvensional menyajikan materi secara abstrak dan teoritis. Model CTL lebih banyak digunakan untuk menemukan, menggali pengetahuan, berdiskusi, dan bekerja secara kelompok, sedangkan model konvensional sebagian besar waktu belajarnya digunakan untuk mendengarkan guru ceramah, mengerjakan tugas, dan mengisi latihan-latihan (Setiawati, 2023)

Besar pengaruh yang tergolong tinggi pada model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi powtoon terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS menandakan model *Contextual Teaching Learning* (CTL) mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui visualisasi gambar gerak yang disertai dengan audio dalam video animasi powtoon, pembelajaran model CTL yang menampilkan contoh kegiatan sehari-hari yang sesuai dengan realita kehidupan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Shoimin, bahwa dengan model pembelajaran CTL, pendidik mengenalkan kondisi dunia nyata kepada para siswa agar mereka mampu untuk menghubungkan dan menerapkan materi yang mereka pelajari dalam kehidupan masyarakat (Nihayah et al., 2019)

Terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dan video animasi powtoon sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* yaitu mengajak siswa untuk terlibat secara aktif untuk menemukan materi, mendorong untuk menemukan hubungan pada materi yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari, serta mendorong siswa untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan di masyarakat (Hasudungan, 2022)

Penggunaan model pembelajaran di kelas akan lebih menarik jika dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Menurut Wahid kehadiran media

pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa. Penyampaian materi dengan bahasa yang sifatnya abstrak akan mudah tersampaikan apabila guru menggunakan alat bantu. Alat bantu tersebut dapat berupa gambar, video, maupun benda (Wulandari et al., 2023)

Video animasi powtoon yang digunakan dalam pembelajaran kontekstual di kelas eksperimen memiliki beberapa kelebihan yaitu animasi powtoon menyajikan visual dan audio bersifat interaktif dan menarik, powtoon sangat bervariasi dalam menyediakan animasi bergerak, gambar, audio, dan video, dapat menarik perhatian siswa, dapat meningkatkan fokus siswa, serta mudah digunakan. (Muthmainnah et al., 2021)

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik Kesimpulan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi powtoon yang diterapkan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII di MTsN 7 Tulungagung memiliki besar pengaruh yang tinggi, yaitu berada pada tingkatan 90%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan secara teoritis maupun empiris dari data hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPS materi permintaan dan penawaran di MTsN 7 Tulungagung, maka kesimpulan dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi permintaan dan penawaran kelas VII di MTsN 7 Tulungagung. hal tersebut dibuktikan dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $5,773 \geq 1,666$ dan Sig. (2-tailed) $0,000 \leq 0,05$ pada taraf signifikansi 5 %.
2. Besarnya pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi powtoon terhadap hasil belajar siswa yang diterapkan pada mata pelajaran IPS materi permintaan dan penawaran kelas VII di MTsN 7 Tulungagung berada dalam kategori tinggi yaitu 1,35 dengan presentase 90 %.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, berikut saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti:

1. Mengacu pada temuan peneliti bahwa model *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi powtoon dapat memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa, oleh karena itu peneliti memberikan saran kepada guru agar dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan, lebih aktif, serta meningkatkan hasil belajarnya.
2. Penelitian ini dapat dijadikan gambaran atau acuan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memvariasikan atau mengembangkan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan bantuan media belajar lain atau memvariasikan model belajar lain dengan bantuan video animasi powtoon sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Ahrisyah, L., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- Alman, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menghitung Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tugasku Sehari-Hari Kelas II SD Labschool STKIP Muhammadiyah Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 123–128. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.446>
- Andriani Peronika Sinaga, Taripar Aripin Samosir, Robinhot Sihombing, Limmarten Simatupang, & Grecetinovitria M. Butar-Butar. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP N 1 Tarutung Tahun Pelajaran 2023/2024. *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 5(2), 50–63. <https://doi.org/10.55606/corammundo.v5i2.201>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *Tarbiyah: Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2).

- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Febriani, M. (2021). Ips Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Handayani, S. T., & Astuti, D. (2023). Pengaruh Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Aplikasi Powtoon Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa.
- Hanisyah, W. A. (2024). Systematic Literature Review: Teori Belajar Konstruktivisme Pada Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (Ctl) Pada Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika*, 3(2), 112–126. <https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. Aswaja Presindo.
- Junaedi, I. (2019). Learning Process Efectively Atau Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Kresnandya, T. F. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata. *Metaedukasi*, 28–37.
- Lase, N. K., Pd, M., Zai, N., & Pd, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Di Kelas VIII SMP Negeri 3 Idanogawo, 3(2).
- Marlina, M. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar, Efikasi Diri, Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Melalui Pembelajaran Aktif. *Ta'dib*, 11(1), 77–89. <https://doi.org/10.54604/tdb.v11i1.46>
- Mayasari, E. (2022). Konsep Contextual Teaching And Learning Dalam Upaya Menciptakan Iklim Belajar Mengajar Menyenangkan Dan Bermakna. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 58–66.
- Musyarafah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). Konsep Dasar IPS (1st ed.). Komojoyo Press.
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Media Powtoon Selama Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika*.

- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget: Implementasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Gu*, 1(3), 215–223.
- Nihayah, A. Z., Fakhriyah, F., & Fardhani, M. A. (2019). Model Pembelajaran Ctl Berbantuan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Edubasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 90–99. <https://doi.org/10.17509/ebj.v1i2.26556>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III, 3.
- Putri, E. F. (2021). Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi, 5(2).
- Setiawati, D. (2023). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMK Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dan Pembelajaran Konvensional. *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 630–646. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1338>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Suprpto, S., Suharto, V. T., & Irawati, L. (2020). Penggunaan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa SD. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.25273/linguista.v4i1.6688>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulianto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN 42 Kota Bima. 01(02).