



The Effect of the Implementation of the Contextual Teaching and Learning (CTL) Model Assisted by Animation Videos on the Learning Outcomes of Science and Social Studies (IPAS) for 4th-Grade Students at SDN 01 Pulau Punjung

¹Rusdi Indra Hasibuan, ²Ratnawati, ³Amelia Putri

¹rusdiindramh@gmail.com, ²mbakratna84@gmail.com, ³Amel230804@gmail.com

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRACT

The issue faced in the 4th-grade class during the learning process is that students' understanding of the lesson material is still lacking. Even though a learning model is being used, its implementation has not been maximized. This study aims to examine the effect of audiovisual media using the Contextual Teaching and Learning (CTL) model with the assistance of animation videos on the learning outcomes of Science and Social Studies (IPAS) for 4th-grade students at SDN 01 Pulau Punjung. This is a quantitative study using an experimental approach with a quasi-experimental design. The research method used is the Nonequivalent Control Group Design. The population in this study consists of all students in 4th-grade classes IV-A and IV-B. The sample consists of 32 students, with 20 students in class IV-A and 12 students in class IV-B. The experimental group was class IV-A, and the control group was class IV-B. The data collection technique used in this study was a test in the form of objective questions. Learning outcomes were measured by conducting tests twice, before (pre-test) and after using the CTL model assisted by animation videos (post-test). The research was conducted in the 2025/2026 academic year. Based on the results of the Independent Samples Test, the significance value obtained was 0.002. Since the significance value of 0.002 is less than 0.05, the paired sample t-test results show that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of the implementation of the Contextual Teaching and Learning model assisted by animation videos on the learning outcomes of IPAS for 4th-grade students at SDN 01 Pulau Punjung.

Keywords: Learning Outcomes in Elementary School, Science and Social Studies, Contextual Teaching and Learning Model Assisted by Animation Videos

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan pola pikir melalui proses pembelajaran. Dengan adanya Pendidikan peserta didik bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk menjadi orang yang bermanfaat di masyarakat. Sebagaimana yang tertulis dalam undang-undang sitem pendidikan No 20 tahun 2003 pasal 1.



Satuan pendidikan tentunya memiliki kurikulum sebagai pedoman dalam aktivitas belajar mengajar. Adapun kurikulum yang digunakan Indonesia saat ini adalah kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara-cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam suatu kurikulum merdeka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mendapatkan alokasi waktu sesuai kurikulum yang ditetapkan oleh permendikbud No. 262/M/2022. Total pelajaran (JP) pertahunnya adalah 216 jam pelajaran yang didapatkan oleh peserta didik.

Mata pengelajaran IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS, pembelajaran IPAS ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta serta interaksinya dan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS menekankan pada pengetahuan keterampilan, dan pengembangan karakteristik peserta didik. Pembelajaran IPAS sangat memegang peran penting dalam pengembangan intelektual dan kreativitas peserta didik, IPAS disusun secara sistematis agar pembelajaran berlangsung interaktif, menginspirasi, dan dapat mengembangkan cara berpikir kritis, dan rasa ingin tahu. Berkembang atau tidaknya peserta didik dalam perubahan cara berpikir kritis dan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran IPAS dapat di lihat dari hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah nilai yang mencerminkan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam bidang studi. Untuk dapat mengukur hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu menentukan indikator yang harus dicapai tidak hanya berupa nilai namun juga perubahan tingkah laku dari siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan pembelajaran (Fidyaningrum & Prasetyo, 2023).

Namun kenyataannya yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil observasi, di SDN 01 Pulau Punjung bersama guru wali kelas IV A, diketahui bahwasanya nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di sekolah tersebut adalah 75. Sedangkan dari hasil observasi yang penulis temui masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKTP. Melihat dari permasalahan yang terjadi di kelas IV A terdapat kesenjangan yang terjadi dilapangan melihat tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran masih kurang dipahami, pada saat proses pembelajaran IPAS terjadi ketidaksesuaian kenyataan dengan apa yang di inginkan.

Seperti peserta didik yang tidak memperhatikan guru, namun ada juga peserta didik yang melakukan aktivitas lain yang seharusnya tidak dilakukan pada saat proses pembelajaran, seperti ada yang jahil mengganggu teman yang fokus belajar, ada yang mengantuk, melamun, mengobrol dengan temannya, dan sibuk dengan aktivitas lainnya. Dikarenakan pembelajaran membosankan dengan metode ceramah yang monoton, masih jarang menggunakan model pembelajaran dan bantuan media pembelajaran seperti video animasi maka terjadilah kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis dengan wali kelas IV A pada 03-Februari-2025 di SDN 01 Pulau Punjung, bahwa guru masih jarang aktif menggunakan model pembelajaran CTL dan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya video animasi. Biasanya guru hanya menggunakan model pembelajarn PJBL dan media pembelajaran sederhana seperti gambar yang di print kemudian di perlihatkan kepada peserta didik, yang membuat peserta didik sering merasa bosan pada saat proses

pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan peserta didik menjadi ribut dan kelas tidak terkontrol dengan baik, seperti banyak peserta didik yang tidak fokus ketika guru sedang menjelaskan materi pada saat proses pembelajaran, yang mengakibatkan hasil belajar siswa kelas IV A pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil daftar nilai rata-rata peserta didik kelas IV A di SDN 01 pulau punjung. Diketahui hasil belajar siswa kelas IV A pada mata pelajaran IPAS di SDN 01 pulau punjung tidak mencapai KKTP

Berikut hasil rekapitulasi STS (Sumatif Tengah Semester) peserta didik kelas IV A, yaitu:

Tabel 1 Nilai STS Mata Pelajaran IPAS SDN 01 Pulau Punjung

KKTP	Keterangan	Jumlah peserta didik
0-74	Belum Berkembang	11 orang
75-85	Mulai Berkembang	3 orang
86-94	Berkembang sesuai Harapan	6 orang
95-100	Sangat Berkembang	

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlulah seorang guru untuk menerapkan sebuah model serta media pembelajaran yang tepat. Dengan menggunakan model pembelajaran yang berhubungan dengan konteks nyata peserta didik dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan berbantuan media pembelajaran video animasi, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran IPAS.

Model pembelajaran adalah kerangka atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model-model ini memberikan struktur yang membantu mengorganisir aktivitas pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik, serta penyampaian materi Pelajaran (Wulandari, 2024).

Model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*), merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata dalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan, sementara peserta didik memperoleh pengetahuan sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal memecahkan masalah dalam kehidupannya (Anggrayni M et al., 2021)

Model pembelajaran CTL pembelajaran aktif yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam menerapkan keadaan yang nyata, dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah sebuah cara yang sangat mudah untuk mendapatkan partisipasi siswa yang besar dan penuh tanggung jawab secara individu dan kelompok. Peserta didik harus bisa menghubungkan antara wawasan siswa dengan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian akan mudah dipahami oleh peserta didik dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. (Fikriyatus et al., 2021).

Pada penyampaian materi hendaknya kita menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan dan karakteristik peserta didik, dimana sekarang peserta didik Kelas IV SDN 01 Pulau Punjung suka dengan media pembelajaran audio visual. Untuk itu media yang cocok digunakan adalah video animasi.

Media video animasi merupakan salah satu dari beberapa media yang dianggap dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik, media video animasi adalah jenis media yang terdiri dari serangkaian gambar yang tampak hidup, bergerak dan

bersuara berkesan hidup dalam sebuah dimensi baru. Video animasi membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan (Aini et al., 2021).

Video animasi merupakan media elektronik yang menggabungkan teknologi audio dan visual. Video animasi ini sangat berpengaruh terhadap capaian pembelajaran peserta didik karena selain menarik video animasi ini juga mudah untuk diingat, dengan adanya video animasi dapat memperjelas materi dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Anggrayni et al., 2023)

Selanjutnya salah satu penelitian model CTL yang dilakukan oleh (Muarifah & Madiun, 2024) dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Model CTL (Contextual Teaching and Learning) Berbantuan Media QR Code Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Ngegong. menggunakan metode *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa yang dimana nilai rata-rata 65,34 dan setelah diberi perlakuan terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata 71,72. Berdasarkan analisis data, uji hipotesis data penelitian mendapat $\text{sig } 0,033 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan uraian latar belakang maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 01 Pulau Punjung”

METODE PENELITIAN

Berdasarkan Permasalahan jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif pendekatan eksperimen dengan metode penelitian *Quasi-eksperimental* mengemukakan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi-Eksperimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan video animasi sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tes awal	Perlakuan	Tes akhir
O1	X	O2
O3	-	O4

Gambar 1

Keterangan:

O1 : Kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment*

(Perlakuan) O2 : Kelompok eksperimen setelah diberi

treatment (Perlakuan) O3 :Kelompok kontrol sebelum ada

treatment (Perlakuan)

O4 :Kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*

(Perlakuan) X : *Treatment* (Perlakuan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan dan dengan selesainya pengujian hipotesis, kita bisa mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik antara kelompok peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi (kelas eksperimen) dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) dimana pertemuan dilakukan sebanyak 3x pertemuan pada masing-masing kelas dan masing-masing kelas diberikan tes sebanyak 2x yaitu *pre-test* yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*) dan *Post-test* yang dilakukan setelah pembelajaran (*treatment*).

Pada pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu peserta didik diberikan *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik, terhadap materi Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita) topik A (Aku dan kebutuhanku) sebelum diberikan perlakuan. Kemudian hasil *pre-test* tersebut dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dan untuk mengetahui apakah kemampuan awal peserta didik memiliki varians yang homogen atau tidak sehingga layak untuk dibandingkan.

Berdasarkan perolehan data *pre-test* hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata kemampuan peserta didik kelas eksperimen adalah 61 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 64. Pemerolehan nilai tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik pada kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda. Setelah mendapatkan hasil tersebut, peneliti memberikan perlakuan atau *treatment*, peserta didik diberikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi di kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi pada kelas kontrol. Pada pertemuan selanjutnya, setelah materi selesai diberikan lagi *post-test* dengan alat ukur yang sama pada waktu *pre-test*.

Setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *contextual teaching and learning berbantuan video animasi* dan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning berbantuan video animasi*, kedua kelompok diberikan *post-test*. Pengambilan data *post-test* bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil pembelajaran setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut. Dari kegiatan *post-test*, diperoleh nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 82,40 dan rata-rata kelas kontrol adalah 70,67 Kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar, tetapi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Perbedaan peningkatan itu disebabkan oleh proses pembelajaran yang berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi lebih berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Pembelajaran dengan menerapkan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi juga membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran, hasil belajar juga berbeda dibandingkan dengan pembelajaran biasa dan peserta didik lebih aktif bertanya tentang yang tidak diketahuinya dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan, bahwa ada pengaruh hasil belajar peserta didik dalam materi Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua

Keperluan Kita) topik A (Aku dan kebutuhanku) terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan melihat hasil uji hipotesis yang didapatkan signifikansi diperoleh signifikan pada tabel atas 0,002 dan 0,003 pada tabel bawah, karena hasil *levene's test for equality of variances* menunjukkan $0,228 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa data yang homogen sehingga analisis selanjutnya menggunakan baris *equal variances assumed* berdasarkan hal tersebut digunakan hasil signifikan $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Pulau Punjung dilakukan dengan pengolahan data yaitu uji normality, uji homogenitas, dan uji *Independent samples test* memperoleh signifikansi $0,002 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Video Animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Pulau Punjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur. *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 417–426. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Anggrayni M, S., Fitri, A. H., & Ratnawati. (2021). Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning (CTL) terhadap Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 08 Sungai Rumbai Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9091–9097.
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>
- Fidyaningrum, R. A., & Prasetyo, W. H. (2023). Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Kurikulum Merdeka. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 87–96. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/index>
- Fikriyatus, S., Akhwani, & Nafiah, D. W. R. (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol 5(No 5), 3118.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wulandari, O. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*. 1(4), 132–143.