Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUALTEACHING LEARNING (CTL)* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS VI SD NEGERI 091277 SIANTAR ESTATE

Angelina Stefany Sinaga[1], Radode K. Simarmata[2], Yanti Arasi Sidabutar[3]
[1,2,3]PGSD Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia
[1]angelinastefanysinaga@gmail.com, [2]radodesimarmata0@gmail.com,
[3]arasiyanti@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the application of the Contextual Teaching Learning (CTL) learning model on the learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) on creative economic activities. The main problem underlying this study is the low learning outcomes of sixth-grade students of SD Negeri 091277 Siantar Estate, where 62% of students have not achieved the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP) due to the learning method which is still conventional and monotonous. This type of research is quantitative with a one-group pretest-posttest design on a saturated sample of 26 students. Data collection was carried out through observation, documentation, and tests in the form of 20 multiple-choice questions that have passed validity and reliability tests. The results of the analysis showed a significant increase in the average score of students, from a pretest of 43.84 (low category) to a posttest of 86.15 (good category). Hypothesis testing using Paired Sample T-Test produces a calculated t value of 13.098 which is greater than the t table of 1.708 at a significance level of 5%, so the null hypothesis is rejected. In addition, the N-Gain score of 0.7406 indicates that the use of the WordWall gamification-based CTL model is effective in the high category to improve student learning outcomes. Thus, it can be concluded that the CTL model has a positive and significant influence on the learning outcomes of sixth-grade students in science.

Keywords: Contextual Teaching Learning (CTL), learning outcomes, IPAS, *WordWall.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi kegiatan ekonomi kreatif. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate, di mana 62% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) akibat metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* terhadap sampel jenuh sebanyak 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, serta tes berupa 20 butir soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan

signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari *pretest* sebesar 43,84 (kategori rendah) menjadi *posttest* sebesar 86,15 (kategori baik). Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai thitung sebesar 13,098 yang lebih besar dari ttabel sebesar 1,708 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis nol ditolak. Selain itu, nilai *N-Gain* skor sebesar 0,7406 mengindikasikan bahwa penggunaan model CTL berbasis gamifikasi *WordWall* efektif dalam kategori tinggi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model CTL memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI.

Kata Kunci: *Contextual Teaching Learning* (CTL), Hasil Belajar, IPAS, WordWall.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, implementasi Kurikulum Merdeka menuntut adanya transformasi pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan berpusat pada siswa (*student-centered*). Salah satu mata pelajaran yang krusial dalam kurikulum ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengintegrasikan konsep alam dan sosial untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis serta solutif terhadap fenomena di lingkungan sekitar.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar IPAS masih sering menghadapi tantangan. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 091277 Siantar Estate, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas VI pada materi kegiatan ekonomi kreatif masih tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa sekitar 62% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Hal ini ditengarai oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan teoritis, sehingga siswa kurang mampu mengaitkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi model pembelajaran yang mampu menjembatani antara teori dan praktik nyata. Model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) hadir sebagai solusi strategis. CTL adalah konsep belajar yang

membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.

Selain ketepatan model, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi faktor penentu keberhasilan di era digital. Integrasi gamifikasi melalui platform *WordWall* dalam model CTL diharapkan dapat menciptakan atmosfer belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional, tetapi juga memotivasi mereka untuk memahami konsep IPAS secara lebih mendalam melalui tantangan visual dan interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan model *Contextual Teaching Learning* (CTL) terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas VI di SD Negeri 091277 Siantar Estate. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pendidik dalam menentukan strategi pembelajaran yang efektif guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, kelompok eksperimen diberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 091277 Siantar Estate yang beralamat di Jalan Seroja, Kecamatan Siantar, Kabupaten Simalungun. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 26 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Tahapan pada penelitian ini juga berdasarkan beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Awal: Pemberian pretest untuk mengukur

kemampuan awal siswa pada materi kegiatan ekonomi kreatif sebelum diterapkannya model pembelajaran.

2. Tahap Perlakuan: Penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) yang diintegrasikan dengan media gamifikasi *WordWall.* Pembelajaran difokuskan pada pengaitan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa yang didukung oleh elemen permainan interaktif.
3. Tahap Akhir: Pemberian posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.

Data dikumpulkan melalui instrumen tes objektif berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah divalidasi. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* 21. Selain data tes, observasi dan dokumentasi juga digunakan untuk mendukung kelengkapan data penelitian.

Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu:

1. Uji Prasyarat: Meliputi uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai syarat penggunaan statistik parametrik.
2. Uji Hipotesis: Menggunakan uji-t (*Paired Sample T-Test*) untuk membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikansi α = 0,05.
3. Uji Efektivitas: Menggunakan analisis *N-Gain Score* untuk menentukan tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan model CTL berbasis *WordWall*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

1. Hasil Penelitian Analisis Data

Berdasarkan tes yang dilakukan, diperoleh perbandingan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbasis *WordWall* yaitu:

Nilai Pretest: Skor rata-rata siswa adalah 43,84. Sebelum perlakuan, mayoritas siswa (81%) berada pada kategori "Sangat Kurang" dengan

nilai di bawah standar ketuntasan (KKTP).

Nilai Posttest: Setelah diberikan perlakuan, skor rata-rata meningkat menjadi 86,15. Sebanyak 69% siswa berhasil mencapai kategori "Baik" dan "Sangat Baik".

Uji N-*Gain*

Uji N-*Gain* berfungsi untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil perolehan nilai kelas ekspermen.

Tabel 1.1 Pretes, Postes dan *N-Gain* Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SDN 091277

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skore	26	,43	1,00	,7418	,15485
Ngain_persen	26	42,86	100,00	74,1844	15,48455
Valid N (listwise)	26				

(Sumber: Data *spps* 26)

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai N-*Gain* skor sebesar 0,741 dengan kategori sedang, sedangkan N-*Gain* persen sebesar 74,184 dengan kategori efektif.

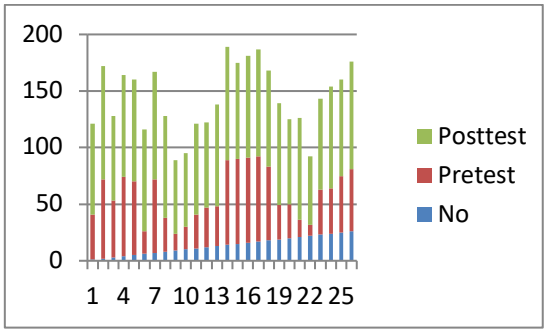
Uji Hipotesis

Penelitian ini melakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar. Pada desain ini, kelas eksperimen dipilih dan diberi tes awal untuk mengukur kemampuan awal. Tes akhir untuk melihat hasil belajar. Selanjutnya, nilai tes akhir dievaluasi menggunakan statistik parametrik yaitu *Paired Samples Test.* Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pretest - Posttest	39,615	15,422	3,025	45,845	33,386	13,098	25	,000

Data rekaptulasi hasil nilai *pretest* dan *posttest* juga dapat dideskripsikan pada gambar di bawah ini.



Grafik 1 Pengaruh Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SDN 091277

Pada gambar grafik di atas dapat dilihat Hasil *Pretest* menunjukkan nilai rata-rata awal siswa sebesar 43,84, yang dikategorikan sangat rendah karena 81% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan dan hasil *Posttest* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 86,15 setelah penerapan model CTL, yang membuktikan efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pembahasan

Hasil belajar IPAS peserta didik yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif C1 sampai C6 (mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta). Materi yang diambil pada penelitian ini adalah kegiatan ekonomi kreatif. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan tes berupa tes obyektif dengan bentuk tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Jenis penelitian yang digunkan adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh model *Contextual Teaching Learning (CTL)* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan model CTL. Sebelum penerapan model (tahap *pretest*), nilai rata-rata siswa hanya sebesar 43,84 dengan tingkat ketuntasan yang sangat rendah, di mana 81% siswa berada di bawah KKTP (≤ 70). Kondisi ini sejalan dengan identifikasi awal bahwa siswa cenderung pasif, hanya menghafal, dan kesulitan menganalisis soal berbasis studi kasus.

Namun, setelah diterapkannya model pembelajaran CTL, nilai rata-rata meningkat drastis menjadi 86,15 pada tahap *posttest*. Peningkatan ini juga dibuktikan dengan hasil uji *N-Gain* sebesar 0,741 yang masuk dalam kategori "Tinggi" dan interpretasi efektivitasnya berada pada kategori "Efektif". Hal ini

membuktikan bahwa model CTL mampu mengubah proses belajar dari sekadar menerima informasi secara pasif menjadi proses penemuan pengetahuan yang bermakna.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini didorong oleh karakteristik model CTL yang menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Dalam penelitian ini, materi ekonomi kreatif dikaitkan langsung dengan usaha-usaha yang ada di lingkungan sekitar siswa, seperti kuliner dan kerajinan

Selain itu, penggunaan gamifikasi melalui aplikasi *WordWall* memberikan nilai tambah yang signifikan. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang banyak menggunakan media konvensional , integrasi *WordWall* dalam langkah-langkah CTL (khususnya pada tahap pemodelan) terbukti meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias dalam menjawab kuis interaktif yang didesain sesuai dengan materi ekonomi kreatif.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*, diperoleh nilai thitung sebesar 13,098 yang jauh lebih besar dari ttabel yaitu 1,708 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran CTL terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Temuan ini memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya, seperti penelitian oleh Ica Yunarni Ningsi et al. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan CTL memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPA. Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan temuan Yani et al. (2025) yang menunjukkan pengaruh positif dan signifikan model CTL terhadap hasil belajar IPAS pada materi yang berbeda. Keunggulan spesifik dari penelitian ini adalah keberhasilan penggabungan prinsip konstruktivisme dalam CTL dengan elemen permainan digital (gamifikasi) yang selaras dengan karakteristik siswa generasi saat ini.

Hasil analisis data statistik didukung oleh hasil observasi selama penelitian. Siswa yang awalnya bersikap acuh dan kurang fokus mulai menunjukkan perubahan perilaku yang positif. Mereka menjadi lebih berani dalam bertanya, aktif dalam diskusi kelompok (*learning*

community), dan mampu menyimpulkan pembelajaran dengan baik pada tahap refleksi. Perubahan ini menunjukkan bahwa model CTL tidak hanya menyentuh ranah kognitif, tetapi juga memperbaiki keterlibatan afektif siswa dalam belajar.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat beberapa penelitian sebelumnya diantaranya penelitian yang dilakukan Ica Yunarni Ningsi (2025) menyimpulkan bahwa penerapan model CTL dengan metode eksperimen berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Motui. Selain itu, metode eksperimen dengan model CTL menunjukan peningkatan hasil belajar IPAS yang tinggi sesuai dengan KKTP. Hasil temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Amalia (2019) yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis CTL dengan menggunakan media pohon hitung terhadap hasil belajar materi operasi hitung peserta didik. Dalam penelitian ini menunjukan hasil bahwa ketuntasan belajar klasikal kelompok eksperimen (85%) sedangkan kelas kontrol (54%). Serta berdasarkan uji-t dua pihak diperoleh =3,366 dan 2,06. Karena nilai yaitu 3,366 2,06 makan H0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran CTL dengan media *Pop UP* dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran CTL berbasis gamifikasi *WordWall* terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Kegiatan Ekonomi Kreatif di kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate. Peningkatan ini dibuktikan dengan kenaikan rata-rata nilai dari 43,84 menjadi 86,15 serta capaian efektivitas N-Gain yang tinggi. Penelitian ini menyarankan agar guru lebih variatif dalam menggunakan model pembelajaran kontekstual yang didukung media teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penerapan Model CTL berbasis gamifikasi *WordWall terbukti* secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *Pretest* sebesar 43,84 dan nilai rata-rata *Posttest* sebesar 86,15. Hasil Uji N-Gain yang mencapai 0,741

menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa model CTL efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Selain itu, berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai thitung sebesar 13,098 dan ttabel sebesar 1,708. Karena thitung ≥ ttabel atau (13,098 ≥ 1,708), maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran CTL memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan topik "Kegiatan Ekonomi Kreatf" di SD Negeri 091277 Jl. Makmur Siantar Estate.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih peneliti kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya yang telah memungkinkan peneliti menyelesaikan penelitian ini dengan mudah dan lancar. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang terlibat dalam penyusunan artikel ini. Utamanya kepada dosen pembimbing satu dan dosen pembimbing dua yang telah memberikan dukungannya selama penyusunan artikel ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA.

Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(9).

Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era grobalisasi. *Pedagogi,* II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.

Hendracipta, N. (2021). Model Model Pembelajaran SD Multikreasi Press.

Ica Yunarni Ningsi, Chairan Zibar L. Parisu, & La Sisi. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Motui. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, *1*(5), 80–94. https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i5.250

Marsela, A. (2025). Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* Di Sekolah Dasar : Analisis blibliometrik. Jurnal Pendidikan Mediatama Edukasi, 4(2), 62–71.

Napitupulu, N. M., Panjaitan, M., & Sitio, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Journal on Education*, *5*(4), 14550–14562.

Suci Sukmawati, A., Rusmayadi, G., Amalia, M. M., Hikmah, H., Rumata, N. A., Abdullah, A., Sari, A., Hulu, D., Wikaningtyas, R., & Munizu, M. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Penerapan Praktis Analisis Data berbasis Studi Kasus. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Tania, F. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Science, Environment, Technology, And Society (SETS)* Berbantuan Media *Augmented Reality (AR)* Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Uin Raden Intan Lampung.

Yani, E., Ginting, B., Ambarwati, N. F., Simarmata, E. J., Lumban Raja, B., & Pinem, I. (2025). Pengaruh Model *Contextual Teaching Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata. Jurnal Ilmiah Aquinas*,* 08(1), 80–92. http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index