

## Pengaruh Penggunaan Model CTL (Contextual Teaching and Learning) Berbantuan Media QR Code Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Ngegong

Tasya Muarifah ✉, Universitas PGRI Madiun

Apri Kartikasari H.S., M.Pd., Universitas PGRI Madiun

Dian Nur Antika Eky Hastuti., M.Pd., Universitas PGRI Madiun

✉ [tassyaamuarifah@gmail.com](mailto:tassyaamuarifah@gmail.com)

---

**Abstract:** Based on the results of data analysis of research implementation activities using the CTL (Contextual Teaching and Learning) learning model assisted by QR Code media to improve the learning outcomes of class IV students at SDN Ngegong, it can be concluded that the implementation of this research went smoothly and had an influence on learning outcomes as proven by there is an increase in the value of learning outcomes. The increase in learning outcomes is known from the comparison of pretest and posttest data. The average pretest score is 65.35 and the average posttest score is 71.72. This shows that there is an increase in student learning outcomes, although the increase is not too high compared to before the treatment and after the treatment. The treatment in question is learning with the CTL (Contextual Teaching and Learning)

**Keywords:** *Learning outcomes, CTL, QR Code*

---

**Abstrak:** Berdasarkan hasil data analisis data kegiatan pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan dengan media QR Code untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngegong dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian ini berjalan dengan lancar dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar terbukti dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar. Peningkatan hasil belajar diketahui dari perbandingan data pretest dan posttest. Rata rata nilai pretest adalah 65,35 dan rata rata nilai posttest adalah 71.72. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa meskipun peningkatannya tidak terlalu tinggi dari sebelum pemberian perlakuan dan setelah pemberian perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah pembelajaran dengan model CTL (Contextual Teaching and Learning)

**Kata kunci:** Hasil belajar, CTL, QR Code

---



Copyright ©2024 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan. Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan manusia untuk pembentukan karakter penguatan pikiran dan perluasan kecerdasan melalui tahapan tahapan. Arti pendidikan yang tertuang pada UU no.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tertulis bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya. Mereka dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pernyataan ini sesuai dengan UUD 1945 alinea ke-4 "Mencerdaskan kehidupan bangsa".

Satuan pendidikan di Indonesia terdapat beberapa jenjang pendidikan dimulai dari jenjang PAUD hingga jenjang sarjana. Proses pendidikan pasti terjadi suatu proses pemerolehan informasi, penyimpanan informasi, dan pendekatan kembali informasi. Proses ini memberikan hasil yang sesuai dengan hakikat pembelajaran. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan dan dirancang oleh guru disatuan pendidikan melalui proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan suatu pendidikan di tentukan oleh 3 faktor utama yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar yang berupa materi dan bahan ajar pembelajaran. Peserta didik berperan sebagai subjek dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mencari ilmu, memahami materi yang disampaikan, dan mampu menerapkannya dengan tepat. Pendidik merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator materi yang disampaikan dan membantu peserta didik mencapai tujuannya dalam pendidikan. Sumber belajar merupakan materi dan juga bahan ajar yang digunakan sebagai perantara menyampaikan materi sehingga tujuan dari kedua faktor di atas bisa tercapai. Sumber belajar yang berupa materi dan bahan ajar sangat berpengaruh dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dilihat dari perubahan sebelum dan sesudah yang menunjukkan lebih baik atau tidaknya perubahan tersebut. Menurut Sulfemi (2019), hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik selama proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, biasanya dinilai dalam bentuk angka. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik yang didapatkan seseorang setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut dapat diekspresikan melalui simbol, angka, huruf, atau kalimat. Hasil belajar yang maksimal memerlukan aspek pendukung dalam pembelajaran yang tepat untuk menunjang pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran diantaranya tempat pembelajaran yang nyaman, model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang berguna, pendidik yang berkualitas, dan sebagainya.

Seiring waktu, perlu diterapkan model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan model pembelajaran harus disiapkan dan dilakukan oleh guru. Menurut Soleha et al. (2021), "Model pembelajaran merupakan konteks konseptual, proses sistematis, dan pengalaman belajar yang dapat diimbangkan untuk mendapatkan tujuan pembelajaran". Tujuan yang dibutuhkan untuk membangun hubungan yang bermakna meliputi melakukan pekerjaan yang berarti, belajar secara mandiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif, serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan pribadi. Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat, mendorong pemikiran kritis dan kreatif, serta terkait dengan situasi kehidupan nyata.

Kata kontekstual (contextual) berasal dari kata context yang berarti hubungan, konteks, suasana dan keadaan (konteks). Menurut Rahman (2020), Model pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching Learning) adalah pendekatan pembelajaran holistik yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara bermakna dengan mengaitkannya dengan kehidupan nyata, termasuk lingkungan pribadi, agama, sosial,

budaya, ekonomi, dan lain-lain. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dan dialihkan dari satu masalah ke masalah lainnya. Berdasarkan penelitian Sulfemi (2019), menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) menyediakan pengalaman praktis, mendorong pemikiran tingkat tinggi, menitikberatkan pada siswa sebagai pusat, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, memberikan pengetahuan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta berpotensi untuk mengubah perilaku dan meningkatkan pengetahuan.

Tidak hanya model pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan, ada beberapa hal yang mampu membantu meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan pemberian media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Menurut Sitepu (2021), media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan yang membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif, efektif dan efisien. Media pembelajaran menjadi sarana prasarana dalam pembelajaran mulai dari asesmen awal, pengenalan materi, pembahasan materi, hingga evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa media audio, media visual, media audio visual dan sebagainya. Mengikuti perkembangan saat ini banyak sekali inovasi media pembelajaran yang berupa digital, adanya berbagai aplikasi yang bisa membantu dalam pembelajaran seperti webtoon, quiziz, google classroom, media video dan animasi, canva, zoom meeting, kahoot dan lain lain.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN Ngegong, penerapan pembelajaran yang berlangsung di kelas IV berpusat pada guru, siswa cenderung hanya mendengarkan guru dan tidak banyak yang mencatat pelajaran yang diterimanya sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Guru sering kali berperan sebagai pemberi informasi utama sementara siswa berperan sebagai penerima informasi. Sumber pengetahuan siswa hampir seluruhnya bergantung pada guru. Tidak jarang juga guru meninggalkan kelas karena ada kepentingan lain yang mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam proses belajarnya, mereka hanya diminta untuk mengerjakan LKS. Dalam mengerjakan LKS tersebut banyak siswa yang meremehkan dengan asal mengerjakan, bahkan tidak mengerjakan. Mereka seperti itu karena dari pihak guru jarang mengoreksi hasil kerja para siswa.

Kurangnya keberhasilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang cenderung monoton kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan pengamatan peneliti selama melaksanakan PLP 2 di SDN Ngegong dari daya ingat siswa ketika peneliti menanyakan beberapa pertanyaan pada materi sebelumnya. Berdasarkan permasalahan yang ada dan pengalaman peneliti ketika melaksanakan tugas PLP di sekolah tersebut, pembelajaran yang melibatkan siswa atau berpusat siswa menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menarik membantu siswa merasa nyaman dalam mengikuti proses belajar mengajar dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi ketika mereka menikmati kegiatan belajar mengajar.

Menghadapi tantangan yang ada, diperlukan solusi alternatif untuk mengatasinya. Salah satu pendekatannya adalah dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, didukung oleh penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat mereka, mendorong kerjasama, serta memfasilitasi pemecahan masalah. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kriteria ini adalah model CTL (Contextual Teaching and Learning). Peneliti telah mengembangkan inovasi dalam penerapan model pembelajaran CTL dengan memanfaatkan media QR Code untuk menguji pencapaian hasil belajar siswa.

QR Code adalah sebuah format kode gambar matriks dua dimensi yang mampu menyimpan data informasi dan memberikan respons dengan kecepatan tinggi. QR Code

dapat dibuat oleh siapa saja dan dapat diadaptasi sesuai kebutuhan untuk memudahkan akses informasi. Menurut Saleh et al. (2018), Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa QR Code adalah sebuah fitur yang sangat mudah digunakan, dapat dipindai dengan cepat, dan mampu menyimpan berbagai macam informasi seperti tautan website, audio, video, teks, dan lain-lain. Media QR Code bisa di isi dengan materi pembelajaran, quiz pembelajaran, audio ataupun video pendukung dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan.

Pada penelitian ini model pembelajaran contextual teaching and learning berbantuan media QR Code yang dibuat dari sebuah aplikasi kuis (quizizz) nantinya peserta didik diberikan 4 QR Code yang berisi jawaban pilihan ganda (A, B, C, D) untuk menjawab beberapa soal. Adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan media QR Code terhadap hasil belajar siswa.

## METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif. Penelitian yang menggunakan sekelompok populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen penelitian, dan menganalisis data untuk menguji hipotesis yang ada merupakan pendekatan penelitian kuantitatif. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2019) bahwasanya metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang mengacu pada filsafat positivisme, digunakan untuk menginvestigasi populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian, serta menganalisis data untuk menguji hipotesis yang diajukan.

Penelitian ini menggunakan pre-eksperimental design. Design ini menunjukkan hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen yang disebabkan hanya menggunakan variabel eksperimen yang tetap dan tidak bisa dipilih secara random (Sugiyono, 2011). Adanya metode ini digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh sebab akibat dari suatu yang dilakukan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. Pemilihan desain ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang lebih akurat tentang efek perlakuan dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah penerapan perlakuan (Sugiyono, 2011). Jenis penelitian ini akan membemberikan jawaban terhadap suatu yang diteliti atau pengaruh penelitian. Gambaran mengenai desain ini seperti berikut :

Keterangan :

O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh perlakuan dapat dilihat dengan = (O1 - O2)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui dua metode, tes dan dokumentasi. Tes yang dilakukan terdapat dua jenis yaitu tes kemampuan awal (pretest) dan tes kemampuan akhir (posttest). Dari kedua tes tersebut yang akan menunjukkan berpengaruh atau tidaknya penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis.

O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>
---------------------------------

## HASIL PENELITIAN

### B. HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

Pengumpulan data yang menunjukkan paparan penelitian dinamakan deskripsi data. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan model CTL berbantuan media QR Code berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup nilai dari tes pengetahuan awal (pretest) dan tes pengetahuan akhir (posttest) yang akan dibandingkan untuk menilai pengaruhnya. Data yang diperoleh akan membuktikan hipotesis yang ditemukan diterima atau ditolak. Data yang tersaji adalah data tes dengan soal pilihan ganda yang telah dikerjakan oleh siswa kelas IV SDN Ngegong yang berjumlah 29 siswa.

Sebelum melaksanakan penelitian di SDN Ngegong, peneliti melaksanakan uji coba instrumen di SDN 01 Demangan. Pengujian instrumen yang dilakukan peneliti menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji coba instrumen digunakan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan instrumen penelitian dengan materi pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan uji coba yang telah dilaksanakan menghasilkan keputusan berdasarkan uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut :

#### a. Uji validitas Ahli

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen penelitian secara akurat. Validasi yang dilakukan melalui lembar validasi instrumen yang dinilai oleh ahli pembelajaran IPAS berdasarkan format, materi, bahasa, dan media. Berdasarkan validasi instrumen pretest yang telah dinilai mendapatkan skor kevalidan 83%. Tingkat validitas soal pretest sesuai dengan kriteria penelitian menunjukkan bahwa soal tersebut sangat valid dan bisa digunakan tanpa revisi, hanya saja terdapat sedikit koreksi dan saran dari ahli yang lebih baiknya peneliti lakukan revisi. Instrumen penelitian soal posttest mendapatkan skor kevalidan 80% tingkat validasi soal posttest berdasarkan kriteria penilaian menunjukkan soal yang cukup valid dan dapat digunakan setelah melakukan revisi soal.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui reliabel atau tidaknya sebuah data instrumen penelitian. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26.00. Hasil uji reliabilitas instrumen pretest berdasarkan rumus Cronbach's Alpha diperoleh nilai 0,802 dengan demikian data dikatakan sangat normal. Hasil yang diperoleh uji reliabilitas posttest bernilai 0.635 maka uji reliabilitas instrumen posttest dikatakan normal.

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan (uji validitas dan uji reliabilitas) dapat disimpulkan soal pretest dan soal posttest merupakan soal yang normal dan layak digunakan untuk penelitian. Setelah melaksanakan uji coba instrumen ini, peneliti dapat melakukan penelitiannya di SDN Ngegong

### 1. Hasil Penilaian Pretest

Nilai hasil belajar IPAS dilakukan di kelas IV SDN Ngegong dengan jumlah siswa 29. Dilakukannya pretest dengan soal pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan siswa dalam pemahaman materi IPAS sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). Nantinya nilai hasil belajar pretest ini akan dibandingkan dengan nilai hasil belajar posttest yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Mengukur nilai hasil belajar pretest dengan memberikan 20 soal pilihan ganda. Data hasil belajar siswa disajikan pada tabel dan histogram sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Data Hasil Pretest

No	Nama	Pre test
1	Abyan Satrio Alano	70
2	Alisa Nur Aini	65
3	Alvira Radhina Pratiwi	65
4	Arsyfa Arina Putri Salsabila	75
5	Arya Satya Ramadhan	90
6	Azka Aditya Setya Putra	65
7	Brian Arga Raditya Pratama	40
8	Ike Putri Ardiazanti Aisyah	80
9	Jingga Azahra Apriani	40
10	Kenzhi Nafis Putra Alfaro	75
11	Khayla Savia	60
12	Mahendra Habibie Setiyoko	50
13	Muhammad Dewa Putra Hananta	80
14	Naila Putri Dwi Kurniawati	85
15	Naila Risnia Ayu Putri	65
16	Nayla Syaqlira Putri	70
17	Niko Nur Pratama	50
18	Ovy Azhara Putri	55
19	Ridwan Febrian Pratama	60
20	Rifky Bintang Mahardika	45
21	Sasya Risky Maharani	65
22	Selfi Hurriyah	70
23	Selvina Sandra	85
24	Septian Rizal Al Ghifari	80
25	Silfania Andita Febriyanti	60
26	Vania Kaylanisa	60
27	Vionaura Gracella Hidayat	65
28	Zaskia Naya Mikano	55
29	Eva Naima	70

Berdasarkan data pada tabel 4.1 dari 29 siswa yang telah mengerjakan tes pemahaman awal, terdapat 17 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dengan nilai rentang 40-65 dan terdapat 12 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan nilai rentang 70-90. Dari data tersebut dapat dilihat rata rata nilai (mean) yang diperoleh adalah 65,34, nilai tengah (median) 65, data yang sering muncul (mode) 65, nilai minimum 40, nilai maximum 90 dan standat deviation 13,088.

## 2. Hasil Penilaian Posttest

Data posttest dalam penelitian ini diperoleh dengan menguji pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) melalui pengerjaan soal-soal pilihan ganda. Penelitian ini dalam mengerjakan posttest diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran barcode untuk menjawab soal pilihan ganda. Tes dilakukan untuk mengevaluasi apakah perlakuan yang diberikan memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa. Evaluasi ini

menggunakan 20 soal dengan indikator yang serupa dengan pretest. Hasil belajar siswa pada posttest disajikan dalam bentuk tabel dan histogram sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Data Hasil Posttest

No	Nama	Post test
1	Abyan Satrio Alano	80
2	Alisa Nur Aini	85
3	Alvira Radhina Pratiwi	75
4	Arsyfa Arina Putri Salsabila	80
5	Arya Satya Ramadhan	90
6	Azka Aditya Setya Putra	50
7	Brian Arga Raditya Pratama	75
8	Ike Putri Ardiazanti Aisyah	70
9	Jingga Azahra Apriani	35
10	Kenzhi Nafis Putra Alfaro	80
11	Khayla Savia	50
12	Mahendra Habibie Setiyoko	60
13	Muhammad Dewa Putra Hananta	80
14	Naila Putri Dwi Kurniawati	65
15	Naila Risnia Ayu Putri	65
16	Nayla Syaqira Putri	80
17	Niko Nur Pratama	55
18	Ovy Azhara Putri	55
19	Ridwan Febrian Pratama	95
20	Rifky Bintang Mahardika	70
21	Sasya Risky Maharani	80
22	Selfi Hurriyah	70
23	Selvina Sandra	80
24	Septian Rizal Al Ghifari	85
25	Silfania Andita Febriyanti	90
26	Vania Kaylanisa	50
27	Vionaura Gracella Hidayat	70
28	Zaskia Naya Mikano	70
29	Eva Naima	90

Berdasarkan data pada tabel 4.2 diperoleh data dibawah KKM berjumlah 9 siswa dengan nilai rentang 35-65 dan terdapat data diatas KKM berjumlah 20 siswa dengan nilai rentang 70-95. Dari data tersebut dapat dilihat mean (rata-rata) nilai yang diperoleh adalah 71,72, median (nilai tengah) 75, mode (data yang sering muncul) 80, nilai minimum 35, nilai maximum 95 dan standar deviation 14,594.

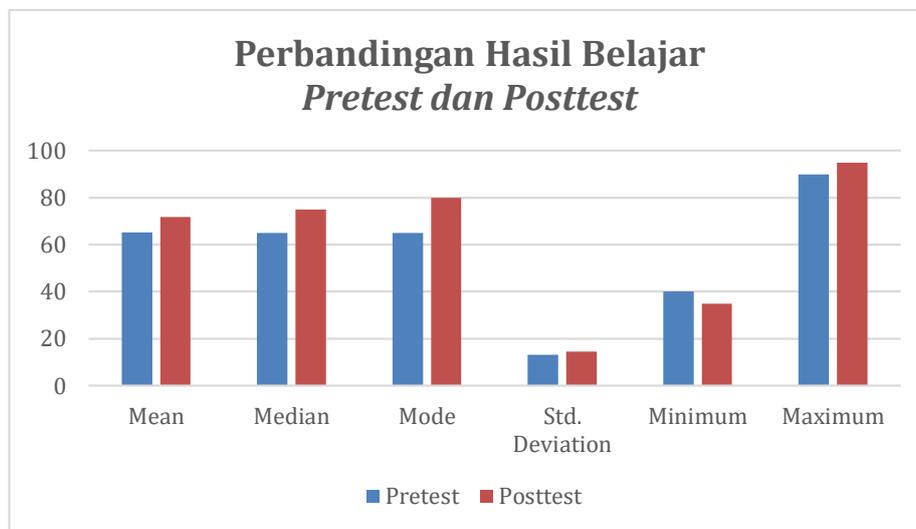
### 3. Perbandingan Pretest dan Posttest

Penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan dengan media QR Code. Untuk mengetahui pengaruh dari penelitian ini dilakukannya perbandingan antara hasil belajar sebelum diberi perlakuan (pretest) dan sesudah diberi perlakuan (Posttest). Perbandingan hasil belajar pretest dan posttest sebanyak masing masing 20 soal dapat menunjukkan tingkat hasil

belajar kognitif siswa. Berikut ini perbandingan hasil pretest dan posttest yang diperoleh pada penelitian ini :

Tabel 4. 3 Hasil Belajar Pretest dan Posttest

	<i>Pretest</i> Hasil Belajar	<i>Posttest</i> Hasil Belajar
N	29	29
Mean	65.34	71.72
Median	65.00	75.00
Mode	65	80
Std. Deviation	13.088	14.594
Minimum	40	35
Maximum	90	95



Gambar 4. 1 Perbandingan Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Grafik pada gambar 4.1 merupakan hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen penelitian. Berdasarkan data tersebut terdapat perbedaan yang cukup terlihat. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa pada data tersebut melalui data mean, hasil rata-rata nilai pretest adalah 65,34 dan hasil rata-rata nilai posttest adalah 71,72. Sehingga dengan adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa setelah mendapat perlakuan pembelajaran IPAS BAB 7 topik A. Aku dan Kebutuhanku dengan model CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan media QR Code memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### Hasil Analisis Data

Sebelum dilakukannya pengujian hipotesis dalam penelitian ini, dilakukannya prasyarat analisis. Prasyarat yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji normalitas. Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis akan disajikan pada data dibawah ini :

#### 1. Uji Normalitas

Dilakukannya uji normalitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui normal atau tidak sebuah data data yang diperoleh. Penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan metode Shapiro-wilk dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan menggunakan perhitungan aplikasi pemograman SPSS versi 26.00. Normalnya sebuah data yang diperoleh dapat dilihat apabila sig > 0,05 dan tidak normalnya data dapat dilihat apabila sig < 0,05. Hasil

perhitungan uji normalitas data pretest dan posttest yang diperoleh disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 4 Ringkasan Uji Normalitas

No.	Tes	sig	Kesimpulan
1.	<i>Pretest</i>	0.613	Normal
2.	<i>Posttest</i>	0.144	Normal

Berdasarkan pada tabel A, bahwa data dari tes kemampuan awal (pretest) diperoleh nilai sig 0.613 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Data tes kemampuan akhir (posttest) pada penelitian ini diperoleh nilai sig 0,144 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui normal tidaknya sebuah data, maka dilakukannya uji hipotesis. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan media QR Code terhadap hasil belajar. Untuk melihat pengaruhnya dari perlakuan dapat melalui uji hipotesis ini. Berdasarkan uji normalitas data pretest dan posttest tersebut yang menunjukkan kedua data tersebut berdistribusi normal. Uji Hipotesis yang digunakan berdasar hasil uji normalitas data pretest dan posttest yang berdistribusi normal maka menggunakan uji T-Test. Uji T-Test ini dilakukan dengan bantuan aplikasi pemograman SPSS versi 26.00 dengan nilai taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil perhitungan uji hipotesis dari data pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Uji Wilcoxon

N	Sig	Keputusan Uji
29	0,007	H <sub>1</sub> diterima

Berdasarkan tabel A diatas hasil uji T-Test data tes kemampuan awal (pretest) dan tes kemampuan akhir (posttest) diperoleh nilai sig = 0.007, yang berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi  $\alpha = 5\% = 0,05$  maka dapat diputuskan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.

## PEMBAHASAN

Penerapan model CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam pembelajaran melibatkan serangkaian tahapan yang harus dilalui, termasuk pendahuluan, inti, dan penutup, yang mengandung 7 komponen utama dari model pembelajaran CTL. Komponen pembelajaran tersebut diantaranya yaitu konstruktivisme, questioning, inquiry, learning community, modelling, reflection, authentic assessment. Apabila komponen-komponen tersebut terpenuhi dapat menjadikan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dalam keaktifan pembelajaran, berpikir kritis, kreatif, mengaitkan pembelaran dalam kehidupan nyata ataupun pengalaman dalam kehidupan siswa. Sejalan dengan pendapat Nasri (2021) dengan model CTL, peserta didik menunjukkan antusiasme dan aktif dalam proses pembelajaran, serta mampu mengaplikasikan atau menerapkan pembelajaran yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari mereka. Model pembelajaran contextual teaching and learning memberikan daya antusias siswa bagi siswa untuk menemukan sesuatu yang baru dalam pembelajaran yang berhubungan dengan kondisi kehidupan sehari-hari.

Penelitian menggunakan model CTL (Contextual Teaching and Learning) dengan dukungan media konkret lebih menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran CTL yang didukung media konkret berpengaruh terhadap

hasil belajar siswa, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, minat belajar, dan memperjelas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Sujarwo, 2021). Dalam membantu pembelajaran, pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan berupa QR Code untuk pengambilan data penilaian kognitif dari pemahaman siswa setelah pemberian perlakuan menggunakan model contextual teaching and learning. Penggunaan teknologi QR Code bermanfaat dalam proses pembelajaran, pembelajaran menjadi berkualitas dengan mengikuti perkembangan zaman dan memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran yang ada (Fauzan et al., 2024). Media QR Code dapat menciptakan lingkungan belajar yang baru dan mengikuti perkembangan zaman di era revolusi Pendidikan 4.0 dengan penggunaan media digital.

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan analisis data penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan media QR Code terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngegong. Adanya penggunaan model CTL yang berbantuan media QR Code mengalami peningkatan hasil belajar kognitif. Hasil belajar pada pembelajaran IPAS topik A. Aku dan Kebutuhanku dikelas IV SDN Ngegong meningkat setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan media QR Code dengan perbandingan hasil belajar tes sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh sebelum pemberian perlakuan mendapat 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 sig  $0,033 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan media QR Code terhadap hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

55-95-1-SM. (n.d.).

149-Article Text-546-1-10-20200921. (n.d.).

22891-Article Text-73443-1-10-20231217. (n.d.).

Fauzan, A., Aldila Intan Maharani, Nazida Wahyu Dyah Pramesti, & Candra Ar Roziq I Pranoto. (2024). Penerapan Qr Code dalam Media Pembelajaran Terintegrasi Big Data Berbasis Smart And Green untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Identifikasi Tumbuhan di Sekolah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 145–154. <https://doi.org/10.58230/27454312.342>

Rahman, W. Y. (2020). STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 1(1), 468–470.

Saleh, N., Saud, S., & Ashar, M. N. (2018). Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Seminar Nasional Dies Natalis UNM*, 57(July), 253–260.

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>

- Soleha, F., Akhwani, A., Nafiah, N., & Rahayu, D. W. (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3117–3124. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1285>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA, cv.
- Sujarwo, N. (2021). Analisis Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 2(3), 40–47. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.346>
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>
- Yuris Nasri. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 27 Limau Asam. *Inventa*, 5(2), 302–309. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a3187>