

The Effect Of Contextual Teaching and Learning Model Using Cycle Cardboard Media on Natural Science Learning Outcome

Ongke Ageng Pamorti¹ , Ari Suryawan², Aditia Eska Wardana³

¹ Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

² Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

³ Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 ongkeagengpamorti98@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Contextual Teaching and Learning model using Cycle Cardboard media on natural science learning outcomes of four grade students of Kembaran Candimulyo Primary School Magelang. This type Pre Experimental research with One Group Pretest Posttest model. The method of data collection is done using learning outcomes pretest and posttest tests in the form of multiple choice questions. The sampling technique used total sampling (exhaustive sampling). Data was collected through pretest-posttest and than analyzed using Paired Sample in the SPSS 25.00 program for windows. The results showed that the Contextual Teaching and Learning model using Cycle Cardboard media had effect on student natural science learning outcomes. This is evidenced from the result of the analysis of the Paired Sample in the experimental class with a probability value of sig (2-tailed) 0,001 (0,001<0,05). Based on the result of the analysis and discussion, there is a difference in the average score pretst and posttest, namely the result pretest 66,8 and posttest 78,15, both of which have a difference of 11,35. The result of study concluded that the use of the Contextual Teaching and Learning model using Cycle Cardboard media had effect on student natural science learning outcomes.

Keywords: Contextual Teaching and Learning; Learning Outcome; Cycle Cardboard Media

Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Menggunakan Media Cycle Carboard Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang. Jenis penelitian *Pre Experimental* dengan model *One Group Pretest Posttest*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes *pretest* dan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (*exhaustive sampling*). Pengambilan data melalui soal *pretest-posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Sample* dengan bantuan program *SPSS 25.00 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Paired Sample* pada kelas eksperimen dengan probabilitas nilai *sig. (2-tailed)* 0,001 (0,001<0,05). Berdasarkan analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata – rata *pretest* dan *posttest* yaitu *pretest* 66,80 dan *posttest* 75,15 keduanya memiliki selisih 11,35. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

Kata kunci: Contextual Teaching and Learning; Hasil belajar; Media Cycle Cardboard

1. Pendahuluan

Pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa hendaknya mengacu pada peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian pengetahuan, ketrampilan, dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dikondisikan agar siswa mampu mendorong kreativitas secara keseluruhan, membuat siswa aktif mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Pembelajaran dikatakan baik apabila tercapainya tujuan pembelajaran, hal tersebut didukung dengan proses pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut Trianto [1] Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala – gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran maka dalam pembelajaran guru harus dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menerima materi pelajaran dengan baik serta menumbuhkan rasa semangat siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan gaya belajar siswa. Penggunaan model dan media harus sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan agar tercipta suasana belajar yang baik. Model dan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting untuk mewujudkan keberhasilan suatu proses pembelajaran [2].

Proses pembelajaran IPA yang melibatkan peran siswa secara aktif dan kreatif dapat mewujudkan tujuan dari mata pelajaran IPA. Akan tetapi, kenyataan yang terjadi di lapangan SDN Kembaran Candimulyo Magelang dalam penggunaan model pembelajaran secara klasikal dan masih belum ada pengembangan tanpa melihat kemungkinan penerapan model pembelajaran yang lain sesuai dengan jenis materi, bahan dan alat yang tersedia. Akibatnya, hasil belajar IPA siswa kurang optimal dan masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Nilai rata – rata kelas tidak mencapai 75 disebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Melihat dari permasalahan dapat diketahui bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum adanya peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa. Hal tersebut sebagai guru harus mampu menerapkan model pembelajaran dan media yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Menurut Depdiknas model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari – hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif [3]. Model pembelajaran tersebut merupakan konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa serta siswa mampu menyalurkan pengetahuan yang dimiliki dan menerapkannya dalam kehidupan siswa. Sedangkan penerapan model tersebut dibantu dengan media *Cycle Cardboard*. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran [4]. Hamdani [5] juga menjelaskan pengertian media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menggunakan media pembelajaran dengan tepat akan menambah daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi yang

disampaikan sehingga menambah pemahaman kepada siswa terkait materi. Media *Cycle Cardboard* tersebut sebagai gambaran nyata dalam model pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam mengkaitkan dengan kondisi di lingkungan sekitar. Berdasarkan pernyataan disimpulkan dengan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan media *Cycle Cardboard* diperlukan agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experiment* dengan populasi penelitiannya adalah siswa kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Desain penelitian *Pre-Experiment* yang digunakan dalam penelitian ini *One Group Pretest-Posttest*. Desain *One Group Pretest-Posttest* observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pretest* dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *posttest*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok siswa yang sebelumnya dilakukan pengukuran awal, kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard*, selanjutnya pengukuran akhir hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini melibatkan variabel bebas yaitu pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

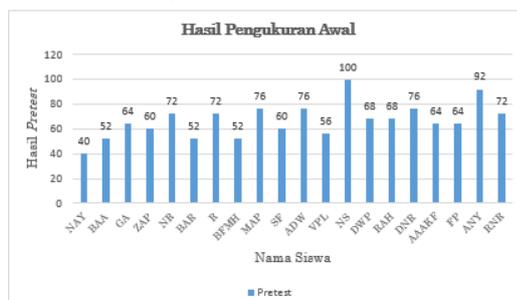
Metode pengambilan data yang digunakan adalah metode tes. Hasil dari tes tersebut selanjutnya diberikan kepada siswa menggunakan soal *pre test* dan *post test*. Kemudian data dianalisis uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model – model penelitian tersebut adalah data distribusi normal lalu selanjutnya uji hipotesis dilakukan dengan uji *Paired Sample*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Hasil Pengukuran Awal

Pengukuran awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi daur hidup hewan. Dilakukan di kelas IV sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa. Soal yang digunakan sejumlah 25 butir yang sebelumnya sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.



Gambar 1. Hasil pengukuran awal

Berdasarkan Gambar 1 perolehan nilai pada pengukuran awal didapatkan sebelum penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard*

menghasilkan nilai dibawah rata – rata yang telah ditentukan yaitu 75, sedangkan rata – rata yang diperoleh 66,80 dengan nilai terendah 40 sedangkan nilai tertinggi 100. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum tercapainya ketuntasan klasikal yang telah ditentukan.

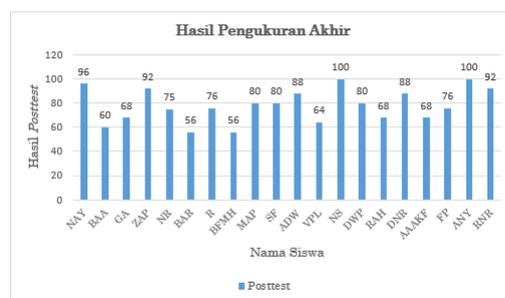
3.1.2 Perlakuan

Pemberian *treatment* atau perlakuan dengan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Cycle Cardboard* diberikan guna membantu siswa dalam memahami materi daur hidup hewan. Perlakuan dilaksanakan sebanyak 3 kali. Perlakuan pertama dengan tema 6 cita – citaku dan sub tema 1 aku dan cita – citaku pembelajaran ke 1, sedangkan perlakuan kedua dengan tema 6 cita – citaku dan sub tema 2 hebatnya cita-citaku pembelajaran ke 2 dan perlakuan ketiga ini dengan tema 6 cita – citaku dan sub tema 2 hebatnya cita-citaku pembelajaran ke 3. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit. Pembelajaran tersebut berlangsung dengan lancar dan siswa antusias dalam pembelajaran.

Perlakuan satu, dua dan tiga sama pada setiap tahapnya yang membedakan terletak pada materi yang diberikan ke siswa. Tahap dalam perlakuan guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang akan dibahas guna mengetahui seberapa pemahaman anak. Kemudian guru menjelaskan materi daur hidup hewan dan saling bertukar informasi bersama siswa tidak lupa guru mengaitkan materi tersebut dengan pengalaman langsung yang dijumpai siswa. Kemudian guru membagi dalam kelompok yang beranggotakan 4 – 5 siswa dengan menggunakan gambar daur hidup hewan. Setiap kelompok diminta mengamati kartu gambar daur hidup tersebut dan menyusunnya sesuai pemahaman anak. Kemudian guru memberikan media *Cycle Cardboard* untuk memudahkan siswa dalam penyelesaian kartu gambar tersebut dan siswa diminta untuk saling bertukar pikiran dengan kelompok lain agar mengetahui perbedaan dari kedua daur hidup tersebut. Dilanjutkan dengan presentasi setiap kelompok dan refleksi antara guru dan siswa.

3.1.3 Hasil Pengukuran Akhir

Pengukuran akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar IPA setelah diberi perlakuan. Dilakukan di kelas IV sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa. Soal yang digunakan sejumlah 25 butir yang sebelumnya sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.



Gambar 2. Hasil pengukuran akhir

Berdasarkan Gambar 2 perolehan nilai pada pengukuran akhir didapatkan setelah penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* menghasilkan nilai rata – rata 78,15 dengan nilai terendah 56 sedangkan nilai tertinggi 100. Hal tersebut menunjukkan bahwa tercapainya nilai rata – rata ketuntasan klasikal yang telah ditentukan.

3.1.4 Perbandingan Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir

Hasil perolehan data pengukuran awal dan pengukuran akhir pada subjek penelitian, nilai rata – rata mengalami yang akan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai rata - rata hasil belajar ilmu pengetahuan alam

Kelompok	Nilai Rata – rata <i>Pretest</i>	Nilai Rata – rata <i>Posttest</i>	Perubahan
Subjek Penelitian	66,8	78,15	11,35

Berdasarkan Tabel 1, perubahan nilai rata – rata pada tahap *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa nilai rata –rata *pretest* yaitu 66,8 dan nilai rata – rata *posttest* yaitu 78,15. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata – rata pada subjek penelitian mengalami kenaikan sebesar 11,35 setelah diberikan perlakuan.

3.1.5 Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat melakukan uji hipotesis dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Data dikatakan normal apabila hasil perhitungan signifikansi $> 0,05$ dan data dikatakan tidak normal jika hasil perhitungan signifikansi $< 0,05$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji normalitas kolmogorov smirnov

Data	Mean	Statistik	N	Sig.	Hasil
Hasil <i>PreTest</i>	66,80	0,154	20	0,200	Normal
Hasil <i>PostTest</i>	78,15	0,116	20	0,200	Normal

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil perhitungan signifikansi pada *pre test* adalah 0,200 dan pada *post test* 0,200. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji normalitas berdistribusi normal.

3.1.6 Uji Hipotesis

Pengujian pada hipotesis menggunakan *Paired Sample*. Karena pada uji normalitas berdistribusi normal sehingga persyaratan atau asumsi normalitas dalam penggunaan uji *Paired Sample* sudah terpenuhi. Uji *paired sample* dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% untuk mengetahui besarnya. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sample* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) jika nilai Sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan sebaliknya apabila nilai Sig. (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil perhitungan hipotesis dapat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji *paired sample*

T	Df	Sig. 2 tailed
-3,877	19	0,001

Berdasarkan Tabel 3 diketahui Sig. (*2-tailed*) $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

menggunakan media *Cycle Cardboard* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 20 siswa kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang. Dari 20 siswa kelas IV tersebut yang merupakan subjek penelitian diberikan *pretest* berupa soal pilihan ganda dengan materi daur hidup hewan. Selanjutnya setelah diberikan *pretest* kemudian siswa diberikan perlakuan atau *treatment* sebanyak tiga kali perlakuan atau *treatment*. Kemudian setelah diberikan perlakuan atau *treatment* tersebut siswa diberikan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda guna mengetahui hasil dari perlakuan atau *treatment* yang telah dilaksanakan.

Hasil analisis data uji *pretest* dan *posttest* siswa pada nilai rata – rata mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terletak setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan terdapat peningkatan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan yang diperoleh siswa kelas IV setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard*. Peningkatan hasil ini disebabkan oleh adanya dua garis besar yang menjadikan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Kedua garis besar ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan penggunaan media *Cycle Cardboard*.

Pertama, penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam membuat siswa lebih berperan aktif saat pembelajaran. Keaktifan tersebut dapat dilihat ketika siswa saling bertukar pikiran ke teman bahkan ke kelompok lainnya dengan itu terjadi interaksi yang dapat menumbuhkan rasa semangat pada diri siswa. Selain itu ketika guru memberikan sebuah permasalahan atau pertanyaan disitulah siswa mengkaitkan pengetahuan dengan situasi dunia nyata yang ditemukan dalam kehidupan sehari – hari siswa, sehingga mampu mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya. Penerapan model pembelajaran tersebut mendukung kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdul dan Ni Kadek [6] yang menyatakan bahwa pembelajaran CTL merupakan suatu konsep pembelajaran yang mengkaitkan antara materi pelajaran yang dipelajari siswa dengan konteks dimana materi tersebut digunakan dengan menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri sehingga siswa menjadi aktif dan kreatif serta suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Begitu pula dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sri Martini [7] pada proses pembelajaran siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan

proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dapat memudahkan siswa dalam menerima materi dan memudahkan guru dalam mentransfer pengetahuan. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Suprijono [2] yang menyatakan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting untuk mewujudkan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dapat memberikan pengaruh pada proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Kedua, penggunaan media *Cycle Cardboard* pada penelitian ini dirancang sedemikian rupa untuk membantu siswa dalam memahami susunan daur hidup hewan yang sesuai. Media *Cycle Cardboard* merupakan media berbentuk kartu dan *puzzle* yang memiliki kelebihan antara lain tampilan media yang berwarna – warni sesuai hewan yang sering dijumpai di lingkungan sekitar, media mudah digunakan karena dapat dibongkar pasang oleh siswa sehingga siswa dapat berperan aktif pada kegiatan pembelajaran. Media tersebut menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya. Pernyataan tersebut relevan dengan pendapat Supriyono [8] salah satu cara guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam kelas bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik pada setiap materi yang akan disampaikan. Pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi daur hidup hewan siswa memanfaatkan media *Cycle Cardboard* sebagai sumber informasi urutan daur hidup yang benar. Sehingga pada proses pembelajaran tersebut lebih terarah untuk memikirkan permasalahan yang dikerjakan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Lemi Indriyani [9] media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenejemen, teratur, dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan sumber rujukan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran dan media yang sesuai dapat meningkatkan keaktifan, menarik minat belajar siswa, mengembangkan tingkat berpikir siswa, dan membuat suasana kelas yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil uji statistik yang telah dilakukan, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam ditunjukkan dengan meningkatnya perolehan nilai rata – rata sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang. Hal ini dibuktikan dengan adanya pencapaian hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam terdapat perbedaan nilai rata – rata *pretest* dan *posttest* yaitu *pretest*

66,80 sebelum diberikan perlakuan sedangkan setelah diberikan 3 kali perlakuan nilai rata – rata meningkat menjadi *posttest* 75,15 keduanya memiliki selisih 11,35. Penelitian ini memperkuat pada penelitian sebelumnya serta memberikan pembaharuan yang terletak pada penambahan penggunaan media yang sesuai.

Hal ini juga dibuktikan dengan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5% yaitu 0,5 diperoleh probabilitas nilai *sig. (2-tailed)* 0,001 (0,001<0,05) maka dapat disimpulkan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menggunakan media *Cycle Cardboard* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membiayai pengunggahan artikel penelitian ini.
2. Ari Suryawan, M.Pd. Selaku Ka Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang dan sekaligus Selaku Dosen Pembimbing.
3. Aditia Eska Wardana, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing.
4. Zulikhathun, S.Pd.SD. Selaku Kepala Sekolah SDN Kembaran Candimulyo dan Miftah Nur Fauzi, S.Pd. Selaku wali kelas IV SDN Kembaran Candimulyo yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Referensi

- [1] Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [3] Sadia, I. W. (2014). *Model Model Pembelajaran SAINS Konstruktivistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [4] Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara.
- [5] Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- [6] Rahman, A., & Putri, N. K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, Vol. 7, ISSN 2356-344321, 21-36.
- [7] Martini, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Menerapkan Model Contextual Teaching and Learning Materi Penerapan Konsep Energi Gerak Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Ngabrenjo Grobogan. *Widyagogik*, Vol. 7, ISSN 2303-307X, 89-102.
- [8] Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 48.
- [9] Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional*, Vol. 2, 17-26.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)