

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN
MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL)
DAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA MAHASISWA
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Riris Nurkholidah Rambe^{1*}

1. Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara

Email*: ririsnurkholidah@uinsu.ac.id

Abstract: The problem examined in this study is the low student learning outcomes in the third semester of PGMI UIN North Sumatra. This study aims to determine the style of student learning outcomes can change the motion of an object in science courses by using the Contextual Teaching and Learning Learning Model (CTL) in the third semester of PGMI UIN North Sumatra students. The population in this study were all semester III students of PGMI UIN North Sumatra, amounting to 64 people who were divided into two classes. And the sample in this study were all members of the population or a total sample of 64 students. This type of research used in this research is a quasi experiment (quasi-experimental) using CTL model with a test data collection tool. Student learning outcomes using the CTL Model in natural science subjects have an average value of 81.83 while student learning outcomes using the Make A Match Learning Model in natural science subjects have an average value of 74.15. So it can be concluded that student learning outcomes in science subject matter Style Can Change the Motion of an Object using the Contextual Teaching and Learning (CTL) Model better than using the Make A Match Learning Model in the third semester of PGMI UIN North Sumatra.

Abstrak: Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar di semester III mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa Gaya dapat mengubah gerak suatu benda pada Mata kuliah IPA dengan menggunakan Model *CTL* di semester III mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester III PGMI UIN Sumatera Utara yang berjumlah 64 orang yang terbagi menjadi dua kelas. Dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi atau sampel total yang berjumlah 64 mahasiswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam peneliti ini adalah quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan menggunakan Model *CTL* dengan alat pengumpul data tes. Hasil belajar mahasiswa menggunakan Model *CTL* pada mata kuliah IPA memperoleh nilai rata-rata 81,83 sedangkan hasil belajar mahasiswa menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* pada mata kuliah IPA memperoleh nilai rata-rata 74,15. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah IPA materi Gaya Dapat Mengubah Gerak Suatu Benda menggunakan Model *CTL* lebih baik daripada menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* di semester III mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara

Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, *CTL Model*, *Make A Match Model*

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu negara dapat diukur dari dunia pendidikan karena pendidikan merupakan pondasi suatu bangsa. Maju atau berkembangnya pendidikan dapat dilihat dari kemajuan teknologi dalam pendidikan.

Pendidikan diadakan secara langsung maupun tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangannya mencapai kedewasaannya. Setiap pendidikan pasti memiliki tujuan. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem

pendidikan Nasional “Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan para mahasiswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun, sosial, agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Untuk mewujudkan perubahan-perubahan tersebut tentunya perlu usaha yang maksimal dari dosen, dimana pada saat menyampaikan pelajaran dosen harus dapat menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik dan kemampuan mahasiswa. Pendidikan IPA adalah suatu bidang studi yang didalamnya terdapat obyek, persoalan, metode dan produk keilmuan. IPA merupakan salah satu mata kuliah yang berhubungan dengan alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan

pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi mahasiswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan keterampilan belajarnya di dalam kehidupan sehari-hari. IPA juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungan. Anak didik tumbuh dan berkembang di lingkungan, dan diharapkan pada berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Oleh karena itu pembelajaran sangat penting diajarkan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari dosen semester III mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara bahwa data hasil belajar yang diperoleh mahasiswa dalam pembelajaran IPA belum dapat dikatakan memenuhi tingkat keberhasilan maksimal. Nilai yang sudah ditetapkan pihak sekolah untuk mata kuliah IPA adalah 70. Untuk lebih jelas ditunjukkan pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai Hasil belajar IPA Mahasiswa PGMI

Standarisasi Nilai	Nilai	Jumlah Mahasiswa	Presentase	Ket
70	70	34	54,5%	Tidak Tuntas
	< 70	30	45,5%	Klasikal
Jumlah		64	100%	-

Model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan relevan sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi gayapada mata kuliah IPA. Model Pembelajaran yang

saat ini harus dikembangkan yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, sedangkan dosen hanya sebagai fasilitator dan memantau mahasiswa pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti akan menerapkan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

(CTL) untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Alasan menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pembelajaran kontekstual dapat menjadikan mahasiswa belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses pengalaman dalam kehidupan nyata.

KAJIAN TEORI

Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses melihat, memahami, mengamati suatu perubahan dan reaksi terhadap lingkungan. Belajar suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, sejak lahir manusia sudah mulai melakukan kegiatan belajar untuk dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya. Slameto (2013: 2) menyatakan bahwa, “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Secara psikologi, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah lakunya. Hamalik (2014: 36) menyatakan, “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*Learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)”.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membuat yang tidak tau menjadi tau. Menurut Sudjana dalam Asep Jihad (2013: 2) berpendapat “ Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan

pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu belajar”.

Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran perlu dipahami oleh seorang pendidik agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan dan karakteristik yang berbeda-beda.

Istarani (2012: 1) menyatakan “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sesudah pembelajaran yang dilakukan dosen serta segala fasilitas yang terkait yang di gunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Joyce & Weil dalam Rusman (2013: 133) mengatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Menurut Trianto (2016: 30) “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran”.

Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan strategi yang melibatkan mahasiswa secara penuh dalam proses

pembelajaran. Mahasiswa didorong untuk beraktivitas mempelajari materi pelajaran sesuai dengan topik yang akan dipelajarinya. Belajar dalam konteks *Contextual Teaching and Learning (CTL)* bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat, tetapi belajar dalam proses pengalaman secara langsung. Melalui proses berpengalaman itu diharapkan perkembangan mahasiswa terjadi secara utuh, yang tidak hanya berkembang dalam aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor. Belajar melalui *Contextual Teaching and Learning (CTL)* diharapkan mahasiswa dapat menemukan sendiri materi yang dipelajarinya.

Menurut *US Department of Education the National School-to-Work Office* yang dikutip Blanchard dalam Trianto (2011: 104) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan suatu konsepsi yang membantu dosen mengaitkan konten mata kuliah dengan situasi dunia nyata dan memotivasi mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja.

Elaine B. Johnson dalam Rusman (2013: 187) menyatakan "*Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan sebuah sistem yang merangsang otak untuk mewujudkan pola-pola yang mewujudkan makna". Selanjutnya Aris Shoimin (2014: 41) menyatakan "*Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan suatu konsep belajar dimana dosen menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya

dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat".

Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah model pembelajaran dimana dosen menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong mahasiswa untuk memiliki pengetahuan dan melakukan penerapannya dalam kehidupan mereka.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu jenis quasi eksperimen (eksperimen semu) adalah eksperimen yang memiliki perlakuan (*treatments*), pengukuran dampak *outcome measure* dan unit-unit eksperimen (*experimental units*). Disebut eksperimen semu karena eksperimen ini belum atau tidak memiliki ciri-ciri rancangan eksperimen yang sebenarnya. Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas yang mengarah kepada penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dan Model Pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA dalam Materi Gaya dapat mengubah gerak suatu benda di mahasiswa semester 3 PGMI UIN Tahun akademik 2019-2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FITK UIN Sumatera Utara semester III untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa Gaya dapat mengubah gerak suatu benda pada mata kuliah IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* di semester III

mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara T.A 2019/2020. Sebelum melaksanakan pembelajaran penelitian melakukan tes awal dan diperoleh data tes awal dengan rata-rata kelas PGMI 2 adalah 46.73 dan nilai rata-rata kelas PGMI 1 adalah 44.89. Setelah peneliti melakukan tes awal selanjutnya penelitian melaksanakan pembelajaran dengan menentukan terlebih dahulu kelas mana yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dan kelas mana yang diajarkan dengan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan cara membandingkan terlebih dahulu. Setelah dibandingkan nilai rata-rata yang terendah maka kelas tersebut menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Setelah pembelajaran dilaksanakan di akhir pelaksanaan pembelajaran peneliti melakukan tes untuk mengetahui mana yang lebih baik hasil belajar mahasiswa Materi Gaya dapat mengubah gerak suatu benda dengan menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan Model Pembelajaran *Make A Match* dan memperoleh nilai rata-rata kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah 81.83 dan nilai rata-rata kelas yang diajar menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* adalah 74.15 dan kedua data masing-masing berdistribusi normal dan homogeny yang artinya kedua data memenuhi uji persyaratan analisis.

Setelah peneliti memperoleh nilai rata-rata dari kelas yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dan kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran *Make A Match*, kedua data adalah berdistribusi normal dan homogen dari tes akhir

selanjutnya peneliti melakukan pengujian hipotesis. Dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik uji t sehingga diperoleh $t = 3.62 > t_{(0.975)(64)} = 1.99$. Dari kriteria pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah IPA materi Gaya dapat mengubah gerak suatu benda menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* lebih baik daripada menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* di semester III mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara T.A 2019/2020.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada mata pelajaran IPA dalam materi Gaya dapat mengubah gerak suatu benda di semester III mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara T.A 2019-2020 dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada mata pelajaran IPA materi Gaya Dapat Mengubah Gerak Suatu Benda semester III mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara T.A 2019/2020 diperoleh rata-rata 81,83.
2. Hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran IPA materi Gaya Dapat Mengubah Gerak Suatu Benda semester III mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara T.A 2019/2020 diperoleh rata-rata 74,15.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Gaya Dapat Mengubah Gerak Suatu Benda menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* lebih

baik dari pada menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* semester III mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara T.A 2019/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep, Jihad dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bantul: Multi Presindo
- Hamalik, Oemar 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*.ed 1. Jakarta: Bumi Aksara
- Istarani. 2012 .*58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan Persada
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. 2016. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media