

PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) BERBANTUAN LUDO PINTAR IPA (LUPIRPA) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 3 SALAWU**Qaulia Noor Qolbu¹, Meiliana Nurfitriani², Sunanih³**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah TasikmalayaEmail: gauliaqolbu@gmail.com, meiliana.nurfitriani@umtas.ac.id, sunanih@umtas.ac.id**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bagian Tubuh Tumbuhan di kelas IV SDN 3 Salawu. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan serta hasil belajar yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan media pembelajaran Ludo Pintar IPA (LUPIRPA). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media LUPIRPA terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas IV SDN 3 Salawu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*, serta didukung oleh observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil analisis data uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Ludo Pintar IPA (LUPIRPA) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bagian Tubuh Tumbuhan di kelas IV SDN 3 Salawu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media Ludo Pintar IPA (LUPIRPA) dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, media LUPIRPA dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan di sekolah dasar.

Kata Kunci: LUPIRPA, IPAS, Bagian Tubuh Tumbuhan, Hasil Belajar**Abstract**

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Science and Social Studies (IPAS) on the topic "Plant Body Parts" in grade IV of SDN 3 Salawu. This is shown by the fact that many students still experience difficulties in identifying plant parts, and their learning outcomes are still below the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). To address this problem, the Ludo Pintar IPA (LUPIRPA) learning media was implemented. This study aims to determine the effect of using LUPIRPA media on students' learning outcomes.

This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Pretest-Posttest Control Group Design. The research subjects were 30 fourth-grade students of SDN 3 Salawu. Data

Article History

Received: Juli 2026

Reviewed: Juli 2026

Published: Juli 2026

Plagiarism Checker No 2635

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

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

collection techniques included learning achievement tests in the form of pretest and posttest, supported by observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using statistical techniques to determine differences in learning outcomes before and after treatment.

The results of the hypothesis test using the Independent Sample T-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, so H_a was accepted and H_o was rejected. This indicates that the Ludo Pintar IPA (LUPIRPA) learning media has an effect on students' learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) on the topic "Plant Body Parts" in grade IV of SDN 3 Salawu. The results also show that there was an improvement in students' learning outcomes after the implementation of LUPIRPA media in IPAS learning. Thus, LUPIRPA media can be considered an innovative learning alternative that is effective in improving students' learning outcomes on the topic of Plant Body Parts in elementary school

Keywords: LUPIRPA, IPAS, Plant Body Parts, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk pola pikir ilmiah dan kesadaran lingkungan pada siswa sejak dini. Pada kelas IV SD, salah satu materi yang sangat penting untuk dipelajari adalah Bagian Tubuh Tumbuhan. Materi tersebut merupakan salah satu pembelajaran yang dalam prosesnya melibatkan siswa secara langsung atau aktif dalam mengembangkan kompetensinya agar dapat menjelajahi, menemukan serta memahami konsep atau fenomena-fenomena alam di sekitarnya secara ilmiah (Simamora et al., 2022: 500).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SDN 3 Salawu memperkuat permasalahan tersebut, dengan banyaknya beberapa siswa dalam pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala khususnya pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Permasalahan yang muncul bukan hanya karena penggunaan metode konvensional, tetapi juga jarang sekali diterapkannya model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang belum menggunakan media dengan penggunaan yang benar-benar melibatkan keaktifan siswa dalam belajar. Pada dasarnya model pembelajaran dan media yang lebih menarik dapat memotivasi anak untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan diatas, salah satu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata ada pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Model pembelajaran ini membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, diskusi, kerja sama serta refleksi. Menurut (Evilya et al., 2023:274) bahwa model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah salah satu pembelajaran yang melibtkan keaktifan siswa untuk memaknai pengetahuan yang diperolehnya dengan cara mengaitkan antara konsep atau teori yang dipelajari dengan pengalaman yang dimiliki siswa serta memahami hubungan antara pengetahuan yang diperolehnya untuk diterapkan dalam situasi baru di kehidupan nyata. Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, keberhasilan pada pembelajaran juga dipengaruhi oleh penggunaan media yang mendukung untuk pembelajaran yang lebih menarik. Media yang tepat digunakan ada pada media permainan edukatif yang banyak disukai oleh siswa, salah satu medianya yaitu permainan ludo. Ludo merupakan program edukasi yang menggunakan konsep belajar sambil bermain yang diberi nama Ludo Pintar IPA (LUPIRPA) yang merupakan hasil modifikasi dari

permainan ludo, ditambah dengan beberapa elemen tumbuhan untuk memungkinkan partisipasi langsung siswa dalam penggunaan media pembelajaran, bertujuan agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan memiliki minat yang lebih besar dalam memahami materi tentang bagian tubuh tumbuhan dalam mata pelajaran IPAS (Oktaria et al., 2024: 401).

Berdasarkan penjelasan diatas yang telah diuraikan, diperlukan suatu metode atau model pembelajaran yang dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Penggabungan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media permainan Ludo Pintar IPA (LUPIRPA) dianggap dapat menghasilkan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2020:114), eksperimen semu merupakan desain penelitian yang tidak sepenuhnya memenuhi persyaratan eksperimen murni karena keterbatasan peneliti dalam melakukan kontrol secara ketat, khususnya dalam konteks penelitian pendidikan di sekolah. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu salah satu metode penelitian dalam quasi eksperimental yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang dipilih secara acak. Pada penelitian ini populasinya seluruh siswa kelas IV SDN 3 Salawu yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian eksperimen ini yaitu menggunakan teknik simple random sampling karena sampel dalam penelitian ini terdiri hanya dari satu kelas yaitu kelas IV SDN 3 Salawu dengan jumlah siswa 30, yang dibagi menjadi 2 dengan masing-masing berjumlah 15 siswa sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa sebagai kelas kontrol.

Sebelum melaksanakan perlakuan dilaksanakan *pretest* terlebih dahulu. Setelah melaksanakan *pretest* dilanjutkan dengan perlakuan kelas kontrol dan eksperimen. Kelas Eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Ludo Pintar IPA (LUPIRPA). Sedangkan Kelas Kontrol menggunakan model pembelajaran langsung atau menggunakan metode konvensional. Pelaksanaannya dilaksanakan selama empat kali pertemuan dengan 2 pertemuan kelas kontrol dan 2 pertemuan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen dan Kelas Kontrol indikator pembelajaran tiap pertemuan sama. Pertemuan pertama mempelajari tentang mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan beserta cirinya. Kemudian pertemuan kedua mempelajari fungsi bagian tubuh tumbuhan dan mengaitkan fungsi bagian tubuh tumbuhan dengan kehidupan sehari-hari, membandingkan fungsi bagian tubuh tumbuhan, serta mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan menjelaskan fungsi masing-masing bagian dalam menunjang kelangsungan hidup tumbuhan. serta melaksanakan kegiatan *posttest*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 25 melalui tiga tahap: (1) uji normalitas *Shapiro-Wilk*, (2) uji homogenitas *Levene's Test*, dan (3) uji hipotesis *Independent Sample T-Test*. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST_KONTROL	.193	15	.138	.888	15	.063
POSTTEST_KONTROL	.203	15	.095	.889	15	.064
PRETEST_EKSPERIMEN	.181	15	.199	.907	15	.122
POSTTEST_EKSPERIMEN	.176	15	.200*	.898	15	.088

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai sig. 0,063 yang lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,063 > 0,05$) dan nilai *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai sig. 0,122 yang lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,122 > 0,05$). Sementara itu, nilai *posttest* yang diperoleh kelas kontrol adalah 0,064 yang juga lebih besar dari 0,05 ($0,064 > 0,05$) dan nilai *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 0,088 yang juga lebih besar dari 0,05 ($0,088 > 0,05$). Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengujian data tersebut adalah berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* termasuk dalam kategori data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki varians yang homogen.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas (*Levene's Test*)

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	1.986	1	28	.170
	Based on Median	1.036	1	28	.318
	Based on Median and with adjusted df	1.036	1	26.848	.318
	Based on trimmed mean	1.944	1	28	.174

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji Levene, diperoleh hasil perhitungan untuk skor *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan. Bahwa hasil belajar siswa memiliki value $> \alpha$ (taraf signifikansi $\alpha = 0,05$) yaitu $0,170 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara kedua populasi tersebut. Jadi, kedua populasi tersebut dinyatakan homogen (sama) karena tidak ada perbedaan.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample T-Test)

		Independent Samples Test		
		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
PRETEST	Equal variances assumed	.635	1.333	2.780
	Equal variances not assumed	.636	1.333	2.780
POSTTEST	Equal variances assumed	.000	13.667	2.254
	Equal variances not assumed	.000	13.667	2.254

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji hipotesis dengan menggunakan taraf signifikansi (α) yang digunakan adalah 0,05. Maka, pengambilan kesimpulan hipotesis berdasarkan kriteria pengujian yang mana jika nilai sig. (2-tailed) < (0,05) maka terdapat pengaruh, sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) > (0,05) maka tidak terdapat pengaruh. Hasil hipotesis pada penelitian ini untuk *pretest* menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) adalah (0,000) < (0,05) H_a diterima dan H_o ditolak.

Hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Ludo Pintar IPA (LUPIRPA) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 3 Salawu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar (0,000) < (0,05). Dengan demikian, jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan Ludo Pintar IPA (LUPIRPA) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 3 Salawu

DAFTAR PUSTAKA

- Simamora, N. N., Astalini, & Darmaji. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1-7.
- Evilya, M., Karo, B., Herlina, R., Pa, B., & Siregar, H. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa The Effect Of Assisted Contextual Teaching And Learning (Ctl) Learning Models Picture Card Media Against Cognitive Learning Results Of Students In Science Subjects Class Iv State Elementary School 106817 Sidodadi T . P 2022 / 2023. 1-10.
- Oktaria, N., Nopriyanti, T. D., & Ayurachmawati, P. (2024). Pengembangan Media Lupirpa (Ludo Pintar IPA) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Palembang Development Of Lupirpa Media (Ludo Pintar IPA) On Class IV Plant Body Parts Material SD Negeri 13 Palembang. *Jurnal EduTech*, 10(2), 399-407.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.