

## **PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

Muslim<sup>1</sup>, Lailatul Khomariah<sup>2</sup>, Tumilah<sup>3</sup>, Adita Dwi Safirah<sup>4</sup>, Ayu Wulandari<sup>5</sup>,  
Yuevelyn Devina Rahmananda<sup>6</sup>

<sup>1,2,3</sup>Manajemen Pendidikan, Universitas Lancang Kuning

<sup>4</sup>Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

<sup>5</sup>Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

<sup>6</sup>Bimbingan Konseling, Universitas Negeri Jakarta

Alamat e-mail : <sup>1</sup>muslimarchery16@gmail.com, <sup>2</sup>lailatulqomariah1990@gmail.com,  
<sup>3</sup>tumilah.suryo@gmail.com, <sup>4</sup>adita.22018@mhs.unesa.ac.id,  
<sup>5</sup>ayuwulandari@unesa.ac.id, <sup>6</sup>yuevelyndevinar@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Low student engagement is a significant issue in the field of education that can impact the quality of learning outcomes. Many students struggle to connect classroom material with real-life contexts, thereby reducing their interest and participation in the learning process. One solution to improve student engagement in learning is by developing instructional media based on Contextual Teaching and Learning (CTL). This study aims to explore the validity and effectiveness of CTL-based instructional media in enhancing student engagement. To achieve this goal, a development research using the ADDIE model was conducted. The research steps included analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were fourth-grade elementary school students. Data collection methods involved observation, validation, and questionnaires. Data analysis techniques employed qualitative descriptive analysis and quantitative data analysis. The research findings indicate that CTL-based instructional media is valid for use in teaching, with a validity score of 88. Furthermore, the instructional media is effective in improving student engagement. The analysis revealed a 25% increase in student engagement, from an average score of 65 before using the instructional media to 90 after implementing CTL-based instructional media. There was a significant improvement in active participation, interest, and learning motivation among students after using this instructional media. Thus, it can be concluded that the use of CTL-based instructional media effectively enhances student engagement in learning. Further research is recommended to test the effectiveness of this media in different subjects and educational levels.*

*Keywords: Active Learning, Contextual Teaching and Learning, Teaching Media*

### **ABSTRAK**

Rendahnya keaktifan belajar siswa merupakan salah satu masalah utama dalam dunia pendidikan yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata, sehingga mengurangi minat dan partisipasi mereka dalam proses belajar. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk memperbaiki tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media ajar berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan keefektifan media ajar berbasis CTL untuk

meningkatkan keaktifan belajar siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun langkah-langkah penelitian yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, validasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar berbasis CTL valid digunakan dalam pembelajaran dengan skor validitas 88. Selain itu, media ajar juga efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 25%, dari skor rata-rata 65 sebelum penggunaan media ajar menjadi 90 setelah penggunaan media ajar berbasis CTL. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi aktif, minat, dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media ajar ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar berbasis CTL secara efektif mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menguji efektivitas media ini pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

**Kata Kunci:** Contextual Teaching And Learning, Keaktifan Belajar, Media Ajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa (Safitri et al., 2022). Di tingkat pendidikan dasar, khususnya pada jenjang SD, penting bagi siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Khotimah & Safirah, 2023). Keaktifan siswa dalam pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Namun, dalam praktiknya, masih banyak tantangan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas (Dahlia & Putra, 2021).

Tuntutan guru dalam memasuki abad 21 memang tidak mudah (Nasution et al., 2024). Proses

pembelajaran yang harus diterapkan oleh guru berdasarkan empat pilar pembelajaran, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be* dan *learning to live together*. Dengan ini, guru tidak bisa mengelola pengetahuan hanya sebagai produk, melainkan menjadikan ilmu pengetahuan sebagai proses. Ilmu pengetahuan merupakan objek hasil penelitian yang disusun secara tersistem dengan menggunakan metode tertentu (Rindiana et al., 2022). Dalam meningkatkan mutu pendidikan, perlu diadakan terobosan-terobosan baru, baik dalam pengembangan kurikulum, sumber daya manusia, inovasi pembelajaran, maupun dalam pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang (Ciputra et al., 2020; Safirah et al., 2024). Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal (Aris Shoimin, 2018). Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Khanifatul, 2013).

Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan

mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernanya (Takim, 2021).

Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan berupa pikiran, perasaan, dan perhatian yang sangat berguna dalam pembelajaran. Media juga dapat membantu mengajarkan konsep-konsep abstrak sehingga akan lebih mudah diterima oleh peserta didik (Hasana et al., 2021). Dalam pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung penggunaan media yang tepat. Ada begitu banyak media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Beberapa penelitian mengenai media pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat banyak media yang dapat menjadi alternatif pembelajaran (Hasana et al., 2021).

Penyebab utama munculnya permasalahan tersebut adalah model pembelajaran yang diterapkan masih

kurang efektif. Model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional (tradisional) sehingga siswa dinilai kurang aktif (Safirah & Abdillah, 2024). Kemudian kesalahpahaman model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti yaitu tidak adanya konsep perpaduan antara mata pelajaran IPS dengan penerapan pada kehidupan nyata (kontekstual) sehingga kemampuan penalaran siswa dinilai masih rendah (Sulfemi, 2019).

Di samping itu, faktor lain munculnya permasalahan tersebut adalah tidak adanya media pendukung dalam penerapan pembelajaran di kelas sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Pembelajaran kontekstual adalah terjemahan dari istilah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Kata *contextual* yang berarti "hubungan, konteks, suasana, atau keadaan". Sehingga *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu (Edy Sunaryoto, 2022). Pendekatan kontekstual memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya

(*questioning*), masyarakat-belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian yang sebenarnya (*authentic assesment*) (Astuti et al., 2015).

Pendekatan CTL memiliki landasan teoritis yang kuat dan berfokus pada pengembangan pemahaman siswa melalui keterkaitan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka (Laili, 2020). Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa siswa akan lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar ketika mereka dapat melihat relevansi dan aplikasi praktis dari konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Safirah & Suhartiningsih, 2023).

Dalam konteks pendidikan saat ini yang dihadapkan pada tantangan dalam mempertahankan minat dan motivasi siswa, pendekatan CTL menjadi sangat relevan (Lestari et al., 2020). Dengan memperkenalkan konteks dunia nyata dalam pembelajaran, siswa tidak hanya menjadi pasif dalam menerima informasi, tetapi mereka juga menjadi aktif dalam mengaitkan konsep-konsep dengan pengalaman mereka sendiri (Suhartiningsih et al., 2024). Hal ini mendorong pemahaman yang

lebih mendalam, pemecahan masalah, dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan pendekatan CTL dalam pembelajaran memiliki implikasi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan transfer konsep ke situasi yang baru (Kamarudin et al., 2023; Manalu, 2020). Selain itu, pendekatan CTL juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih optimal (Handayani, 2020).

Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji validitas dan keefektifan media ajar tersebut dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan mengembangkan dan menguji media ajar berbasis CTL, diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan media ajar

berbasis CTL terhadap keaktifan belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi dan panduan praktis bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan dalam menerapkan pendekatan CTL dan mengembangkan media ajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip CTL.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan membuat atau mengembangkan produk yang digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono., 2019). Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sesuai dengan namanya, model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media ajar berbasis CTL.

Tahap pertama, analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan masalah

yang dihadapi siswa melalui wawancara dan angket. Pada tahap desain, media ajar berbasis CTL dirancang dengan mempertimbangkan keterkaitan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media ajar yang dirancang dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk memastikan kualitas dan kesesuaian media ajar. Implementasi media ajar dilakukan dengan mengujicobakan kepada siswa kelas IV sekolah dasar selama 6 pertemuan.

Subjek penelitian ini adalah kelas 4 SDN Gununggangsir 1 Pasuruan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, lembar observasi, dan anget. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengelola hasil wawancara dan komentar yang diberikan oleh validator. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh melalui pengisian angket oleh validator dan responden yang berisikan pertanyaan-pertanyaan

yang berhubungan dengan modul pembelajaran yang dihasilkan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan media ajar berbasis CTL menggunakan model ADDIE memuat materi yang berisi materi pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 4 SD. Pendekatan CTL dipilih karena menekankan hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat melihat relevansi dan makna dari apa yang mereka pelajari (Mughtar et al., 2023; Setiawan & Raharjo, 2022).

Penelitian ini menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahap analisis (*Analysis*) dalam penelitian ini melibatkan identifikasi kebutuhan dan tujuan pengembangan media ajar berbasis CTL untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa SD kelas 4. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan siswa, kurikulum yang berlaku, serta konsep-konsep

pembelajaran yang relevan. Hasil analisis ini membantu dalam merumuskan tujuan yang jelas dan spesifik untuk pengembangan media ajar yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Tahap perancangan (*design*) melibatkan perencanaan dan desain rinci media ajar berbasis CTL (Purnamasari et al., 2022). Pada tahap ini, dilakukan pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip CTL, pengembangan konten yang relevan dan sesuai dengan kurikulum, serta penentuan format dan struktur media ajar. Desain ini melibatkan kolaborasi antara tim pengembang, guru, dan ahli pendidikan untuk memastikan media ajar yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa.

Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahap implementasi desain media ajar berbasis CTL (Purnamasari et al., 2022). Pada tahap ini, konten pembelajaran dikembangkan secara sistematis sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya. Pengembangan media ajar melibatkan penyusunan materi pembelajaran, pengembangan aktivitas interaktif, penyusunan

panduan penggunaan media ajar, serta uji coba awal untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian media ajar dengan kebutuhan siswa.

Sebelum bahan ajar diimplementasikan dalam pembelajaran, dilakukan proses validasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Validator diberi lembar validasi untuk memperoleh penilaian, kritik, dan saran terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ketiga validator, disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi Produk**

No.	Validator	Skor	Keterangan
1	Ahli Media	90	Sangat
2	Ahli Materi	86	Valid
3	Ahli Praktisi	88	
<b>Rata-rata</b>		<b>88</b>	

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa hasil validasi produk memperoleh nilai rata-rata sebesar 88. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel kriteria hasil validasi menurut Masyhud (2021), dan masuk dalam kategori sangat layak, karena berada pada rentang skor antara 81,00 – 100, sehingga desain produk bahan ajar yang dikembangkan siap untuk diujicobakan di lapangan. Setelah melalui tahap validasi, media

ajar berbasis CTL diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas IV. Media ajar ini digunakan sebagai panduan dan sumber belajar yang terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan tahap distribusi dan penggunaan media ajar berbasis CTL (Purnamasari et al., 2022). Setelah melalui tahap pengembangan, media ajar tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas 4 SD. Pada tahap ini, dilakukan penyebaran media ajar kepada guru dan siswa, serta disediakan pelatihan atau pendampingan dalam penggunaan media ajar. Selama proses pembelajaran, guru memfasilitasi penggunaan media ajar, memberikan arahan yang jelas, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang disajikan. Dalam tahap ini juga dilakukan evaluasi dan pengumpulan data terkait keefektifan media ajar dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Tahap evaluasi (*evaluation*) merupakan tahap penilaian keefektifan media ajar berbasis CTL yang telah diimplementasikan. Evaluasi dilakukan untuk menilai

sejauh mana media ajar tersebut berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa. Keefektifan media ajar dievaluasi melalui peningkatan keaktifan belajar siswa yang diukur menggunakan angket respon peserta didik dan observasi partisipasi aktif mereka selama pembelajaran. Hasil analisis angket menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 25%, dari skor rata-rata 65 sebelum penggunaan media ajar menjadi 90 setelah penggunaan media ajar berbasis CTL.

Keseluruhan tahapan pengembangan tersebut merupakan proses yang berkelanjutan dan saling terkait dalam menciptakan media ajar berbasis CTL yang efektif. Tahap analisis dan desain memberikan landasan yang kuat dalam merumuskan tujuan dan desain media ajar, sedangkan tahap pengembangan, implementasi, dan evaluasi mewujudkan implementasi dan penilaian media ajar secara nyata dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, kelima tahap tersebut menjadi landasan penting dalam mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi keefektifan media ajar berbasis CTL untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa SD kelas 4.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ajar berbasis CTL memiliki validitas yang tinggi dalam konteks meningkatkan keaktifan belajar siswa SD kelas 4. Dengan mengintegrasikan konteks nyata dan aktivitas interaktif, media ajar ini dapat membangun hubungan yang kuat antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa (Kamarudin et al., 2023). Hal ini membantu siswa melihat relevansi dan makna pembelajaran dalam konteks yang bermakna bagi mereka.

Hasil pengembangan media ajar ini sejalan dengan desain pengembangan modul dengan pendekatan CTL yang telah dikembangkan Sulistyowati & Putri, (2018). Konteks nyata yang diintegrasikan dalam media ajar memungkinkan siswa untuk melihat relevansi dan aplikasi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari mereka (Wiyoko et al., 2021). Selain itu, aktivitas interaktif dan melibatkan yang disajikan dalam media ajar dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Handayani, 2020).

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar berbasis CTL secara efektif

mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran. Observasi partisipatif juga mengkonfirmasi tingkat partisipasi siswa yang lebih tinggi dalam diskusi kelas, kerja kelompok, dan aktivitas interaktif saat menggunakan media ajar berbasis CTL.

Media ajar berbasis CTL juga terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti diskusi, kerja kelompok, dan eksperimen sederhana. Dalam proses ini, siswa terlibat secara langsung dalam membangun pemahaman mereka sendiri dan menerapkan konsep dalam situasi kehidupan nyata. Artinya, penggunaan media ajar berbasis CTL secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa SD kelas 4.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa pendekatan CTL dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Erina, 2022; Zulfatin Nihayah et al., 2020). Muthoharoh et al. (2020) juga mengungkapkan bahwa penggunaan

pendekatan CTL dapat merangsang partisipasi siswa, memotivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman konsep. Endang et al., (2022) mengemukakan bahwa pendekatan CTL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui pengalaman nyata, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah kontekstual. Dalam penelitian ini, media ajar berbasis CTL berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang partisipasi aktif siswa, terutama melalui penggunaan gambar, video, dan aktivitas berbasis konteks.

Kelebihan penelitian ini terletak pada penggunaan model ADDIE yang komprehensif dalam mengembangkan media ajar berbasis CTL. Proses analisis memastikan kebutuhan pembelajaran diidentifikasi secara akurat. Desain kolaboratif melibatkan guru dan ahli pendidikan untuk menjamin kualitas dan relevansi media ajar. Pengembangan sistematis dan validasi oleh ahli memastikan kelayakan media ajar. Implementasi termasuk pendistribusian dan pelatihan guru, sementara evaluasi menggunakan angket dan observasi menilai keefektifan media ajar dan memberikan umpan balik untuk

perbaikan. Pendekatan ini efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa SD kelas 4.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah generalisasi hasil penelitian ini hanya terbatas pada populasi siswa SD kelas 4, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas media ajar berbasis CTL pada tingkat pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian ini hanya fokus pada aspek keaktifan belajar, sehingga penelitian selanjutnya dapat memperluas fokusnya untuk mengukur dampak media ajar berbasis CTL pada aspek lain, seperti hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis.

Kontribusi hasil penelitian ini terletak pada penekanan pentingnya penerapan pendekatan CTL dalam pembelajaran di tingkat SD. Konteks pendidikan saat ini menuntut adanya perubahan paradigma pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar (Manalu, 2020). Keaktifan siswa menjadi faktor penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal, karena ketika siswa aktif

terlibat dalam pembelajaran, mereka lebih mungkin untuk memahami, mengingat, dan menerapkan konsep yang dipelajari. Penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan media ajar berbasis CTL dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Dalam pendekatan CTL, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi secara satu arah, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui pengalaman nyata, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah dalam konteks nyata.

Implikasi dari penelitian ini sangat penting dalam konteks pembelajaran di tingkat SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ajar berbasis CTL dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan CTL dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Implikasi penting dari penelitian ini adalah perlunya pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan media ajar berbasis CTL

sebagai pendekatan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Guru perlu memperoleh pemahaman yang baik tentang konsep CTL dan strategi implementasinya agar dapat merancang dan menggunakan media ajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip CTL. Selain itu, pengembang kurikulum dan pembuat kebijakan pendidikan juga perlu mempertimbangkan integrasi pendekatan CTL dalam kurikulum dan menyediakan sumber daya yang memadai untuk pengembangan dan implementasi media ajar berbasis CTL.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai mekanisme dan strategi yang efektif dalam implementasi media ajar berbasis CTL. Meskipun penelitian ini telah menunjukkan bahwa penggunaan media ajar berbasis CTL dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, penelitian selanjutnya dapat fokus pada pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media ajar ini dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat memperluas penggunaan teknologi

digital dalam pengembangan media ajar berbasis CTL. Misalnya, eksplorasi penggunaan platform pembelajaran online, aplikasi mobile, atau realitas virtual untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pengembangan media ajar berbasis CTL dengan model ADDIE efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Proses yang komprehensif dari analisis kebutuhan, desain kolaboratif, pengembangan, implementasi, dan evaluasi telah berhasil menciptakan media ajar yang relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran siswa kelas 4. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar mereka. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan, dengan fokus pada integrasi konten pembelajaran yang lebih baik dengan kehidupan nyata siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aris Shoimin. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. (Edisi 2018). Ar-Ruzz Media.
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). Penerapan Model Ctl Dalam Meningkatkan Kemampuan Pelanaran Matematika. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 3(September), 103–111.
- Ciputra, A., Riyanto, Y., & Suhanadji, S. (2020). Pengembangan Media Peta Puzzle dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 730–739.  
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.832>
- Dahlia, M. F. S., & Putra, E. D. (2021). Peran Guru Dalam Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) di Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 577–590.  
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1038>
- Edy Sunaryoto. (2022). UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI PENDEKATAN CTL MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEMESTER I DI SDN 2 SEMANDING KECAMATAN JENANGAN KABUPATEN PONOROGO. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER)* e-ISSN 2721-9666, 3(2), 71–76.

- <https://doi.org/10.36312/teacher.v3i2.127>
- Endang, F. U., Rosalina, E., & Frima, A. (2022). PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING LEARNING PADA SISWA KELAS IV 48 LUBUKLINGGAU. *Journal of Education and Culture*, 2(2), 105–123.  
<https://doi.org/10.58707/jec.v2i2.226>
- Erina, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan CTL pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2012–2022.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2044>
- Handayani, I. (2020). Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Sekolah Dasar. *Mau'izhah*, 10(1), 59.  
<https://doi.org/10.55936/mauizhah.v10i1.45>
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Pengembangan Model Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis ICT Dalam Pembelajaran PJOK Pada Guru SD Negeri Se-Kecamatan Seluma. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60–69.  
<https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i1.14911>
- Kamarudin, Irwan, Akbar, A., & Herdianto, H. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MENGGUNAKAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN GLASSER*, 7(1), 197.  
<https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.2305>
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif*. Ar Ruzz Media.
- Khotimah, K., & Safirah, A. D. (2023). Integrasi Teknologi Pendidikan dalam Menganalisis Kesalahan Fonologis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 3580–3592.  
<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5298%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5298/3726>
- Laili, I. (2020). Validitas LKPD Pencemaran Lingkungan Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(1), 20–30.  
<https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n1.p20-30>
- Lestari, L. D., Eka, K. I., & Wijayanti, O. (2020). UPAYA MENINGKATKAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN DAN PRESTASI BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) PADA TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV MI MUHAMMADIYAH LIMBANGAN. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 327.

- <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.832>
- Manalu, A. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA TENTANG LUAS BANGUN DATAR MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI KELAS V SD NEGERI 101880 TANJUNG MORAWA. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 1(3), 9–18.  
<https://doi.org/10.51178/jetl.v1i3.44>
- Masyhud, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Muchtar, F. Y., Nurdin, F. A., Kasmawati, K., Nurwahyuningsih, N., Yamin, M., & S, M. I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2522>
- Muthoharoh, L., Mardiaty, Y., & Zahroul Fitriyah, C. (2020). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Peristiwa Dalam Kehidupan di SD Muhammadiyah 1 Jember. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 9.  
<https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i2.22666>
- Nasution, Safirah, A. D., Wiryanto, Muhimmah, H. A., & Abdillah, M. I. (2024). Cybernetic Theory in Improving Students' Higher Order Thinking Skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(1), 38–46.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i1.61986>
- Purnamasari, I., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING KELAS V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3).  
<https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53600>
- Rindiana, T., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). MODEL PEMBELAJARAN RADEC UNTUK MENINGKATKAN HIGHER ORDER THINKING SKILL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 89–100.  
<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.186>
- Safirah, A. D., & Abdillah, M. I. (2024). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sd. *ARSEN: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 102–109.  
<https://doi.org/10.30822/arsen.v1i2.3119>
- Safirah, A. D., Nasution, N., & Dewi, U. (2024). Analysis of the Development Needs of HOTS-Based Electronic Student Worksheets with Culturally Responsive Teaching Approach in Elementary Schools. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 243–256.  
<https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.533>

- Safirah, A. D., & Suhartiningsih, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik berbasis contextual teaching and learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6689–6705.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11875>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Setiawan, F. A., & Raharjo, M. (2022). MEDIA POWERPOINT BERBASIS MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DI SDN 68 PALEMBANG. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1).  
<https://doi.org/10.36706/jisd.v9i1.17122>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartiningsih, Safirah, A. D., Ningsih, Y. F., & Nasution. (2024). Learning Revolution with Student Worksheets Based on Bondowoso Local Wisdom for Fourth Grade of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.54382>
- 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>
- Sulistiyowati, P., & Putri, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas IV Tema 3 Subtema 1. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 1.  
<https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p1-6>
- Takim, R. R. (2021). Pengembangan Modul Ikatan Kimia Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Melalui Metode Eksperimen. *Journal of Tropical Chemistry Research and Education*, 3(2), 53–62.  
<https://doi.org/10.14421/jtcre.2021.32-01>
- Wiyoko, T., Megawati, M., & Wandira, A. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas III Sekolah Dasar di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 20.  
<https://doi.org/10.24269/dpp.v9i1.3471>
- Zulfatin Nihayah, A., Fakhriyah, F., & Arsyad Fardani, M. (2020). PENERAPAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP-UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2).  
<https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3424>