

PENGARUH MODEL CONTEXTUAL *TEACHING AND LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VII SMP

Winni Pawaitra Winatha^{1*}, Marhamah², Anggria Septiani Mulbasari³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

(winniwinatha@gmail.com¹, marhamah@univpgri-palembang.ac.id²,
anggriasm25@gmail.com³)

Abstract

This study aims to determine the effect of the Contextual Teaching and Learning (CTL) model integrated with the interactive media Educaplay on the learning outcomes of seventh-grade junior high school students in algebra material. The research was conducted at SMP Negeri 3 Mendobarat using a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design, specifically the *posttest-only control group design*. The research sample consisted of two classes: an experimental class that received instruction using the CTL model assisted by Educaplay, and a control class that received conventional learning methods. Data were collected through a learning outcome test and analyzed using SPSS version 22. Based on the data analysis results, the average learning outcome in the control class was 61.55, categorized as good, while the average in the experimental class was 73.64, categorized as very good. The hypothesis test using a t_{test} showed that the calculated t_{value} was 2.530, while the critical t_{value} was 2.0345 at a significance level of $\alpha = 0.05$. Since the calculated t_{value} is greater than the critical t_{value} , the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of using the CTL learning model assisted by Educaplay media on students' learning outcomes in algebra.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning; Educaplay; Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dipadukan dengan media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP pada materi aljabar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Mendobarat dengan menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *Quasi Experimental Design*, yaitu desain eksperimen semu dengan bentuk *posttest only control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model CTL berbantuan Educaplay, dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang kemudian dianalisis menggunakan program SPSS versi 22. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa di kelas kontrol sebesar 61,55 yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 73,64 yang tergolong dalam kategori sangat baik. Uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,530, sedangkan t_{tabel} sebesar 2,0345 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar.

Kata Kunci: *Contextual Teaching and Learning; Educaplay; Hasil Belajar.*

A. Pendahuluan

Matematika adalah ilmu universal yang mendorong kemajuan teknologi saat ini,

memainkan peran penting dalam berbagai

disiplin, dan meningkatkan pemikiran

manusia. Matematika adalah mata pelajaran



penting di sekolah dasar dan menengah. Ini penting karena matematika dapat membangun kesadaran tentang nilai-nilainya (Siagian, 2023). Dalam proses belajar matematika, ada banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam Pelajaran matematika. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan hasil belajar matematika yang rendah adalah pemahaman peserta didik tentang konsep matematika sangat lemah karena belajar matematika bagi peserta didik kurang bermakna (Amin, 2020).

Hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai atau diperoleh selama proses belajar, yang menunjukkan seberapa baik siswa belajar selama proses belajar mengajar pada jenjang selanjutnya. Hasil belajar didefinisikan sebagai proses memperoleh sesuatu melalui pengalaman dan mengubah perilaku (Rahman, 2021). Proses pembelajaran yang dilakukan dengan mengubah perilaku seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Menurut (Marzuki, 2023) hasil belajar yaitu proses belajar dari suatu perolehan yang dicapai dari suatu aktivitas atau proses diri dengan lingkungan sehingga menghasilkan suatu perolehan. Hasil belajar siswa akan meningkat apabila guru dan siswa dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa sangat penting untuk menilai seberapa efektif sistem Pendidikan. Namun, Ketika hasil belajar rendah banyak sekolah menghadapi masalah besar seperti di SMP Negeri 3

Mendobarat. Hal ini memengaruhi pencapaian akademik siswa tetapi juga motivasi kepercayaan diri dan perkembangan keterampilan hidup siswa. Menurut penelitian (Safitri, 2021) mengatakan bahwa pembelajaran cenderung menonton dan lebih berfokus pada guru. Masalah ini dapat disebabkan oleh banyak hal termasuk metode pengajaran tidak sesuai dan lingkungan belajar yang tidak mendukung. Pendidik mungkin menggunakan metode yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga materi tidak efektif disampaikan. Hasil belajar digunakan untuk menentukan sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti topik materi tersebut (Hamidah, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas VII di SMP Negeri 3 Mendobarat, Peserta didik mengalami rendahnya hasil belajar terutama dalam mata Pelajaran aljabar. (Hartati, 2021) Sulit bagi siswa untuk menyerap Pelajaran adalah masalah utama dalam Pendidikan formal (sekolah). Hal ini dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih rendah. (Fahrudin, 2021) menyatakan metode yang digunakan guru masih dengan metode pendekatan ceramah dalam pengajaran pada siswa, yang membuat siswa kurang memahami materi yang dijelaskan. Selain itu, karena soal-soal yang diberikan hanya berpusat pada prosedur mekanisme dan pemecahan masalah biasa, sehingga peserta didik cenderung menghafal langkah-langkah



penyelesaian tanpa memahami konsep mendalam.

Oleh karena itu untuk menghindari terjadinya pernyataan yang diatas, Solusi yang digunakan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran CTL dalam pembelajaran tersebut. (Ermawati, 2021) mengatakan Dimana dengan menggunakan model pembelajaran CTL mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara apa yang peserta didik ketahui dan cara menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Alasan penggunaan model pembelajaran CTL dijelaskan oleh (Novitri, 2022) dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual guru dapat mengajarkan konsep matematika dengan mengaitkan dunia nyata, Ini menunjukkan bahwa model ini meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut (Polontalo, 2023) model pembelajaran CTL adalah pendekatan pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa. Ini juga mendorong siswa untuk memikirkan bagaimana pengetahuan mereka dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Menurut (Nurmaliah, 2021) model pembelajaran CTL memiliki kelebihan diantaranya adalah dapat menekankan sepenuhnya aktivitas berpikir peserta didik, baik fisik maupun mental. Proses belajar peserta didik akan berubah menjadi pengalaman nyata dalam kelas melalui model pembelajaran CTL. Peserta didik dapat mencarimengolah, dan

menemukan pengalaman belajar yang nyata melalui pembelajaran CTL ini.

Untuk membantu mengatasi meningkatkan hasil belajar peserta didik model pembelajaran CTL pada materi aljabar, dibutuhkanlah media pembelajaran. Salah satu media interaktif yang dapat membuat pembelajaran dalam bentuk games dengan menggunakan aplikasi media *educaplay*. Menurut (Tarigan, 2024) Media *Educaplay* adalah platform pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk membuat permainan edukasi yang dapat digunakan secara interaktif oleh guru dan siswa. Dengan menggunakan *educaplay* selama pembelajaran, memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Manfaat dari media interaktif fitur program game *educaplay* ini peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses evaluasi pembelajaran yang interaktif. memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memotivasi siswa untuk belajar secara menyenangkan.

Dalam hal ini, model ctl berfokus pada pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa siswa terlibat dalam kegiatan yang penting, yang membantu siswa mengaitkan Pelajaran akademik dengan situasi nyata terhadap hasil belajar (Silaban, 2023). Selain menggunakan model ctl untuk membantu meningkatkan hasil belajar dapat menggunakan media *educaplay*. Berdasarkan penelitian ristine dwi utami media *educaplay* ini sangatlah berpengaruh dan efektif dilakukan oleh



siswa yang terlihat sangat aktif dalam terlibat proses pembelajaran. Dengan demikian, media *educaplay* dapat membantu pendekatan model *ctl* dalam pembelajaran matematika dengan membuat masalah matematika yang menarik dan relevan dengan dunia nyata, serta memberikan lingkungan interaktif. Dimana siswa dapat menyelesaikan masalah dan membantu siswa dalam belajar matematika pada materi aljabar. Dalam hal ini media *educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi aljabar karena mereka tidak hanya menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata tetapi juga menerapkan dalam berbagai konteks yang intraktif. Berdasarkan hasil peneliti sebelumnya ini menjadi keterbaruan dalam penelitian ini yaitu memeningkatkan hasil belajar matematika menggunakan model *ctl* dan media *educaplay*.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti terkait pengaruh model pembelajaran *ctl* berbantuan media *educaplay* fitur program game terhadap hasil belajar matematika. Dengan adanya pembelajaran kontekstual berbantuan Media berbasis game seperti *Educaplay* sebagai media interaktif dapat menyediakan dalam cara penyampaian materi, ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran, membantu siswa dengan berbagai gaya belajar untuk memahami konsep aljabar secara lebih efektif, dan memberi mereka kesempatan untuk belajar secara mandiri. Adapun judul

penelitian ini "Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP."

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan jenis *Quasi Experimental* dan desain *Posttest Only Control Design*. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang diberikan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media *Educaplay*, dan kelas VII B sebagai kelas kontrol dengan metode konvensional. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan model *CTL* berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika pada materi aljabar.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Mendobarat dengan jumlah 35 siswa, terdiri dari 17 siswa di kelas VII A dan 18 siswa di kelas VII B. Sampel diambil secara keseluruhan dari populasi tersebut. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SMP Negeri 3 Mendobarat yang beralamat di Jl. Gotong Royong, Desa Rukam, Kecamatan Mendobarat, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur data yang diperoleh dari



penelitian yang telah dilakukan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji kolmogrov-Smirnov berbantuan SPSS 22. Jika taraf signifikan $> 0,05$ maka uji normalitas dapat dikatakan berdistribusi normal. Namun jika taraf signifikan $< 0,05$, maka uji normalitas dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas data :

Tabel. 1 Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kel Statis	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	as	tic	Df	Sig.	stic	Df	Sig.
Hasil belajar	1	.200	18	.056	.923	18	.147
belajar	2	.212	17	.041	.843	17	.009

(Sumber : Output SPSS 22)

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data daalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan posttest eksperimen yaitu 0,056 dan posttest kontrol yaitu 0,041 yang mana nilai tersebut lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengukur varians data sama atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji *levene's test of homogeneity of variance* sebagai uji homogenitas. Jika taraf signifikan $> 0,05$ maka uji homogenitas dapat dinyatakan homogen. Namun jika taraf signifikan $< 0,05$ maka uji homogenitas dapat dinyatakan tidak homogen. Berikut hasil data homogenitas:

Tabel. 2 Uji Homogenitas

Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
	.304	1	33	.585

(Sumber : Output SPSS 22)

Berdasarkan tabel *test of homogeneity of variance* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,304 artinya nilai $> 0,05$ dengan demikian data uji homogenitas dinyatakan homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adakah Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kelas VII SMP. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Independent Sample T-Test* (Uji -t) berbantuan spss 22, dengan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$. Jika nilai sig $\alpha > 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Jika nilai sig $\alpha < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima.

Tabel. 3 Distribusi Statistik

Group Statistics					
Kelas	N	Mean	Std.	Std.	
			Deviation	Error	
			n	Mean	
Hasi Post					
l Test	17	73.65	16.140	3.914	
Sisw Eksperi					
a men					
Post					
Test	18	61.56	20.327	4.791	
Kontrol					

(Sumber : Output SPSS 22)

Tabel. 4 Uji Independent Sample T-Test



	F	Sig.	t	df	Sig.	Me	Lo	Upp
Hasil Siswa	.304	.585	2.500	33	.018	12.092	6.228	24.758
			2.530	32.000	.016	12.092	6.187	24.651

(Sumber : Output SPSS 22)

Dari tabel diatas uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test diperoleh bahwa nilai rata-rat (mean) kelas eksperimen sebesar 73,65 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 61,56, karena nilai mean difference = 12.092. nilai sig (2-tailed) = 0,018 < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis menyatakan bahwa ada Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kelas VII SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Contextual Teaching And Learning* dengan berbantuan Media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Mendobarat. Penelitian ini dilakukan dikelas eksperimen, Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimental* dengan bentuk *Posttest Only Control Design*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode model *contextual teaching and learning* dengan berbantuan media *educaplay* dilakukan dikelas eksperimen dan metode konvensional (ceramah) pada kelas kontrol.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrument soal tes terlebih dahulu. Proses uji coba instrument dilakukan di SMP 2 Sungailiat melibatkan partisipasi aktif dari 15 siswa sebagai responden uji coba. Sebanyak 10 soal berbentuk essay disiapkan dan diujikan dengan tujuan untuk mengukur kualitas, dan kelayakan instrument tersebut sebelum digunakan dalam pengumpulan data yang sesungguhnya.

Berdasarkan analisis hasil uji coba instrument diperoleh dari 10 soal yang diujikan 7 soal yang dinyatakan valid dan 3 soal dinyatakan tidak valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan data yang diperoleh dari uji coba memiliki Tingkat kepercayaan yang tinggi, sehingga instrument secara keseluruhan dianggap konsisten yang dilakukan penelitian. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk menggunakan 7 soal valid sebagai instrument posttest dalam penelitian yang akan dilaksanakan.

Adapun tahapan saat penelitian dengan model *contextual teaching and learning* yaitu tahap pertama peneliti menentukan hasil yang diharapkan. Peneliti menetapkan tujuan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) Dan tujuan pembelajaran (TP) yang telah digariskan dalam kurikulum Merdeka. Penetapan tujuan ini menjadi landasan dalam merancang keseluruhan proses pembelajaran dan penilaian. Tahap kedua melibatkan penentuan instrument penilaian sebagai bukti konkret ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam



konteks ini, peneliti memilih untuk menggunakan instrument yang sama dengan soal posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Tahap ketiga adalah perancangan kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis dalam bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Implementasi model *contextual teaching and learning* dalam penelitian ini terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini tercemin dari perbandingan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data yang terkumpul nilai rata-rata kelas eksperimen berhasil mencapai nilai 73,65 dengan menerapkan model *contextual teaching and learning* dan memanfaatkan bantuan media pembelajaran. dan kelas kontrol mencapai nilai rata-rata posttest 61,56. Selisih signifikan ini mengindikasikan bahwa rancangan pembelajaran yang terstruktur dengan fokus pemahaman mendalam dan penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif.

Dengan hasil yang diamati secara langsung selama proses pembelajaran model *contextual teaching and learning* berbantuan media *educaplay* memberikan dampak positif terhadap aktivitas, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik terlihat lebih aktif selama pembelajaran, antusias saat mengeksplorasi soal tes melalui media fitur program game, serta mampu menarik peserta didik dalam

belajar sambil bermain dengan lebih mudah. Mereka memperhatikan saat peneliti memberikan penjelasan berani bertanya, dan mengemukakan pendapat.

Penerapan model *contextual teaching and learning* ini menekankan pada perencanaan pembelajaran berdasarkan tujuan, membantu siswa dalam memahami materi yang mendalam dan dengan media interaktif fitur program game pembelajaran menjadi lebih bermakna menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan dalam belajar matematika.

Berdasarkan analisis data yang mendalam perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menghasilkan Kesimpulan yang signifikan terkait hipotesis yang diajukan. Kriteria pengujian hipotesis yang telah ditetapkan H_0 ditolak penolakan ini berdasarkan pada perhitungan statistic yang menunjukkan perbedaan nyata pada dua kelas yang diamati. Derajat kebebasan (df) = 33 menjadi landasan menentukan nilai kritis untuk pengujian hipotesis. Nilai t-hitung sebesar 2,530 dan dibandingkan dengan t-tabel yang relevan pada taraf signifikansi 0,05 (2-tailed) yaitu 2,0345. karena t-hitung > t-tabel (2,530 > 2,0345), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Contextual Teaching And Learning* berbantuan media *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.



Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Degeng dan husen dengan judul penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Berbasis Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara model dan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, strategi pengajaran yang inovatif dan adaptif seperti kombinasi *Contextual teaching and learning* dan *educaplay* menjadi sangat relevan dalam konteks Pendidikan modern dan sangat disarankan untuk diterapkan dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di era digital.

Hasil penelitian didukung oleh Nur Hadiyanta menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas X MAN Popongan Kabupaten Klaten. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Skor partisipasi siswa meningkat dari 53,17 pada siklus I menjadi 78,86 pada siklus II. Penerapan CTL mendorong suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendukung keterlibatan siswa secara langsung dalam membangun pemahaman materi. Hal ini memperkuat bahwa model CTL dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif

dan relevan dalam meningkatkan hasil belajar PKn. Dengan demikian, temuan pendukung ini memperkuat kesimpulan bahwa model pembelajaran CTL berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas X MAN Popongan Kabupaten Klaten.

Sedangkan hasil penelitian yang didukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh Dila Nurmaizura dkk. menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media interaktif *Educaplay* secara signifikan meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 16 Mataram, yang dibuktikan melalui perbedaan nilai rata-rata post-test antara kelas eksperimen (86,15) dan kelas kontrol (75), serta hasil uji Mann-Whitney U dengan nilai signifikansi $0,019 < 0,05$. Temuan ini mengindikasikan bahwa kombinasi antara pendekatan pembelajaran kontekstual dan media digital interaktif mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

D. Penutup

Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah mendukung penerapan model pembelajaran inovatif berbasis digital, guru lebih aktif menggunakan media interaktif dalam CTL untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, serta peserta



didik dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel, jenjang pendidikan, maupun mata pelajaran yang berbeda.

E. Daftar Pustaka

- Abrori, A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap . *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* , 296-315.
- Amelia, I. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Digital Library Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 2 Solok. *Journal Of Education & Pedagogy*, 181-308.
- Amin, M. M. (2020). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 55-60.
- Aqwal, P. K. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 1-27.
- Azizah, S. W. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Literasi Sains menggunakan Quizizz Untuk Mengukur Hots Padamenggunakan Quizizz Untuk Mengukur Hots Padapembelajaran Ipa Siswa Smp. *Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 121-132.
- Cahyani, K. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 1-9.
- Deswita. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving (Dlps) Terhadap Kemampuan Penalaran Adaptif Ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 150.
- Ermawati. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Kaliabang Tengah Viii. *Jurnal Basicedu*, 1-7.
- Fabian, V. H. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2685-2690.
- Fadilah, A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1-17.
- Fahrudin, H. N. (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran Ipa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* , 1770-1775.
- Fernanda, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay Di Kelas Ivb Sdn Dukuh Kupang Iii Surabaya. *Journal*



- Of Science And Education Research*, 58-63.
- Gea Aprilyada, M. A. (2023). Peran Kajian Pustaka Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 165-173.
- Hamidah, S. A. (2023). Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mtsn 8 Hulu Sungai Utara. *Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 223-239.
- Hani. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Journal Of Classroom Action Research*, 433-441.
- Hartati, F. N. (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran Ipa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1770-1775.
- Hartini. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Berbatuan Kuis Educaplay Di Sdn Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 1-10.
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (Ctl) Pada Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika*, 112-126.
- Kadir. (2022). *Statistika Terapan*. Depok : Kharisma Putra Utama Offset.
- Kadir. M.Pd. (2015). *Statistika Terapan*. Depok: Pt.Rajagrafindo Persada.
- Kesumawati, N. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Siswa Sma. *Pendidikan Matematika*, 11.
- Magdalena. (2023). Konsep Model Desain Pembelajaran Sd. *Cendikia Pendidikan*, 10-20.
- Mahmudah, M. (2021). Mengembangkan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Melalui Model - Model Pembelajaran. *Jurnal Keislaman*, 19- 31.
- Mansur. (2023). Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Inovasi Ilmu Pendidikan*, 66-77.
- Maria Margaretha Faot, S. M. (2020). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 55-60.
- Marzuki. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas Xi Ipa B Sma Immanuel Sintang. *Jurnal Pendidikan*, 156-163.



- Masruro, F. Y. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning Dalam Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Journal Education Research And Development*, 26-33.
- Millah, H. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan Karyawan Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Kasus Pada Alfamart Di Desa Karangbong Kecamatan Pajajaran). *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 1-9.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informas*, 1-6.
- Nizamuddin. (2021). *Metodologi Penelitian*. Medan: Dotplus.
- Novitri. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas V Sdn 12 2x11 Enam Lingkung. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 29- 35.
- Nurmala, D. A. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akutansi. *Jurnal Skripsi*, 1-10.
- Nurmaliah, D. P. (2021). Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dalam Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary Education*, 487- 491.
- Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. (2024). *Journal Of Classroom Action Research*, 433-441.
- Polontalo. (2023). Dampak Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Segiempat. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 50-62.
- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (Ji-Mr)*, 26-33.
- Pratomo, W. (2024). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn 5 Panjer. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1-12.
- Rahmah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Kaliabang Tengah Viii. *Jurnal Basicedu*, 1-7.
- Rahman. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran



- Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 171-180.
- Rifaldin, M. (2024). Penerapan Model Discovery Learning berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Viii. D Smpn 20 Makassar . *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1-11.
- Rini, D. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur. *Skripsi* , 1-157.
- Safitri. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1321-1328.
- Santika, I. G. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa. *Jurnal Education And Development*, 207-212.
- Siagian. (2023). Hubungan Model Discovery Learning dengan Strategi Konflik Kognitif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah matematika Siswa. *Jurnal Of Mathematics Education And Application*, 122-131.
- Silaban, N. (2023). Pengaruh Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Kreativitas Belajar Pak Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Laguboti Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Berkarakter* , 371-386.
- Sumadi, A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Morkoneng 1. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 296-315.
- Syahroni1, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. 1-14.
- Tarigan. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ii Di Sd Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 15792- 15801.
- Wasti, Y. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Mengoptimalkan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning(Ctl) Siswa Kelas Vii.3 Smp Negeri 16 Batam Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1775-1794.
- Wulandari. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 3928-3936.



- Yandi, A. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 13-24.
- Yasmiyana, A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Sosial Menggunakan Model Inspired Dan Media Educaplay Sdn Melayu 5. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1-16.
- Yuni, Y. (2021). Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Aljabar Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Instructional Mathematics*, 1-9.
- Zahra Aulia Rahmah, I. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Kaliabang Tengah Viii . *Jurnal Basicedu*, 2580-1147.
- Zamili, U. (2024). Pengaruh Media Softbook Shapes Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Gkpi Tarutung Kota. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-20.