

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* BERBASIS *EDUCATIVE GAME*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA MATA
PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SDN 1 PLADEN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

LUKLUIL MAKNUN

202033250

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Masa depan kita gemilang. The future is yours do your best. Berbuat yang baik jangan sakiti orang.” (Prabowo Subianto)
2. “Sukses itu bukan hanya berhasil meraih apa yang kita rencanakan. Sukses juga adalah berhasil bangkit ketika jatuh, itulah sukses.” (Anies Baswedan)
3. “Jangan terlalu serius pada dunia. Semua hanya permainan. Jadilah bermanfaat untuk sesama. Jangan menyulitkan orang lain.” (Lukluil Maknun)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu mencurahkan Rahmat dan Karunianya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini sampai dengan selesai. Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, jalan kemudahan, serta petunjuk-Nya.
2. Kedua orangtuaku (Alm. Bapak H. Mahalli dan Ibu Hj. Imroatun), peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada Bapak dan Ibu yang selama ini telah memberikan support dan keikhlasan do’a selama ini.
3. Dosen pembimbing I Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd dan dosen pembimbing II Ibu F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. serta bapak/ibu dosen program studi PGSD UMK yang telah memberikan bimbingan, ilmu dan arahan sehingga hasil karya ini dapat terselesaikan.
4. Teman - teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya yang telah rela menjadi pendengar yang baik atas keluh-kesah selama skripsian.
5. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus.
6. Kepada diri saya sendiri yang sudah mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik, meskipun saya yakin skripsi ini masih kurang sempurna tetapi semoga dapat bermanfaat bagi orang lain.

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, hidayahNya, kesehatan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Educative Game* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD 1 Pladen”. Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan serta motivasi dari keluarga dan sahabat yang telah membantu secara materi dan tenaga untuk peneliti menyelesaikan skripsi ini. Peneliti pun ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Sucipto, M. Pd. Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Siti Masfuah, S.Pd., M. Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan seminar skripsi.
3. Dosen pembimbing I Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. dan dosen pembimbing II F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. yang telah dengan tulus dan ikhlas dalam memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti demi kebaikan dalam menyelesaikan skripsi ini,
4. Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu guru SDN 01 Pladen, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
6. Teman-teman seperjuangan PGSD UMK 2020 yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.
7. Sahabat dan teman-temanku yang ada di Universitas Muria Kudus dan yang diluar, terimakasih karna sudah menemani peneliti dari awal hingga akhir. Semoga tulisan sederhana ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi semua pihak pada umumnya.

Penelitian ini jauh dari kata sempurna, maka kiranya pembaca untuk memberikan masukan dan saran yang sifatnya membangun, agar peneliti bisa lebih mengevaluasi lebih lanjut.

Kudus, 5 Juli 2024



Lukluil Maknun
NIM. 202033250

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Educative Game* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD 1 Pladen” oleh Lukluil Maknun dengan NIM 202033250 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 21 Juni 2024

Pembimbing I



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0619128801

Pembimbing II



F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

NIDN. 0006108503

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Educative Game* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD 1 Pladen” oleh Lukluil Maknun dengan NIM 202033250 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 21 Agustus 2024

Tim Penguji


Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0619128801

Ketua


F. Shoufika Hilvana, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0006108503

Sekretaris


Dr. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0616098701

Anggota


Siti Masfaah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0615129001

Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

ABSTRAK

Maknun, Lukluil. 2024. **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Berbasis *Educative Game* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 1 Pladen”** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. (2) F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci : *Contextual Teaching and Learning, Educative Game, Berpikir Logis*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir logis siswa kelas V SD 01 Pladen saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pada muatan IPAS. Adapun tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbasis *Educative Game* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Mata Pelajaran IPAS, (2) untuk menganalisis apakah terdapat peningkatan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbasis *Educative Game* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Mata Pelajaran IPAS.

Kemampuan berpikir logis adalah kegiatan berpikir yang tinggi, yang meliputi kegiatan menganalisis, mensintesis, mengenal permasalahan dan cara memecahkannya, menyimpulkan serta mengevaluasi. Pada penelitian ini peneliti melakukan eksperimen untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Serta penggunaan media *educative game* berupa kartu bergambar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar di dalam kelas.

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif eksperimen dengan one group pretest-posttest design. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 01 Pladen yang berjumlah 24 dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbasis *Educative Game* sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir logis siswa. Uji validitas menggunakan *Expert Judgment* yaitu pendapat dari ahli. Teknik pengumpulan data yaitu berupa dokumentasi dan tes. Analisis data menggunakan Uji T pada aplikasi IBM SPSS 25.

Hasil penelitian ini menunjukkan uji paired sample statistic t-test menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan rata-rata antara skor pretest (53,02) dan posttest (63,54). Terlihat rata-rata posttest dari hasil nilai tes kemampuan berpikir logis siswa lebih besar dari pada rata-rata pretest, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian persentase nilai N-Gain mendapatkan 21,5% yang menunjukkan penafsiran tidak efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) Terdapat perbedaan rata-rata antara skor pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbasis *Educative Game* terhadap kemampuan berpikir logis siswa kelas V SDN 01 Pladen, dan (2) Terdapat peningkatan skor pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model CTL berbasis *Educative Game* terhadap kemampuan berpikir logis siswa kelas V SDN 01 Pladen.

ABSTRACT

Maknun, Lukluil. 2024. *"The Effect of Using Contextual Teaching and Learning (CTL) Learning Models Based on Educative Games on Logical Thinking Abilities in Science and Science Subjects for Class V Students at SDN 1 Pladen"* Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors (1) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. (2) F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning, Educative Game, Logical Thinking*

This research was motivated by the low logical thinking ability of fifth grade students at SD 01 Pladen when carrying out learning activities in class, especially on science and science content. The aims of this research are (1) to analyze whether there is an influence of the use of the Educative Game-based Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model on Logical Thinking Ability in Science Subjects, (2) to analyze whether there is an increase in the use of the Contextual Teaching and Learning learning model (CTL) based on Educative Games on Logical Thinking in Science Subjects.

The ability to think logically is a high level thinking activity, which includes the activities of analyzing, synthesizing, recognizing problems and how to solve them, concluding and evaluating. In this study, researchers conducted experiments to improve logical thinking skills through the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model. As well as the use of educative game media in the form of picture cards which can be used by teachers and students in learning activities in the classroom.

This study used a quantitative experimental design with a one group pretest-posttest design. The subjects of this research were 24 fifth grade students at SD 01 Pladen using saturated sampling techniques. The independent variable in this research is the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model based on Educative Games, while the dependent variable is students' logical thinking abilities. Test validity using Expert Judgment, namely the opinion of experts. Data collection techniques are in the form of documentation and tests. Data analysis using the T Test on the IBM SPSS 25 application.

The results of this research show that the paired sample statistical t-test shows a Sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, so there is an average difference between the pretest score (53.02) and posttest (63.54). It can be seen that the posttest average of the students' logical thinking ability test scores is greater than the pretest average, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Then the percentage of N-Gain value was 21.5%, which shows that the interpretation is not effective.

Based on the research results, it can be concluded that (1) There is an average difference between students' pretest and posttest scores before and after learning using the Educative Game-based Contextual Teaching and Learning (CTL) model on the logical thinking abilities of class V students at SDN 01 Pladen, and (2)) There was an increase in students' pretest and posttest scores before and after learning using the Educative Game-based CTL model on the logical thinking abilities of class V students at SDN 01 Pladen.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO.....	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Ruang Lingkup	9
1.6 Definisi Operasional	9
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Berpikir Logis.....	12

2.1.2 Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	14
2.1.3 Media Pembelajaran	19
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	24
2.3 Kerangka Berpikir.....	26
2.4 Hipotesis Penelitian	29
BAB III	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30
3.1 Tempat & Waktu Penelitian	30
3.1.1 Tempat Penelitian.....	30
3.1.2 Waktu Penelitian	30
3.2 Rancangan Penelitian.....	30
3.2.1 Metode Penelitian.....	30
3.2.2 Desain Penelitian	31
3.3 Populasi dan Sampel.....	31
3.3.1 Populasi	31
3.3.2 Sampel	32
3.4 Variabel Penelitian.....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.5.1 Tes	33
3.5.2 Dokumentasi.....	34
3.5.3 Observasi	34
3.6 Instrumen Penelitian	35
3.6.1 Tes	35
3.6.2 Lembar Observasi.....	35
3.7 Uji Validitas.....	35

3.8 Teknik Analisis Data	36
3.8.1 Uji Normalitas	36
3.8.2 Perbedaan skor pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> berbasis <i>educative game</i> terhadap kemampuan berpikir logis	37
3.8.3 Peningkatan skor pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> berbasis <i>educative game</i> terhadap kemampuan berpikir logis	38
BAB IV	40
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Deskripsi Latar Penelitian.....	40
4.1.1 Profil SD 01 Pladen.....	40
4.1.2 Data siswa SDN 01 Pladen, materi pembelajaran, dan kompetensi dasar	40
4.1.3 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	41
4.2 Data Hasil Penelitian	47
4.2.1 Data Penilaian Kemampuan Berpikir Logis Siswa	47
4.2.2 Hasil Uji Normalitas Data	48
4.2.3 Hasil Analisis Perbedaan Skor Pretest dan Posttest Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> berbasis <i>Educative Game</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Logis.....	48
4.2.4 Hasil Analisis Peningkatan Skor Pretest dan Posttest Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> berbasis <i>Educative Game</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Logis.....	50

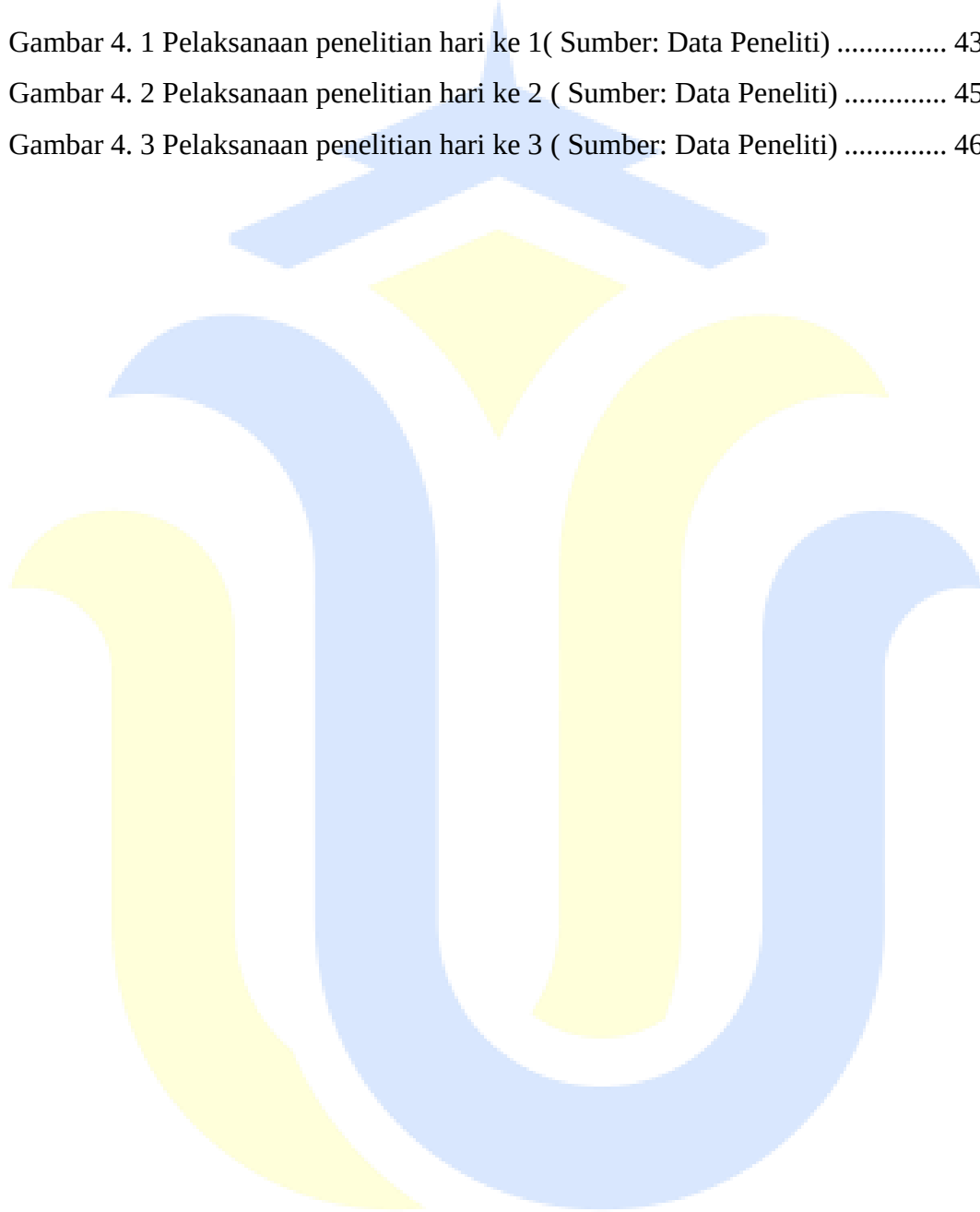
4.3 Pembahasan	55
4.3.1 Perbedaan Rata-rata antara Skor Pretest dan Posttest Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> berbasis <i>Educative Game</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Logis	55
4.3.2 Peningkatan Skor Pretest dan Posttest Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> berbasis <i>Educative Game</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Logis	58
BAB V.....	59
PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	69
(Pertemuan ke-1).....	110
(Pertemuan ke-2).....	118
(Pertemuan ke-3).....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas.....	42
Tabel 4. 2 Deskripsi Nilai Kemampuan Berpikir Logis	47
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4. 4 Paired Samples Statistics	49
Tabel 4. 5 Paired Samples Test.....	49
Tabel 4. 6 Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis.....	50

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 Desain Media Educative Game Kartu Bergambar	24
GAMBAR 2. 2 Kerangka Berpikir	28
Gambar 4. 1 Pelaksanaan penelitian hari ke 1(Sumber: Data Peneliti)	43
Gambar 4. 2 Pelaksanaan penelitian hari ke 2 (Sumber: Data Peneliti)	45
Gambar 4. 3 Pelaksanaan penelitian hari ke 3 (Sumber: Data Peneliti)	46



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Jadwal Penelitian</i>	69
<i>Lampiran 2 Data Siswa.....</i>	71
<i>Lampiran 3 Kisi-kisi Lembar Observasi Pra Penelitian</i>	73
<i>Lampiran 4 Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru Pra Penelitian</i>	74
<i>Lampiran 5 Kisi-kisi Lembar Wawancara Siswa Pra Penelitian</i>	75
<i>Lampiran 6 Hasil Obervasi Pra Penelitian</i>	76
<i>Lampiran 7 Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian</i>	79
<i>Lampiran 8 Hasil Wawancara Siswa Pra Penelitian</i>	81
<i>Lampiran 9 Kisi-kisi data awal penelitian.....</i>	83
<i>Lampiran 10 Rubrik Penilaian Tes Data Awal.....</i>	85
<i>Lampiran 11 Hasil data awal penelitian</i>	87
<i>Lampiran 12 Hasil Nilai Data Awal</i>	88
<i>Lampiran 13 Kisi-Kisi Tes Kemampuan Berpikir Logis Siswa (Pretest dan Posttest).....</i>	89
<i>Lampiran 14 Kunci Jawaban Instrumen Tes</i>	92
<i>Lampiran 15 Soal Instrumen Tes</i>	101
<i>Lampiran 16 Alur Tujuan Pembelajaran.....</i>	109
<i>Lampiran 17 Modul Ajar</i>	110
<i>Lampiran 18 Validasi Intrumen Tes</i>	134
<i>Lampiran 19 Validasi Media Educative Game</i>	136
<i>Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian</i>	138
<i>Lampiran 21 Hasil nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir logis.....</i>	141
<i>Lampiran 22 Sample Soal Pretest.....</i>	142
<i>Lampiran 23 Sample Soal Posttest</i>	146
<i>Lampiran 24 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....</i>	150
<i>Lampiran 25 Hasil Uji Paired Sample T-test</i>	151
<i>Lampiran 26 Hasil Uji N-Gain</i>	152
<i>Lampiran 27 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Indikator Berpikir Logis</i>	153
<i>Lampiran 28 Dokumen Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing Ke-1</i>	155
<i>Lampiran 29 Dokumen Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing Ke-2</i>	157
<i>Lampiran 30 Dokumen LoA.....</i>	159
<i>Lampiran 31 Surat Keterangan Penelitian</i>	160
<i>Lampiran 32 Dokumen Orisinalitas Skripsi</i>	161