



Implementasi Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media *Educaplay* pada Mata Pelajaran PPKn

Dila Nurmaizura¹, Dian Rabiatul Munawarah², Madani Putri³, Leila Asparini⁴ Fardiansyah⁵, Hermanto Jaelani⁶, Edy Herianto⁷

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i2.321>

Article Info

Received: 05 May 2024

Revised: 23 May 2024

Accepted: 29 May 2024

Correspondence:

Phone: +6287788150253

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) yang diintegrasikan dengan platform *Educaplay* dalam meningkatkan performa akademik siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat VII SMPN 16 Mataram. Investigasi dilakukan melalui metodologi kuantitatif dengan rancangan kuasi-eksperimental, mengadopsi desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Subjek penelitian mencakup keseluruhan siswa kelas VII, mulai dari VII-A sampai VII-D. Kelas VII-A dipilih sebagai kelompok yang menerima intervensi (eksperimen), sementara VII-C berfungsi sebagai kelompok pembanding (kontrol). Pengumpulan data melibatkan observasi dan evaluasi tertulis untuk mengukur capaian belajar PPKn di kedua kelompok. Analisis data melalui tahapan uji prasyarat dan pengujian hipotesis. Temuan penelitian mengungkapkan adanya dampak yang bermakna dari implementasi model CTL dengan dukungan *Educaplay* terhadap prestasi belajar peserta didik. Hal ini dikonfirmasi oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai Asymp Sig (2-tailed) sebesar 0,019, lebih rendah dari ambang batas signifikansi 0,05. Konsekuensinya, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Tinjauan statistik deskriptif memaparkan bahwa rerata skor pra-tes untuk kelompok eksperimen adalah 73,8462, sedangkan kelompok kontrol mencapai 74,2308. Pasca intervensi, rerata skor kelompok eksperimen meningkat menjadi 86,1538, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 75. Disparitas ini menegaskan bahwa kelas yang mendapatkan perlakuan khusus mengungguli kelas tanpa perlakuan dalam hal pencapaian akademik. Berdasarkan bukti-bukti tersebut, dapat diinferensikan bahwa pengintegrasian model pembelajaran CTL dengan media interaktif *Educaplay* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Keywords: Model Pembelajaran CTL, *Educaplay*, Hasil Belajar

Citation: Nurmaizura, D., Munawarah, D. N., Putri, M., Asparini, L., Fardiansyah, F., Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media *Educaplay* pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(2), 173-179 doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i2.321>

Pendahuluan

Di era serba digital ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami percepatan yang luar biasa. Jangkauan teknologi ini kini menyentuh berbagai aspek kehidupan, mulai dari dunia pendidikan, layanan kesehatan, ranah politik, sektor ekonomi, hingga tatanan sosial budaya. Dalam konteks pendidikan, salah satu kontribusi signifikan dari teknologi informasi adalah kemampuannya dalam memantau dan mengevaluasi proses belajar siswa secara lebih efektif. Dalam lanskap pembelajaran modern, peran guru telah bertransformasi menjadi lebih kompleks. Seorang pendidik kini tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang memperlancar proses belajar, pengelola yang mengatur dinamika kelas, motivator yang membangkitkan semangat belajar, sumber informasi yang dapat diandalkan, agen pembaruan dalam metode pengajaran, serta evaluator yang menilai perkembangan siswa. Sebagai fasilitator, guru memikul tanggung jawab untuk menyediakan segala sarana penunjang yang diperlukan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup penyusunan modul, pengembangan bahan ajar yang relevan, perancangan media pembelajaran yang interaktif, penyiapan lembar kerja yang menantang, serta penyusunan instrumen penilaian yang akurat. Selain itu, guru juga bertanggung jawab atas ketersediaan fasilitas pendukung lainnya yang dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar di ruang kelas.

Lebih dari itu, seorang guru dituntut untuk memiliki kepekaan terhadap situasi dan karakteristik unik setiap siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Pemahaman mendalam terhadap keberagaman latar belakang, gaya belajar, dan tingkat pemahaman siswa menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif. Pada akhirnya, keberhasilan transfer ilmu pengetahuan sangat bergantung pada profesionalisme guru dalam menjalankan peran-peran tersebut. Semakin mumpuni seorang guru dalam mengaktualisasikan tanggung jawabnya, semakin optimal pula capaian pembelajaran yang dapat diraih oleh para peserta didik. Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru menjadi investasi yang tak ternilai dalam upaya memajukan kualitas pendidikan di era digital ini.

Keberhasilan proses pengajaran sangat bergantung pada penguasaan guru terhadap empat kompetensi kunci: profesional, personal, sosial, dan pedagogik (Mu'aafii & Anistiyasari, 2019). Di antara keempat kompetensi tersebut, kompetensi pedagogik memiliki peran vital dalam kemampuan guru mengelola kelas, memilih pendekatan pembelajaran

yang tepat, serta menggunakan beragam media pembelajaran. Pemilihan pendekatan dan media ini harus didasarkan pada kesesuaian dengan materi ajar dan kebutuhan spesifik siswa, mengingat tidak ada metode atau media yang bersifat universal untuk semua jenis materi (Mu'aafii & Anistiyasari, 2019). Salah satu tantangan utama bagi seorang guru adalah menentukan model pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik dan kreatif. Tujuannya adalah untuk membangkitkan motivasi siswa dan menciptakan antusiasme mereka selama berlangsungnya proses belajar mengajar (Octa & Mardesia, 2023). Ricalhyono dan Arifin (2016) menekankan bahwa keberhasilan transfer ilmu sangat ditentukan oleh sejauh mana guru menguasai berbagai model pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran bukanlah perkara sederhana; ia memerlukan pertimbangan yang matang dengan memperhatikan sejumlah kriteria. Kriteria tersebut mencakup kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan dan urgensi dalam mengatasi permasalahan yang muncul di kelas. Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan adalah *contextual teaching and learning* (CTL). Model ini menawarkan keunggulan dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Mu'aafii & Anistiyasari, 2019). Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat, didukung oleh penguasaan guru terhadap berbagai pendekatan pedagogis, menjadi faktor krusial dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) hadir sebagai salah satu strategi efektif dalam mengoptimalkan proses transfer pengetahuan dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa (Rohmatullah & Purwanti, 2021). Implementasi CTL menuntut kreativitas guru untuk menjembatani konten pembelajaran dengan realitas sehari-hari, serta menjelaskan relevansinya bagi kehidupan peserta didik. Metode ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami informasi yang disampaikan, dengan asumsi bahwa semakin tinggi tingkat pemahaman, semakin baik pula capaian hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VII, khususnya pada materi kolaborasi dan lintas kolaborasi, pendekatan CTL dinilai sangat relevan. Keunggulannya terletak pada kemampuannya menjembatani pembelajaran teoretis dengan konteks nyata. CTL memiliki beberapa komponen inti yang harus diperhatikan, meliputi konstruktivisme, kemampuan

bertanya, pembelajaran berkelompok, pemodelan, dan refleksi (Rizkiyansyah, Khery & Dewi, 2018).

Di samping pemilihan model pembelajaran, kehadiran media pembelajaran juga memegang peranan krusial dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan materi dari guru kepada siswa. Di era digital seperti sekarang, cakupan media telah melampaui batas-batas pengajaran konvensional yang berbasis pada guru dan buku teks semata (Nurmasita, Ismail & Fauzan, 2022). Tenaga pendidik kini dituntut untuk mahir memanfaatkan beragam media. Hursen, Pasa & Keser (2023) mendefinisikan media sebagai teknologi yang dimanfaatkan guru untuk mentransfer keterampilan informasi, literasi media, dan penguasaan teknologi sebagai komponen integral bahan ajar. Penggunaan media yang selaras dengan konten pembelajaran menjadi kewajiban guru guna meningkatkan motivasi, minat, bakat, serta hasil belajar siswa. Dewasa ini, pilihan media pembelajaran sangat beragam, mulai dari presentasi PowerPoint, materi visual berupa gambar, konten audio-visual seperti video, hingga situs web pembelajaran interaktif yang mengandung unsur permainan, salah satunya *Educaplay*. Platform ini merupakan media edukasi yang memungkinkan guru menyajikan materi melalui permainan yang menarik, contohnya *Prog Game*. Dalam permainan progresif ini, siswa dihadapkan pada tantangan untuk menjawab serangkaian pertanyaan dengan memilih opsi yang tepat guna mengakumulasi poin.

Melalui pendekatan berbasis permainan, siswa diharapkan dapat menikmati proses pembelajaran sembari bermain. Hal ini berpotensi meningkatkan minat belajar dan pada gilirannya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, integrasi model pembelajaran CTL dan media interaktif seperti *Educaplay* menjadi strategi yang menjanjikan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Indikator keberhasilan pembelajaran bergantung pada ketepatan pemilihan model dan bahan ajar oleh guru. Menurut Degeng, Utaya, dan Kuswandi (2022), keberhasilan transfer ilmu tergantung pada model dan media yang digunakan guru. Sementara menurut Aini, Ismail, dan Zubair (2019), indikator keberhasilan dapat diamati melalui perkembangan sikap keagamaan, sikap sosial, pengetahuan atau kesadaran, dan keterampilan siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah menggunakan model dan materi pembelajaran yang sesuai di kelas (Fajri, Herianto & Sawaludin, 2022).

Dari hasil observasi di SMPN 16 Mataram, peneliti menemukan bahwa siswa kelas VII cenderung kurang berminat dalam mempelajari mata pelajaran PPKn. Peneliti melihat bahwa guru belum banyak menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik, sehingga menyebabkan siswa kurang antusias terhadap pelajaran kewarganegaraan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji "Penerapan Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media *Educaplay* dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VII SMPN 16 Mataram".

Metode

Studi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Metode kuantitatif dipilih karena kemampuannya untuk mengkaji fenomena sosial, sosiokultural, kedokteran, dan pendidikan secara sistematis, terstruktur, objektif, dan terukur (Sugiyono, 2013). Penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan untuk menginvestigasi pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap aspek lain (Sugiyono, 2013). Desain yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experimental) dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen menurut Sugiyono (2013), di mana satu kelas dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan, dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Pemilihan kelas tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 16 Mataram dengan menjadikan seluruh siswa kelas VII dari VII-A hingga VII-D sebagai populasi. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik non-probabilitas purposif, yaitu berdasarkan pertimbangan dari tenaga pendidik bahwa kelas VII-A (sebagai kelas eksperimen) dan VII-C (sebagai kelas kontrol) memiliki tingkat pengetahuan yang setara, setelah sebelumnya dilakukan pre-test.

Data yang dikumpulkan adalah capaian belajar PPKn siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh melalui pre-test tertulis dan post-test. Instrumen yang digunakan untuk pre-test adalah tes pilihan ganda, sedangkan untuk post-test menggunakan soal esai. Instrumen tersebut telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya diskriminasinya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pre-test, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis non-parametrik karena data tidak terdistribusi normal.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Data Nilai Tertinggi dan Terendah Pretest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Jumlah Sampel
Eksperimen	90	40	73.8462	26
Kontrol	90	40	74.2308	26

Hasil pre-test menunjukkan nilai terendah dan tertinggi yang sama untuk kelas eksperimen dan kontrol, yaitu 40 dan 90. Namun, terdapat sedikit perbedaan pada nilai rata-rata, dengan kelas eksperimen memperoleh 73,84 dan kelas kontrol 74,23. Setelah pre-test, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) berbantuan media *Educaplay* selama dua pertemuan. Sementara itu, kelas kontrol tetap menggunakan model CTL tanpa bantuan *Educaplay*. Selanjutnya, kedua kelas diberikan post-test untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Data post-test mencakup nilai tertinggi dan terendah dari kedua kelas, yang akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan, terutama dampak penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran CTL.

Tabel 2. Data Nilai Tertinggi dan Terendah Posttest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Jumlah Sampel
Eksperimen	100	60	86.1538	26
kontrol	100	50	75	26

Data post-test menunjukkan perbedaan capaian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai terendah di kelas eksperimen adalah 60, sementara di kelas kontrol 50. Meskipun kedua kelas mencapai nilai tertinggi yang sama yaitu 100, terdapat disparitas yang signifikan pada nilai rata-rata mereka. Kelas eksperimen yang menerima perlakuan berupa implementasi model pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dengan dukungan media *Educaplay* berhasil meraih nilai rata-rata 86,15. Di sisi lain, kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus hanya mencapai nilai rata-rata 75. Perbedaan nilai rata-rata ini mengindikasikan bahwa pengintegrasian media *Educaplay* ke dalam model pembelajaran CTL memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat jelas dari keunggulan nilai rata-rata kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, sebagaimana yang tercantum pada tabel 2.

Tabel 3 Data Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	L-Hitung	L-Tabel	Keterangan
Eksperimen	0,7473	0,173	Tidak Berdistribusi Normal
Kontrol	0,8212	0,173	Tidak Berdistribusi Normal

Analisis uji normalitas terhadap data pretest, sebagaimana ditampilkan pada tabel 3, mengungkapkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak memenuhi asumsi normalitas distribusi. Untuk kelas eksperimen, nilai L-Hitung yang dihasilkan adalah 0,7473, jauh melampaui nilai L-Tabel yang sebesar 0,173. Demikian pula halnya dengan kelas kontrol, di mana nilai L-Hitung mencapai 0,8212, juga melebihi ambang batas L-Tabel 0,173. Temuan ini mengindikasikan bahwa data pretest dari kedua kelas tersebut tidak mengikuti pola distribusi normal. Konsekuensinya, untuk tahapan analisis data selanjutnya, diperlukan pendekatan statistik non-parametrik yang tidak mengharuskan normalitas distribusi data sebagai prasyarat pengujian.

Tabel 4 Data Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	L-Hitung	L-tabel	Keterangan
Eksperimen	0,236912	0,173	Tidak Berdistribusi Normal
Kontrol	0,29852	0,173	Tidak Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4, hasil uji normalitas data posttest menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Untuk kelas eksperimen, nilai L-Hitung yang diperoleh adalah 0,236912, melebihi nilai L-Tabel yang sebesar 0,173. Demikian pula dengan kelas kontrol, di mana nilai L-Hitung mencapai 0,29852, juga lebih besar dari nilai L-Tabel 0,173. Kondisi ini mengindikasikan bahwa data posttest dari kedua kelas tersebut menyimpang dari pola distribusi normal. Implikasinya, analisis lebih lanjut terhadap data ini perlu menggunakan metode statistik non-parametrik yang tidak mensyaratkan normalitas distribusi data.

Tabel 5 Data Uji Homoginitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Eksperimen	Kontrol
Mean	7.384615	7.423077
Variance	3.126154	3.053846
Observations	26	26
df	25	25
F	1.923678	
P(F<=f) one-tail	0.476906	
F Critical one-tail	1.055447	

Uji homogenitas yang dilaksanakan pada kelas eksperimen (VII-A) dan kelas kontrol (VII-C) menghasilkan temuan yang menarik. Nilai F-hitung yang diperoleh adalah 1,923678, sementara nilai F-tabel tercatat sebesar 1,055447.

Perbandingan kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa F-hitung lebih besar daripada F-tabel. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, kondisi ini mengindikasikan bahwa varians data antara kedua kelas tidak homogen.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengarah pada kesimpulan bahwa kedua kelompok data tersebut tidak memenuhi asumsi homogenitas varians. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya kehati-hatian dalam pemilihan metode analisis statistik selanjutnya, mengingat asumsi homogenitas tidak terpenuhi.

Tabel 6 Data Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	<i>Kelas Eksperimen</i>	<i>Kelas Kontrol</i>
Mean	86.15385	75
Variance	160.6154	298
Observations	26	26
df	25	25
F	0.538978	
P(F<=f) one-tail	0.064503	
F Critical one-tail	0.511392	

Hasil perhitungan uji homogenitas pada kelas eksperimen (VII-A) dan kelas kontrol (VII-C) menunjukkan bahwa nilai F-hitung yang diperoleh adalah 0,538978, sedangkan nilai F-tabel sebesar 0,511392. Dengan F-hitung yang lebih besar dari F-tabel, dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelas tidak homogen. Berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan, baik uji normalitas maupun uji homogenitas, ditemukan bahwa data tidak memenuhi asumsi distribusi normal dan tidak homogen. Kondisi ini mengharuskan penggunaan metode uji hipotesis non-parametrik untuk analisis lebih lanjut. Uji pengaruh non-parametrik dipilih karena kesesuaiannya dengan karakteristik data yang ada, terutama untuk sampel berukuran kecil.

Dalam konteks ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan Uji Mann-Whitney U-test sebagai alternatif dari uji t independen parametrik. Pemilihan Uji Mann-Whitney U-test didasarkan pada kemampuannya dalam membandingkan dua kelompok independen tanpa mensyaratkan asumsi normalitas dan homogenitas varians. Hasil dari uji hipotesis menggunakan metode ini akan memberikan gambaran tentang ada tidaknya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, meskipun data tidak memenuhi asumsi klasik statistik parametrik.

Tabel 7 Uji Hipotesis menggunakan Uji Mann Whitney U-test Test Statistics^a

	skors
Mann-Whitney U	212.000
Wilcoxon W	563.000
Z	-2.354
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.019

Berdasarkan pengujian hipotesis dapat dilihat bahwa Nilai Asymp Sig.(2-tailed) <0,05 dari pada Nilai Asymp Sig.(2-tailed) 0.019<0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 16 Mataram

Pembahasan Penelitian

1.Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media *Educaplay* Pada Mata Pelajaran PPKn.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tujuan utama untuk membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki kecintaan terhadap tanah air dan berpegang teguh pada nilai-nilai Pancasila (Astika, dkk, 2023). Pencapaian tujuan ini diukur melalui hasil belajar siswa yang melebihi nilai rata-rata. Untuk meningkatkan hasil dan minat belajar, diperlukan bahan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Batitusta & Hardinata (2024) menekankan bahwa media pembelajaran merupakan faktor signifikan dalam keberhasilan transfer ilmu. Pendidik dituntut untuk memahami karakteristik siswa dan materi pelajaran dengan baik. Pemilihan model dan bahan ajar harus selaras dengan konten yang diajarkan. Di era digital, siswa cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay*.

Dalam konteks pembelajaran PPKn Kelas VII, Bab VI tentang Dokumen Kerjasama dan Gotong Royong, pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) diintegrasikan dengan media *Educaplay*. Proses pembelajaran dirancang berdasarkan modul kurikulum yang terdiri dari tiga tahap: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Tahap pendahuluan meliputi pemberian salam, doa, pengecekan kehadiran dan kondisi kelas, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan singkat materi, pembentukan kelompok belajar, dan pemutaran video pembelajaran. Setiap kelompok menganalisis video berbeda dan menjawab pertanyaan melalui *Educaplay*, khususnya fitur *Prog Game*.

Permainan ini menuntut siswa memilih jawaban benar dari beberapa opsi, dengan poin

diberikan untuk setiap jawaban tepat. Proses ini diulang hingga semua kelompok mendapat giliran.

Pada tahap penutup, siswa diminta menyimpulkan materi, melakukan refleksi, dan mengikuti tes tertulis sebagai bentuk penilaian. Setelah itu, guru mengakhiri sesi pembelajaran. Integrasi pendekatan CTL dengan media interaktif seperti *Educaplay* bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

2. Pengaruh Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Data pada Tabel 2 menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen yang mendapat perlakuan khusus mencapai nilai rata-rata 86,15, sedangkan kelas kontrol hanya 75, dengan selisih 11,15 poin. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas mengungkapkan bahwa data kedua kelas tidak terdistribusi normal, ditandai dengan nilai L-Hitung yang melebihi L-Tabel (0,173). Kelas eksperimen memiliki L-Hitung 0,236912, sementara kelas kontrol 0,29852. Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data tidak homogen. Hal ini terlihat dari nilai F-Hitung (0,538978) yang lebih besar dari F-Tabel (0,511392). Mengingat data tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U. Hasil uji ini memperlihatkan nilai Asymp Sig (two-tailed) sebesar 0,019, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Konsekuensinya, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan rangkaian analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media *Educaplay* terhadap capaian belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 16 Mataram. Temuan ini mengindikasikan efektivitas integrasi teknologi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 16 Mataram dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran CTL menggunakan media *Educaplay Prog Game*. Hasil uji Mann Whitney U-test menunjukkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 86,1538 sedangkan kelas kontrol 75. Kelas eksperimen yang mendapat perlakuan memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Dengan demikian, hasil belajar PPKn siswa

kelas VII SMPN 16 Mataram dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kontekstual menggunakan permainan *Educaplay Prog Game*. Media *Educaplay* lebih mudah dipahami siswa serta memiliki fitur-fitur inovatif dan menarik yang memotivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Daftar Pustaka

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Aini, R., Ismail, M., & Zubair, M. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Time Token Arends Berbantuan Index Card Match Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas XI SMKN 4 Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 6(1).
- Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-Learning Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154-160.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.
- Degeng, I. N. S., Utaya, S., & Kuswandi, D. (2022). The influence of types of collaborative learning models jigsaw vs discovery learning model and learning discipline on learning results. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 12(2), 166-178.
- Fajri, L., Herianto, E., & Sawaludin. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 2 Lingsar. *MANAZHIM*, 4(2), 371-382.
- Hursen, C., Paşa, D., & Keser, H. (2023). High School Students' Use of Information, Media, and Technology Skills and Multidimensional 21st-Century Skills: An Investigation within the Context of Students, Teachers, and Curricula. *Sustainability*, 15(16), 12214.
- Mu'aafii, M. K., & Anistyasari, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(02).
- Nurmasita, N., Ismail, M., & Fauzan, A. (2022). Penerapan Pembelajaran Nearpod pada Mata Pelajaran PPKn di MTsN 2 Mataram. *Manazhim*, 4(2), 308-318.

- Ockta, Y., & Mardesia, P. (2023). A Correlational Study: Pedagogical and professional competence of physical education teachers in relation to the implementation of the Merdeka curriculum. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12), 3325-3331.
- Reza, R., Ismail, M., & Yuliatin, Y. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping jenis Laba-Laba (Spider Concept Map) terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PPKn DI SMPN 3 Labuapi. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 6(1).
- Ricahyono, S., & Arifin, S. (2016). Pelatihan Penyusunan Kegiatan Pembelajaran Paikem Inovatif Berbasis 101 Metode Guna Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Mgmp Madrasah Tsanawiah Se-Kabupaten Madiun. *Jurnal Terapan Abdimas*, 1, 43-48.
- Rohmatullah, A. A., & Purwanti, K. Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan media aplikasi berbasis android dengan Thunkable Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Candirejo 02. *Jurnal Sekolah Dasar*, 2(6), 94-99.
- Rizkiyansyah, N., Khery, Y., & Dewi, C. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran CTL berbantuan Media Aplikasi Android terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala*.
- Suprapti, P. (2023). "Pengaruh Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Bangun Datar Papan Tempel Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV DI SDIT Tunas Insan Cendekia Lampung Selatan". Disertasi. UIN Raden Intan Lampung.