



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
(CTL) BERBANTUAN APLIKASI BERBASIS *ANDROID* DENGAN *THUNKABLE*
TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA KELAS V SDN CANDIREJO 02**

SKRIPSI

Oleh :

AGUS ARIFIN ROHMATULLAH

130117A002

**PROGAM STUDI SI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KOMPUTER & PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
TAHUN 2021
HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
(CTL) BERBANTUAN APLIKASI BERBASIS *ANDROID* DENGAN *THUNKABLE*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN CANDIREJO 02**

Oleh :

AGUS ARIFIN ROHMATULLAH

130117A002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER & PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan

Untuk diujikan.

Ungaran, 12 Agustus 2021

Pembimbing Utama



Kartika Yuni Purwanti, M.Pd

NIDN. 0623069201

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* BERBANTUAN APLIKASI BERBASIS *ANDROID* DENGAN *THUNKABLE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN CANDIREJO 02

disusun oleh :

AGUS ARIFIN ROHMATULLAH

130117A002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Progam Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo, pada :

Hari : Sabtu

Tanggal : 21 Agustus 2021

Ketua Penguji

Lisa Virdinarti Putra, M.Pd.
NIDN. 0606088901

Penguji 1

Ela Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0616039201

Penguji 2

Kartika Yuni Purwanti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0623069201

Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan



Sejawat Wibisono, S.T., M.Kom
NIDN. 0644077901

Ketua Prodi PGSD

Lisa Virdinarti Putra, M.Pd.
NIDN. 0606088901

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Allah Bersama Prasangka Hambannya.

(HR. Bukhari Muslim)

Ilmu itu bukan yang dihafal tetapi yang memberi manfaat.

(Imam Syafi'i)

Ketika muda kita habisi dengan bermalas-malasan , maka tua juga akan malas - malasan lalu tak terasa besok mati, namun kalau kita banyak belajar dan banyak analisis maka saat dia tua, dia menang.

(BJ Habibie)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi dan melantunkan doa.
2. Saudara dekat dan teman-teman yang telah memberi semangat dan membantu dalam proses penyusunan skripsi.
3. Para guru yang telah membimbing dengan penuh kasih sayang dan menjadi teladan dalam proses penyusunan skripsi.

KETERSEDIAAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Agus Arifin Rohmatullah

NIM : 130117A002

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Fakultas : Komputer dan Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and learning* (CTL) berbantuan Media Aplikasi Berbasis Android dengan Thinkable Terhadap Minat belajar Siswa Kelas V SDN Candirejo 02

Dengan ini menyatakan bahwa saya untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memeberikan hak untuk menyimpan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuatan karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Ngudi Waluyo, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 20 Agustus 2021



Agus Arifin Rohmatullah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk desain *pretest - posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SDN Candirejo 02 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang, lalu untuk sampel penelitiannya adalah kelas 5 SDN Candirejo 02 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang dengan teknik pengambilan sampel secara random. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, angket (kuisioner) dan dokumentasi. Data dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji regresi. Hasil penelitian menunjukkan : (1) Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,029 > 0,05$ menggunakan uji t (2) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,000 > 0,05$ menggunakan uji regresi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci :CTL, Media *Android* Dengan *Thinkable*, Minat.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran

Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum Rektor Universitas Ngudi Waluyo, yang telah memberi kesempatan untuk dapat belajar dengan baik dan dapat menyelesaikan sarjana pendidikan di kampus.
2. Iwan Setiawan Wibisono, S.T, M.Kom. Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan (FKP) Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan fasilitas belajar hingga terselesaikannya masa belajar.
3. Lisa Virdinarti Putra, M.Pd. Kaprodi S1 PGSD Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberi pelayanan akademik dan melaksanakan program studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kartika Yuni Purwanti, M.Pd. Dosen pembimbing yang dengan sabar dan semangat serta telah memberi motivasi, menjadi teladan, bimbingan, saran, arahan dan solusi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Segenap Dosen S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

6. Kepala sekolah SD N Candirejo 02 yang telah memberikan ijin penelitian ini.
7. Kedua orang tua yang telah mendukung dalam berbagai aspek sehingga studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo dapat terselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman yang telah mendukung kesuksesan penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	7
C. TUJUAN PENELITIAN.....	7
D. MANFAAT PENELITIAN	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Tinjauan Teoritis.....	9
B. Kerangka Teoritis.....	13
1. Minat Belajar.	13
2. Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)...	16
3. Media Pembelajaran.....	21
4. Tinjauan Mengenai aplikasi berbasis android dengan thinkable. .	23
5. Langkah-langkah penerapan model CTL berbantuan aplikasi android dengan thinkable.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	

A. DESAIN PENELITIAN.....	33
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	34
C. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN.....	35
D. Variable Penelitian.....	35
E. Pengumpulan Data	36
1. Teknik Pengolahan Data	39
2. Reliabilitas	40
3. Tingkat kesukaran.....	42
4. .Daya pembeda.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	45
1. Uji Normalitas.....	45
2. Uji Homogenitas	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. GAMBARAN PADA UMUM SUBJEK OBJEK PENELITIAN	49
B. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
C. Keterbatasan Penelitian.....	60
BAB V SIMPULAN	
A. Kesimpulan	61
B. A.Saran62	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan kedudukan Media dalam suatu pendidikan.....	23
Gambar 2.2 Component Designer.....	25
Gambar 2.3 Antar muka thunkable.....	26
Gambar 2.4 Mode tampilan blok untuk pemograman	27
Gambar 2.5 kode thunkable diatas menyatakan “hey thunkable, jika tombol bottom 1 diklik , ubah teks pada label 1 menjadi hello word”	28
Gambar 2.6 Bagan Kerangka konsep/kerangka berpikir penelitian	31
Gambar 3.1 desain penelitian.....	34

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Kisi-kisi angket minat belajar Matematika.....	38
--	----

Table 3.2 kriteria minat belajar siswa	39
Tabel 3.3 Uji Reliabilitas Pilihan Ganda	41
Tabel 3.4 Uji Reliabilitas Pretest Angket atau Kuisisioner	41
Tabel 3.5 Uji Reliabilitas Posttest Angket atau Kuisisioner	41
Tabel 4.1 Uji Normalitas PreTest dan PostTest.....	50
Tabel 4.2 Uji Normalitas Angket Minat Belajar.....	51
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Pada PreTest	51
Tabel 4.4 Uji Homogenitas Pada PostTest	52
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Angket Minat belajar	52
Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Uji T.....	53
Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Uji Regresi.....	54

