E-ISSN: 3025-0994
Halaman 2347-2360
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026

Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching Anad Learning*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VII SMP Negeri 213 Jakarta

Yusria Isnaina Akbari[1], Budiaman[2], Shahibah Yuliani[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Jakarta
e-mail: yusriisnaina@gmail.com[1], budiaman.fisunj@gmail.com[2] , shahibah-yuliani@unj.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 213 Jakarta. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari rata-rata nilai Asesmen Tengah Semester (ATS) sebesar 58,18 yang masih di bawah KKM 80. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam tiga siklus, dengan subjek 35 peserta didik kelas VII-F. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan CTL melalui simulasi "Pasar Mini" pada siklus I, permainan kartu status dan roleplay pada siklus II, serta video pembelajaran dan mind mapping pada siklus III, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai meningkat dari 58,18 (pra siklus) menjadi 67,57 (siklus I), 78,00 (siklus II), dan 86,14 (siklus III). Persentase ketuntasan meningkat dari 25,71% menjadi 62,86%, dan mencapai 85,71% pada siklus III, melampaui indikator keberhasilan minimal 80%. Selain itu, keaktifan peserta didik pada aspek bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerjasama juga menunjukkan tren peningkatan dari siklus I ke siklus III. Dengan demikian, pendekatan CTL efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 213 Jakarta.

Kata Kunci: Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (CTL), Hasil Belajar IPS, Keaktifan Peserta Didik, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This study aims to determine the implementation of the Contextual Teaching and Learning (CTL) approach in improving learning outcomes and student activeness in social studies subjects for grade VII at SMP Negeri 213 Jakarta. The research is motivated by the low student learning outcomes, as seen from the average Mid-Semester Assessment (ATS) score of 58.18, which is still below the Minimum Completeness Criteria (KKM) of 80. The method used is classroom action research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model conducted in three cycles, involving 35 students from class VII-F as subjects. The results

showed that the implementation of CTL through the "Mini Market" simulation in cycle I, status card games and roleplay in cycle II, and learning videos and mind mapping in cycle III, proved to improve student learning outcomes. The average score increased from 58.18 (pre-cycle) to 67.57 (cycle I), 78.00 (cycle II), and 86.14 (cycle III). The percentage of mastery also increased from 25.71% to 62.86%, and reached 85.71% in cycle III, exceeding the success indicator of a minimum of 80%. In addition, student activeness in asking, answering, expressing opinions, and cooperating also showed an increasing trend from cycle I to cycle III. Thus, the CTL approach is effective in improving learning outcomes and student activeness in social studies for grade VII at SMP Negeri 213 Jakarta

Keywords : *Contextual Teaching And Learning (CTL), Social Studies Learning Outcomes, Student Activeness, Classroom Action Research*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk individu yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin kompleks. Tujuan utama pendidikan adalah mempersiapkan generasi muda yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk menghadapi tantangan di masa depan, termasuk penguasaan kompetensi dasar serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Sanjaya, 2006). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran signifikan dalam mencapai tujuan tersebut. IPS tidak hanya mengajarkan konsep kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik (Nofiasri, 2023). Pembelajaran IPS di tingkat SMP diharapkan mampu membekali peserta didik dengan kemampuan memahami fenomena sosial secara mendalam, menerapkan pengetahuan, serta menganalisis berbagai permasalahan sosial sehingga terbentuk warga negara yang bertanggung jawab dan memiliki wawasan global (Widyawati dkk., 2025).

Fakta empiris di SMP Negeri 213 Jakarta menunjukkan adanya permasalahan serius dalam pembelajaran IPS. Data nilai rata-rata Asesmen Tengah Semester (ATS) Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 memperlihatkan bahwa seluruh kelas VII masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80, dengan rentang nilai antara 58,18 hingga 64,17. Data Rapor Pendidikan juga menunjukkan penurunan pada indikator kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya pada kompetensi menerapkan (L2) yang turun dari 73,45 menjadi 67,46, dan kompetensi menalar (L3) yang turun dari 72,31 menjadi 64,53. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan dan mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep serta menganalisis permasalahan secara kritis.

Hasil observasi dan wawancara pra penelitian dengan guru IPS kelas VII-F menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku paket sebagai sumber utama belajar. Pemanfaatan media pembelajaran seperti video atau platform digital masih jarang digunakan, dan interaksi dalam kelas belum melibatkan seluruh peserta didik secara merata. Sekitar 40% peserta didik masih berada di

bawah KKM, dan mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang bersifat analitis atau berbeda dari contoh di buku. Kondisi ini sejalan dengan temuan pada Rapor Pendidikan terkait penurunan kompetensi menalar (L3), dan menunjukkan kesenjangan antara karakteristik ideal pembelajaran IPS yang seharusnya bersifat kontekstual, integratif, dan berkaitan dengan fenomena kehidupan sosial, dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Perubahan pendekatan pembelajaran diperlukan agar konsep yang dipelajari lebih bermakna dan relevan dengan pengalaman peserta didik. Pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dipandang sebagai alternatif yang sesuai karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif serta menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dan konteks kehidupan sehari-hari. Nababan (2023) menyatakan bahwa CTL merupakan pembelajaran aktif yang membantu peserta didik menghubungkan materi dengan dunia nyata melalui aktivitas yang bermakna. Hasil penelitian Rademan dkk. (2020) juga menunjukkan bahwa penerapan CTL mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar peserta didik dari 63,4 menjadi 77,8. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini merumuskan dua pertanyaan: (1) Bagaimana penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII di SMP Negeri 213 Jakarta? (2) Apakah penerapan CTL dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 213 Jakarta?

Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik dalam membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka (Suprijono, 2009). Menurut Komalasari (2010), CTL adalah pendekatan yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya. Howey R. Keneth (2001) dalam Rusman (2014:189) mendefinisikan CTL sebagai pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar di mana peserta didik menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif atau nyata.

CTL dilaksanakan berdasarkan tujuh komponen utama yang saling berkaitan. Pertama, Konstruktivisme (*Constructivism*): pengetahuan dibangun oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengalaman belajar yang dialaminya. Hamruni (2012) menjelaskan bahwa konstruktivisme menekankan proses membangun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik melalui pengalaman nyata. Kedua, Inkuiri (*Inquiry*): proses pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan sendiri konsep atau pengetahuan melalui pengamatan, pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan (Trianto, 2010). Ketiga, Bertanya (*Questioning*): bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir (Sanjaya, 2006). Keempat, Masyarakat Belajar (*Learning Community*): pembelajaran yang lebih efektif dilakukan melalui kerja sama dan interaksi sosial (Johnson, 2011). Kelima, Pemodelan (*Modeling*): memberikan contoh atau demonstrasi agar peserta didik memiliki

gambaran konkret tentang konsep yang dipelajari (Daryanto, 2012). Keenam, Refleksi (Reflection): kegiatan meninjau kembali pengalaman belajar yang telah dilalui (Kadir, 2013). Ketujuh, Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*): penilaian yang menilai kemampuan peserta didik secara nyata dan menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Johnson, 2011).

Hakikat Hasil Belajar IPS

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Sudjana (2010) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Dimyati dan Mudjiono (2015) memandang hasil belajar sebagai hasil dari interaksi antara tindak belajar peserta didik dan tindak mengajar guru, yang umumnya terlihat melalui evaluasi pada akhir pembelajaran. Hamalik (2001) menyatakan bahwa hasil belajar tercermin dalam bentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur, mencakup pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Bloom (1956) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, motivasi, dan kecerdasan peserta didik, serta faktor eksternal seperti kualitas metode pengajaran, kurikulum, dan fasilitas sekolah (Daryanto, 2010). Minat sebagai faktor internal memiliki peran penting karena minat yang kuat mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih serius (Slameto, 2015).

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan mata pelajaran yang menyajikan kajian tentang kehidupan sosial manusia dengan memadukan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, politik, hukum, dan budaya yang diseleksi serta diorganisasikan untuk kepentingan pendidikan di sekolah (Sapriya, 2009). IPS juga dipandang sebagai bentuk penyederhanaan dan adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang disusun secara ilmiah dan pedagogis agar sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah (Soemantri, 2001). Menurut NCSS (1994), IPS merupakan kajian terpadu ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang bertujuan membangun kompetensi kewarganegaraan sehingga peserta didik mampu memahami realitas sosial dan berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami kehidupan sosial serta membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis, logis, dan sistematis (UIN Sumatera Utara, 2019).

Keaktifan Belajar Peserta Didik

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa (2009:70), ada enam keterampilan bertanya dalam pembelajaran yang mendorong keaktifan, yakni pertanyaan yang jelas dan singkat, memberi acuan, memusatkan perhatian, memberi giliran, pemberian kesempatan berpikir, dan pemberian tuntunan. Mulyasa (2010:218) juga menyatakan bahwa pembelajaran berhasil dari segi proses jika 75% peserta didik aktif secara fisik, mental, dan sosial. Keaktifan peserta didik dalam penelitian ini diukur melalui empat aspek: (1) bertanya, yaitu kemampuan peserta didik mengajukan pertanyaan yang relevan; (2) menjawab, yaitu kemampuan memberikan respons atas pertanyaan yang diberikan; (3) berpendapat, yaitu kemampuan menyampaikan ide atau gagasan secara mandiri; dan (4) kerjasama, yaitu

kemampuan bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pendekatan CTL dengan berbagai aktivitas kontekstual diyakini mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan pengalaman nyata mereka.

Landasan Teori Belajar

Penerapan CTL dalam penelitian ini didukung oleh beberapa teori belajar. Pertama, Teori Konstruktivisme Piaget yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang terlibat dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri. Jean Piaget menyimpulkan bahwa pengetahuan individu dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sebagai rangsangan perbedaan kognitif, sehingga pembelajaran mandiri dan berbasis pengalaman sangat ditekankan (Abdiyah & Subiyantoro, 2021). Kedua, Teori Kognitif Bruner (1966) yang menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Bruner mengemukakan bahwa proses pembelajaran akan berkualitas bila peserta didik melalui tiga tahap representasi: enaktif (berbuat langsung), ikonik (melalui gambar/representasi), dan simbolik (abstrak). Ketiga, Teori Humanistik yang mengedepankan pengembangan peserta didik secara utuh meliputi pemikiran, perasaan, dan keterampilan (Effendi & Wahidy, 2019). Keempat, Teori Behavioristik yang menekankan bahwa perubahan tingkah laku peserta didik dapat diamati sebagai hasil dari stimulus yang diberikan guru (Nahar, 2016). Keempat teori ini saling melengkapi dan mendasari rancangan pembelajaran CTL yang diterapkan dalam penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart (1988). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 213 Jakarta yang berlokasi di Jl. Malaka I, Perumnas Klender, Duren Sawit, Jakarta Timur. Sekolah ini memiliki visi "Mewujudkan generasi disiplin, aktif dalam IPTEK, santun dalam IMTAQ, aman, dan tertib dalam lingkungan pendidikan". Waktu pelaksanaan penelitian adalah Februari–Mei 2026.

Subjek penelitian adalah 35 peserta didik kelas VII-F SMP Negeri 213 Jakarta, terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan. Pemilihan kelas VII-F didasarkan pada hasil wawancara dengan guru kolaborator dan data observasi yang menunjukkan bahwa kelas ini menggunakan media pembelajaran yang sangat minim (hanya papan tulis), metode pembelajaran didominasi ceramah, dan banyak peserta didik yang belum mencapai KKM.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan dengan durasi 2×40 menit per pertemuan. Rincian tindakan CTL yang diterapkan adalah: (1) Siklus I: simulasi "Pasar Mini" dan studi kasus banjir terhadap penawaran, pada materi permintaan dan penawaran; (2) Siklus II: permainan kartu status *ascribed/achieved/assigned* dan *roleplay* tanpa suara, pada materi status dan peran sosial; dan (3) Siklus III: video pembelajaran dan penyusunan *mind mapping* berkelompok, pada materi stratifikasi sosial dan diferensiasi sosial. Ketujuh komponen CTL (konstruktivisme, inkuiri, bertanya,

masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik) diintegrasikan ke dalam setiap pertemuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) Tes, berupa post test pilihan ganda sebanyak 20 butir di akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar kognitif; (2) Observasi, menggunakan lembar observasi keaktifan peserta didik yang mencakup empat aspek dengan empat kategori penilaian (kurang aktif/KA, cukup aktif/CA, aktif/A, sangat aktif/SA); (3) Dokumentasi, berupa foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, LKPD, daftar hadir, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata kelas menggunakan rumus $\bar{X} = \Sigma x/\Sigma n$, dan persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus $P = (F/N) \times 100\%$. Indikator keberhasilan penelitian adalah (1) ketuntasan klasikal ≥80% peserta didik mencapai KKM nilai 80, dan (2) keaktifan peserta didik ≥75% berada pada kategori aktif dan sangat aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I: Simulasi Pasar Mini dan Studi Kasus

Siklus I dilaksanakan pada 16 dan 21 April 2026 dengan materi permintaan dan penawaran. Pada pertemuan pertama, pendekatan CTL diterapkan melalui simulasi "Pasar Mini" di mana peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok berperan sebagai pembeli dengan uang mainan Rp10.000, sementara guru berperan sebagai penjual dengan variasi harga: harga normal Rp5.000, harga promo Rp2.000, dan harga mahal Rp15.000. Peserta didik mengamati secara langsung hubungan antara perubahan harga dengan jumlah permintaan dan mencatatnya di LKPD. Pada pertemuan kedua, diterapkan studi kasus banjir yang melanda sentra produksi sayuran untuk menjelaskan dampak terhadap penawaran dan harga. Peserta didik secara individu mengidentifikasi masalah, menggambar diagram panah sederhana, dan menyusun alternatif solusi. Guru juga menerapkan peer tutoring di mana peserta didik yang memahami materi membantu temannya yang kesulitan.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No.	Skor Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1	30	1	2,86%
2	40	3	8,57%
3	60	6	17,14%
4	65	9	25,71%
5	70	3	8,58%
6	75	4	11,43%
7	80	2	5,71%
8	85	6	17,14%
9	90	1	2,86%
	Total	35	100%

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 9 peserta didik (25,71%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥80, sedangkan 26 peserta didik (74,29%) belum mencapai KKM. Rata-rata nilai kelas pada siklus I adalah 67,57. Rendahnya capaian ketuntasan disebabkan karena peserta didik masih mengalami kebingungan saat mencatat hasil pengamatan pada LKPD selama simulasi berlangsung dan masih ada peserta didik yang malu bertanya atau meminta bantuan. Meskipun demikian, terdapat peningkatan sebesar 9,39 poin dari kondisi pra siklus (58,18), yang menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah memberikan pengaruh awal terhadap proses pembelajaran.

Tabel 2. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus I

Aspek	Kurang Aktif (KA)	Cukup Aktif (CA)	Aktif (A)	Sangat Aktif (SA)
Bertanya	11,4% (4 siswa)	42,9% (15 siswa)	28,6% (10 siswa)	17,1% (6 siswa)
Menjawab	2,9% (1 siswa)	34,3% (12 siswa)	48,6% (17 siswa)	17,1% (6 siswa)
Berpendapat	0% (0 siswa)	28,6% (10 siswa)	51,4% (18 siswa)	20,0% (7 siswa)
Kerjasama	0% (0 siswa)	8,6% (3 siswa)	42,9% (15 siswa)	48,6% (17 siswa)

Berdasarkan Tabel 2, pada aspek bertanya, masih terdapat 11,4% peserta didik dalam kategori kurang aktif, sedangkan dominasi berada pada kategori cukup aktif (42,9%). Pada aspek menjawab, peserta didik yang aktif sudah mencapai 48,6%, menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sudah berani merespons pertanyaan. Aspek kerjasama menunjukkan hasil terbaik dengan 91,5% peserta didik berada pada kategori aktif dan sangat aktif (48,6%), yang mengindikasikan bahwa kegiatan kelompok pada simulasi Pasar Mini efektif mendorong kolaborasi. Refleksi siklus I menetapkan perbaikan berupa: pemberian instruksi yang lebih jelas dan detail, peningkatan motivasi peserta didik untuk bertanya, serta pengaturan alokasi waktu yang lebih ketat pada siklus berikutnya.

Siklus II: Permainan Kartu Status dan Roleplay

Siklus II dilaksanakan pada 23 dan 28 April 2026 dengan materi status sosial dan peran sosial. Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan perbaikan berupa instruksi yang lebih terperinci, pemberian motivasi di awal pembelajaran, dan pengaturan waktu yang lebih ketat. Pada pertemuan ketiga, guru menerapkan permainan kartu status di mana peserta didik diminta mengelompokkan kartu-kartu berisi status sosial (contoh: "Anak Sulung", "Juara Kelas", "Ketua Piket yang Ditunjuk Guru") ke dalam kategori ascribed, achieved, atau assigned. Dilanjutkan dengan kegiatan roleplay tanpa suara di mana 10 peserta didik memperagakan peran dan peserta didik lain menebaknya. Pada pertemuan keempat, dilakukan analisis kasus pelanggaran peran sosial dalam lima kelompok dengan skenario yang berbeda-beda, dan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No.	Skor Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1	40	1	2,86%
2	45	1	2,86%
3	50	1	2,86%
4	60	3	8,57%
5	70	2	5,71%
6	75	5	14,29%
7	80	7	20,00%
8	85	6	17,14%
9	90	6	17,14%
10	95	2	5,71%
11	100	1	2,86%
	Total	35	100%

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 22 peserta didik (62,86%) mencapai ketuntasan belajar, meningkat signifikan sebesar 37,15% dibandingkan siklus I. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 78,00. Peningkatan ini terjadi karena adanya perbaikan yang dilakukan dari siklus I: instruksi yang lebih detail, pemberian motivasi awal yang lebih baik, serta pengaturan alokasi waktu yang lebih ketat, sehingga peserta didik lebih memahami prosedur kerja dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Permainan kartu status dan roleplay juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik.

Tabel 4. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus II

Aspek	Kurang Aktif (KA)	Cukup Aktif (CA)	Aktif (A)	Sangat Aktif (SA)
Bertanya	0% (0 siswa)	17,14% (6 siswa)	60,00% (21 siswa)	22,86% (8 siswa)
Menjawab	0% (0 siswa)	20,00% (7 siswa)	57,14% (20 siswa)	22,86% (8 siswa)
Berpendapat	0% (0 siswa)	25,71% (9 siswa)	68,57% (24 siswa)	5,71% (2 siswa)
Kerjasama	0% (0 siswa)	8,57% (3 siswa)	57,14% (20 siswa)	34,29% (12 siswa)

Berdasarkan Tabel 4, terdapat peningkatan signifikan pada seluruh aspek keaktifan dibandingkan siklus I. Tidak ada lagi peserta didik yang masuk kategori kurang aktif (0%) di semua aspek, yang menandakan bahwa peserta didik mulai terbiasa dengan pendekatan CTL. Aspek bertanya mengalami peningkatan paling signifikan dari 45,7% menjadi 82,86% pada kategori aktif dan sangat aktif, didorong oleh suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kondusif. Aspek berpendapat menunjukkan kategori aktif tertinggi (68,57%), dipengaruhi oleh struktur diskusi kasus yang mendorong setiap peserta didik untuk menyampaikan analisisnya. Meskipun persentase ketuntasan 62,86% belum mencapai indikator keberhasilan 80%, tren peningkatan yang signifikan menjadi dasar pelaksanaan siklus III.

Siklus III: Video Pembelajaran dan Mind Mapping

Siklus III dilaksanakan pada 30 April dan 5 Mei 2026 dengan materi stratifikasi sosial dan diferensiasi sosial. Perbaikan dari siklus II meliputi pengaturan waktu presentasi yang lebih efektif dan pendampingan kelompok yang lebih intensif. Pada pertemuan kelima, guru menayangkan dua video pembelajaran tentang stratifikasi dan diferensiasi sosial. Peserta didik menyimak dan mencatat informasi penting, kemudian guru mengajukan pertanyaan untuk memperkuat pemahaman. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi lima kelompok dengan kartu fokus yang berbeda: Kelompok 1 (pengertian dan ciri-ciri), Kelompok 2 (contoh-contoh stratifikasi), Kelompok 3 (contoh-contoh diferensiasi), Kelompok 4 (persamaan dan perbedaan), dan Kelompok 5 (dampak positif dan negatif). Setiap kelompok menyusun *mind mapping* pada karton/plano berdasarkan fokusnya. Pada pertemuan keenam, setiap kelompok mempresentasikan hasil mind mapping (±7 menit per kelompok) dan kelompok lain wajib mencatat serta mengajukan pertanyaan.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus III

No.	Skor Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1	55	1	2,86%
2	70	2	5,71%
3	75	2	5,71%
4	80	2	5,71%
5	85	11	31,43%
6	90	10	28,58%
7	95	5	14,29%
8	100	2	5,71%
	Total	35	100%

Berdasarkan Tabel 5, sebanyak 30 peserta didik (85,71%) mencapai ketuntasan belajar, melampaui indikator keberhasilan minimal 80%. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 86,14, naik 8,14 poin dari siklus II. Capaian ini menandakan bahwa penelitian

tindakan kelas berhasil dan dihentikan pada siklus III. Peningkatan ini disebabkan oleh pembelajaran yang semakin variatif dengan penggunaan video pembelajaran yang memberikan visualisasi konkret, dan mind mapping yang membantu peserta didik merepresentasikan konsep secara terstruktur. Pembagian kartu fokus yang berbeda pada setiap kelompok juga mendorong semua peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses diskusi dan presentasi.

Tabel 6. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus III

Aspek	Kurang Aktif (KA)	Cukup Aktif (CA)	Aktif (A)	Sangat Aktif (SA)
Bertanya	5,71% (2 siswa)	28,57% (10 siswa)	51,43% (18 siswa)	14,29% (5 siswa)
Menjawab	2,86% (1 siswa)	14,29% (5 siswa)	60,00% (21 siswa)	22,86% (8 siswa)
Berpendapat	8,57% (3 siswa)	17,14% (6 siswa)	57,14% (20 siswa)	17,14% (6 siswa)
Kerjasama	2,86% (1 siswa)	20,00% (7 siswa)	65,71% (23 siswa)	11,43% (4 siswa)

Berdasarkan Tabel 6, pada siklus III mayoritas peserta didik berada pada kategori aktif di semua aspek. Aspek kerjasama menunjukkan kategori aktif tertinggi (65,71%), sejalan dengan intensitas kegiatan kelompok berupa penyusunan mind mapping dan presentasi. Aspek menjawab juga mengalami peningkatan konsisten dengan 60,00% peserta didik aktif dan 22,86% sangat aktif. Meskipun terdapat sedikit penurunan pada kategori sangat aktif di beberapa aspek dibandingkan siklus II (yang disebabkan oleh fokus metode siklus III pada kerja kelompok terstruktur sehingga kesempatan interaksi langsung dengan guru agak berkurang), secara keseluruhan persentase peserta didik pada kategori aktif dan sangat aktif tetap mendominasi di semua aspek dan melampaui indikator keberhasilan 75%.

D. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII-F

Tahap	Rata-rata Nilai	Peserta Didik Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	58,18	-	25,71%
Siklus I	67,57	9 dari 35	25,71%
Siklus II	78,00	22 dari 35	62,86%
Siklus III	86,14	30 dari 35	85,71%

Tabel 8. Rekapitulasi Persentase Keaktifan Peserta Didik Kelas VII-F (Kategori Aktif + Sangat Aktif)

Aspek Keaktifan	Siklus I (A+SA)	Siklus II (A+SA)	Siklus III (A+SA)	Keterangan
Bertanya	45,7%	82,86%	65,72%	Meningkat
Menjawab	65,7%	80,00%	82,86%	Meningkat
Berpendapat	71,4%	74,28%	74,28%	Stabil Tinggi
Kerjasama	91,5%	91,43%	77,14%	Konsisten Tinggi

Tabel 7 dan 8 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang konsisten pada hasil belajar dan keaktifan peserta didik dari pra siklus hingga siklus III. Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 27,96 poin (dari 58,18 menjadi 86,14), dan persentase ketuntasan meningkat dari 25,71% menjadi 85,71%. Seluruh aspek keaktifan menunjukkan tren positif, dengan aspek menjawab mengalami peningkatan paling konsisten dari siklus I hingga III.

E. Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa pendekatan CTL efektif meningkatkan hasil belajar IPS. Keefektifan ini dapat dijelaskan melalui penerapan ketujuh komponen CTL yang diimplementasikan secara konsisten dan semakin disempurnakan di setiap siklus. Ketika peserta didik belajar melalui simulasi Pasar Mini, mereka secara langsung mengalami hukum permintaan melalui kegiatan transaksi nyata, sesuai dengan komponen konstruktivisme dan inkuiri. Hal ini sejalan dengan teori Bruner (1966) yang menyatakan bahwa belajar paling efektif ketika peserta didik melalui tahap enaktif (berbuat langsung), yang dalam penelitian ini diwujudkan melalui simulasi, permainan kartu*, roleplay*, dan *mind mapping*.

Peningkatan dari siklus I ke siklus II (dari 25,71% menjadi 62,86%) didorong oleh keberhasilan komponen pemodelan (modeling) melalui permainan kartu status dan komponen masyarakat belajar (learning community) melalui diskusi kelompok analisis kasus pelanggaran peran sosial. Johnson (2011) menjelaskan bahwa pengetahuan dapat dibangun melalui pertukaran ide, diskusi, dan kolaborasi antar peserta didik, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan demokratis. Keberhasilan komponen ini terlihat dari peningkatan signifikan aspek bertanya dari 45,7% menjadi 82,86% dan tidak ada lagi peserta didik dengan kategori kurang aktif di siklus II.

Peningkatan dari siklus II ke siklus III (dari 62,86% menjadi 85,71%) didorong oleh efektivitas komponen inkuiri melalui kartu fokus yang berbeda setiap kelompok, komponen refleksi melalui diskusi setelah presentasi, dan penilaian autentik melalui penilaian proses mind mapping dan presentasi. Penggunaan video pembelajaran juga memperkuat komponen pemodelan dengan visualisasi yang lebih kaya. Peningkatan ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pengalaman konkret dan interaksi aktif dengan materi menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lama (Abdiyah & Subiyantoro, 2021).

Fluktuasi keaktifan yang terjadi pada beberapa aspek di siklus III (seperti aspek bertanya yang turun dari 82,86% menjadi 65,72%) disebabkan oleh pergeseran metode pembelajaran dari interaksi langsung dengan guru ke interaksi dalam kelompok. Ketika peserta didik lebih banyak berdiskusi dalam kelompok dan fokus pada penyusunan mind mapping, frekuensi pertanyaan langsung kepada guru berkurang. Namun, hal ini tidak mengurangi kualitas pembelajaran karena interaksi yang kaya tetap terjadi dalam konteks diskusi kelompok dan presentasi antarpeserta didik, yang mencerminkan komponen masyarakat belajar (learning community) dalam CTL.

Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu. Nababan (2023) menemukan bahwa CTL meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan melalui pembelajaran yang bermakna. Rademan dkk. (2020) menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 63,4 menjadi 77,8 melalui penerapan CTL. Peningkatan yang dicapai dalam penelitian ini (dari 58,18 menjadi 86,14) bahkan lebih besar, menunjukkan bahwa variasi metode CTL yang diterapkan secara bertahap dan saling melengkapi mampu memaksimalkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini juga membuktikan bahwa pembelajaran IPS yang kontekstual, sebagaimana yang diidealkan oleh NCSS (1994) dan Sapriya (2009), dapat diwujudkan di kelas melalui pendekatan CTL yang terancang dengan baik.

Keterbatasan penelitian ini antara lain: pelaksanaan penelitian hanya pada satu kelas sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi langsung; beberapa kelompok pada siklus III masih memerlukan pendampingan ekstra; dan pengaturan waktu presentasi yang belum sepenuhnya optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkombinasikan pendekatan CTL dengan teknologi digital interaktif, mengembangkan instrumen penilaian keaktifan yang lebih terperinci, serta mengujicobakan pendekatan ini pada skala yang lebih luas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan: (1) Penerapan pendekatan CTL dalam pembelajaran IPS kelas VII-F SMP Negeri 213 Jakarta dilaksanakan melalui tiga siklus dengan variasi metode yang semakin beragam. Siklus I menerapkan simulasi "Pasar Mini" dan studi kasus, Siklus II menerapkan permainan kartu status dan roleplay, serta Siklus III menerapkan video pembelajaran dan mind mapping. Variasi ini disesuaikan dengan karakteristik materi dan temuan refleksi setiap siklus, sehingga pembelajaran menjadi semakin efektif dan menarik.(2) Penerapan pendekatan CTL terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Rata-rata nilai kelas meningkat dari 58,18 (pra siklus) menjadi 67,57 (siklus I), 78,00 (siklus II), dan 86,14 (siklus III). Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 25,71% (pra siklus) menjadi 85,71% (siklus III), melampaui indikator keberhasilan minimal 80%.(3) Penerapan pendekatan CTL juga terbukti meningkatkan keaktifan peserta didik pada empat aspek yang diamati. Secara umum, seluruh aspek keaktifan (bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerjasama) menunjukkan tren peningkatan dari siklus I ke siklus III, dengan mayoritas peserta didik berada pada kategori aktif dan sangat aktif di siklus III, melampaui indikator keberhasilan 75%.

Rekomendasi untuk guru adalah menjadikan CTL sebagai strategi pembelajaran IPS alternatif, terutama untuk materi yang memiliki keterkaitan erat dengan fenomena kehidupan sosial sehari-hari. Perlu juga dilakukan kombinasi dengan teknologi digital agar pengalaman belajar peserta didik semakin kaya dan relevan dengan konteks pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Abdiyah, S. N., & Subiyantoro, S. (2021). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 112–125.

Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Biggs, J., & Tang, C. (2007). Teaching For Quality Learning At University (3rd Ed.). Berkshire: Open University Press.

Bloom, B. S. (1956). Taxonomy Of Educational Objectives: The Classification Of Educational Goals. New York: Longmans Green.

Bruner, J. S. (1966). Toward A Theory Of Instruction. Cambridge: Harvard University Press.

Dahar, R. W. (2011). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Erlangga.

Daryanto. (2010). Belajar Dan Mengajar. Bandung: Yrama Widya.

Daryanto. (2012). Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.

Dimyati & Mudjiono. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Effendi, N., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 125–129.

Hamalik, O. (2001). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamruni. (2012). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Insan Madani.

Johnson, E. B. (2011). Contextual Teaching And Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan Dan Bermakna. Bandung: Kaifa.

Kadir, A. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. Dinamika Ilmu, 13(1), 18–38.

Kemmis, S., & Mctaggart, R. (1988). The Action Research Planner. Victoria: Deakin University Press.

Komalasari, K. (2010). Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama.

Kunandar. (2012). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Rajawali Pers.

Kunandar. (2013). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta: Rajawali Pers.

Mulyasa, E. (2009). Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E. (2010). Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Dan Implementasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nababan, R. A. (2023). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Inovatif, 5(1), 45–58.

Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 1(1), 64–74.
NCSS. (1994). Expectations Of Excellence: Curriculum Standards For Social Studies. Washington: National Council For The Social Studies.
NCSS. (2010). National Curriculum Standards For Social Studies: A Framework For Teaching, Learning, And Assessment. Silver Spring: National Council For The Social Studies.
Nofiasri, N. (2023). Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis Kontekstual Di SMP. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 32(1), 78–89.
Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 6(2), 88–96.
Rademan, R., Septiana, D., & Kurniawan, A. (2020). Efektivitas Pendekatan CTL Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 4(2), 133–144.
Rusman. (2014). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
Sanjaya, W. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.
Sanjaya, W. (2016). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). Jakarta: Kencana.
Sapriya. (2009). Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Slameto. (2015). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
Soemantri, M. N. (2001). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Sudjana, N. (2010). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Suprijono, A. (2009). Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
UIN Sumatera Utara. (2019). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial. Medan: Lembaga Penelitian Dan Pengabdian UIN.
Widyawati, S., Kurniawan, B., & Santoso, H. (2025). Pembelajaran IPS Kontekstual Dalam Membangun Wawasan Global Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Sosial, 12(1), 22–35.