



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ANTARA
PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERMEDIA VIDEO DENGAN YANG
TIDAK BERMEDIA VIDEO SISWA KELAS VIII
DI MTs. NURUL HUDA BEBER KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



Oleh:

SUSI INDRA AMALIAH

NIM : 07449076

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON**

2012



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ANTARA
PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERMEDIA VIDEO DENGAN YANG
TIDAK BERMEDIA VIDEO SISWA KELAS VIII
DI MTs. NURUL HUDA BEBER KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Oleh:

SUSI INDRA AMALIAH

NIM : 07449076

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON**

2012



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan dengan sadar, dan bertujuan mengubah tingkah laku manusia kearah yang lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Pendidikan akan merangsang kreativitas seseorang agar sanggup menghadapi tantangan-tantangan alam, masyarakat, teknologi serta kehidupan yang semakin kompleks. Indonesia dipenghujung akhir abad ke- 20, dilihat dari jumlah penduduknya yang telah menjadi Negara terbesar kelima di dunia. Jumlah yang besar ini sebenarnya merupakan potensi pembangunan apabila diimbangi dengan kualitas. Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik. Pembangunan nasional membutuhkan SDM yang berkualitas yang memiliki sikap dan tekad kemandirian. Kualitas SDM dapat ditingkatkan dengan pendidikan. Parameter penilaian kualitas SDM ini adalah semangat dan kemampuan mengoperasikan dan mengaplikasikan teknologi.

Program Pembinaan pendidikan antara lain untuk : Meningkatkan kualitas pendidikan sebagai landasan bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan kebutuhan dunia kerja. Kegiatan pokok dalam upaya peningkatan kualitas dan relevansi pendidikan dengan ; menyusun kurikulum yang berbasis kompetensi sesuai dengan kebutuhan dan potensi pembangunan daerah, mampu meningkatkan kreativitas guru sesuai dengan

kapasitas peserta didik serta menekankan perlunya keimanan, dan ketaqwaan, wawasan kebangsaan, kesehatan jasmani, kepribadian yang berakhlak mulia, beretos kerja, memahami hak dan kewajiban, serta meningkatkan penguasaan ilmu-ilmu dasar (matematika, sains dan teknologi, bahasa dan sastra, ilmu sosial, bahasa Inggris) PPPG Tertulis; Kebijakan Pemerintah di bidang pendidikan (2004:3)

Dalam proses pembelajaran IPS, seorang guru memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, melatih ketrampilan dan membimbing belajar siswa sehingga para guru dituntut memiliki kualifikasi dan kompetensi tertentu, agar proses belajar dan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Adanya minat belajar yang tinggi, pendekatan pembelajaran dan pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan siswa mudah dalam menerima dan mengolah yang disampaikan.

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran berbasis kompetensi yang dapat digunakan untuk mengefektifkan dan mensukseskan implementasi kurikulum 2004. Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali kepada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak “mengalami” apa yang dipelajarinya, bukan “mengetahuinya”. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi “Mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.



Dan itulah yang sering terjadi di sekolah-sekolah kita. Dalam konteks itu siswa perlu mengerti makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya kelak. Dengan begitu mereka memosisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti. Mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dalam upaya itu, mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing (Depdikbud, 2002 : 2)

Jika guru mampu mengelola proses pembelajaran dan mampu menciptakan sistem pembelajaran yang efektif maka kualitas proses belajar akan tercapai. Tetapi jika guru masih terpaku pada paradigma lama dimana hanya memandang keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan nilai akhir saja maka kualitas pembelajaran tidak akan mencapai kemajuan.

Model pembelajaran Kontekstual peserta didik secara langsung ke lapangan untuk menemukan dan mencari materi pelajaran sehingga proses pembelajaran sehingga lebih bermakna. Pembelajaran bermakna menurut Ausubel (Isti Hidayah, Sugiarto, Siti Muslichatun, Titi Lestariningsih, 2003 : 3) Proses pembelajaran yang dapat mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif. Sebaliknya, jika informasi baru tidak dapat dikaitkan pada konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif maka akan hanya terjadi belajar hafalan, proses belajar hafalan ini merupakan proses penerimaan informasi jangka pendek. Sedangkan proses belajar dengan pengulangan di lapangan dan peserta didik



mampu menemukan sesuatu materi yang dikaji, maka penerimaan informasi bersifat jangka panjang.

Dalam pembelajaran kontekstual ini konsep belajar yang membantu para guru mengaitkan antara materi yang diajar para siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan teori dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan dan ketrampilan siswa diperolehnya dengan mengaitkan ketika belajar Siswa akan turut langsung dalam pengalaman belajar yang akan membuat hasil belajar lebih bermakna (Dirjen Dikdasmen, 2002: 26)

Selain untuk membantu siswa dalam pemahaman lebih konkrit, pemanfaatan media yang dipilih guru dalam proses pembelajaran memegang peranan penting. Sesuai dengan makna yang terkandung dalam pengertian media, eksistensinya akan membantu siswa dalam memahami sesuatu yang sedang dipelajari dan dikajinya dengan berbagai kemudahan-kemudahan. Kerangka berpikir tersebut, proses pembelajaran kontekstual yang disertai penggunaan media video merupakan alternative pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran dan ketrampilannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Tetapi dalam kenyataannya peserta didik seringkali mengalami kejenuhan dalam belajar IPS. Hal yang dapat dilakukan guru dalam proses mengaktifkan dan membimbing dengan memanfaatkan media. Media pendidikan sendiri dalam pemanfaatannya terkadang hanya untuk menghindari verbalisme belaka , sehingga sifat media yang digunakan hanya sebagai alat Bantu, disini peserta



didik sebagai penonton dari media yang disiapkan oleh guru. Media pembelajaran yang kurang sesuai maka juga kurang tepat, sebaiknya media sebagai alat Bantu pengajaran harus dapat menumbuhkan minat belajar dalam proses pembelajaran.

Media Pembelajaran yang dipilih diharapkan dapat mencakup aspek penglihatan (*visual*), pendengaran (*auditif*) dan gerak (*motorik*), karena selain bertujuan memudahkan peserta didik dalam belajar juga mampu menanamkan konsep. Semakin banyak indera, dan gerak anak yang terlibat dalam proses belajar semakin mudah anak belajar yang bermakna (Bobbi de Porter & Mike Hernaki, 2002: 31)

Media pembelajaran yang populer digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video digunakan para guru sebagai penggunaan media pembelajaran karena sifatnya dapat mengakses berbagai macam data dan fasilitas untuk memotivasi siswa dalam belajar. Dalam mengenalkan dan menanamkan konsep melalui video yang dikemas dalam bentuk instruksi pengajaran sendiri berisi serangkaian contoh dan instruksi yang harus dikerjakan oleh siswa secara manual. Dalam program tersebut juga telah dilengkapi evaluasi untuk mengukur seberapa kadar pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Disini peranan guru hanya sebagai fasilitator sehingga proses belajar lebih banyak aktifitas siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan di MTs. Nurul Huda Beber Kabupaten Cirebon dengan observasi dan wawancara siswa dan guru bidang studi IPS. Sebagian besar guru masih menyampaikan materi pembelajaran IPS secara konvensional. Yaitu guru menerangkan materi dan siswa duduk dan



mendengarkan. Menurut observasi awal pada siswa. Tidak semua siswa menyukai pelajaran IPS, karena sebagian mereka beranggapan bahwa pelajaran IPS pelajaran yang membosankan, selain itu guru dalam menyampaikan materinya selalu monoton tidak bervariasi hal itu menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pelajaran IPS, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa kurang begitu menunjukkan peningkatan karena masih ada sebagian siswa yang memperoleh hasil yang minim.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang masalah diatas dengan alasan sebagai berikut: a. Model pembelajaran Kontekstual merupakan sebuah proses pendidikan yang bertujuan membantu para siswa melihat makna didalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek akademik dalam konteks kehidupan sehari-hari dalam kehidupan nyata dan lingkungan dimana anak hidup berada serta dengan budaya yang berlaku dalam masyarakat. b. Media Video merupakan media pembelajaran karena sifatnya dapat mengakses berbagai macam data dan fasilitas untuk memotivasi siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian yang akan penulis teliti adalah tentang Strategi Belajar Mengajar (SBM). Pendekatan penelitian yang penulis pakai adalah dengan menggunakan metode kuantitatif.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

b. Jenis Masalah

Jenis Masalah yang akan penulis teliti adalah apakah ada perbandingan hasil belajar antara pembelajaran kontekstual bermedia video dengan yang tidak bermedia video.

2. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada hal-hal berikut:

- a. Penerapan Pembelajaran kontekstual bermedia Video pada siswa MTs. Nurul Huda Beber kabupaten Cirebon kelas VIII.
- b. Penerapan Pembelajaran kontekstual tidak bermedia Video pada siswa MTs. Nurul Huda Beber kabupaten Cirebon kelas VIII
- c. Hasil belajar yang diperoleh dari nilai test melalui ulangan harian.
- d. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII MTs. Nurul Huda Beber Kabupaten Cirebon Tahun ajaran 2011-2012.

3. Pertanyaan Peneliti

Adapun pertanyaan penelitian yang peneliti ajukan sebagai berikut :

- a. Bagaimana hasil belajar IPS - Ekonomi siswa MTs. Nurul Huda Beber kelas VIII dengan menggunakan pembelajaran kontekstual bermedia video ?
- b. Bagaimana hasil belajar IPS - Ekonomi siswa MTs. Nurul Huda Beber kelas VIII dengan menggunakan pembelajaran kontekstual tidak bermedia video ?

- c. Adakah ada perbedaan hasil belajar IPS - Ekonomi siswa MTs. Nurul Huda Beber di kelas VIII antara yang menggunakan pembelajaran kontekstual bermedia video dengan yang tidak bermedia video?

C. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui hasil belajar IPS - Ekonomi siswa MTs. Nurul Huda Beber kelas VIII dengan menerapkan pembelajaran kontekstual bermedia video.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar IPS - Ekonomi siswa MTs. Nurul Huda Beber kelas VIII dengan menerapkan pembelajaran kontekstual tidak bermedia video.
- c. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS - Ekonomi siswa MTs. Nurul Huda Beber kelas VIII dengan menerapkan pembelajaran kontekstual bermedia video dengan yang tidak bermedia video.

2. Manfaat Penelitian

Dengan mengadakan penelitian ini, peneliti berusaha untuk mendapatkan suatu masukan yang akan bermanfaat baik semua komponen pendidikan pada umumnya dan bagi Penulis sendiri khususnya. Manfaat yang diharapkan adalah:



- a. Bagi Penulis, penelitian ini merupakan suatu pengalaman yang sangat berarti dan berharga dalam mengembangkan pengetahuan dan pedoman pribadi untuk bekal terjun dalam belajar-mengajar IPS.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan motivasi yang bermanfaat bagi pembelajarannya, karena dengan menggunakan media video siswa dapat tertarik.
- c. Bagi guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kinerjanya dalam setiap belajar-mengajar dalam pembelajaran IPS
- d. Bagi lembaga pendidikan (sekolah), diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang penggunaan media video dalam meningkatkan mutu pendidikan.

D. Kerangka Pemikiran

Mengajar merupakan tugas utama bagi seorang guru dalam dunia pendidikan di samping mendidik. Proses mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa dimana guru sebagai pengajar adalah menyampaikan informasi (pesan) dalam bentuk materi pelajaran yang akan diterima oleh siswa. Dalam proses komunikasi siswa sering tidak dapat memahami simbol-simbol komunikasi yang disampaikan oleh gurunya sehingga komunikasi tidak efektif dan efisien, hal ini disebabkan adanya kecenderungan verbalisme, ketidak siapan siswa, kurangnya minat dan kegairahan dalam belajar.



Sebagai seorang pengajar sebaiknya guru memilih dan memilah strategi apa yang harus digunakan yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Hal ini dikarenakan mengajar bukan saja menyampaikan materi pelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek belajar, tetapi mengajar juga membantu siswa dalam menggunakan kemampuan kognitif mereka agar dapat berubah kearah yang lebih baik. Kemampuan-kemampuan kognitif yang diperoleh siswa setelah ia mempelajari pengetahuan IPS disebut prestasi belajar IPS. Dengan melihat prestasi belajar ini maka akan diketahui peningkatan prestasi siswa apakah naik atau sebaliknya. Prestasi siswa dalam pembelajaran IPS dicapai apabila tujuan pembelajaran tiap bab telah dikuasai oleh siswa, untuk mengukur prestasi siswa tersebut maka dilakkan penilaian dengan suatu alat yang disebut tes.

Sistem pembelajaran saat ini masih dominan dengan istilah belajar yang diartikan sebagai kegiatan-kegiatan berupa duduk, dengar, catat kemudian pulang untuk dihapal. Melihat kondisi yang demikian, peserta didik akan merasakan kejenuhan yang berkepanjangan. Untuk menghindari dan mengantisipasi kejenuhan itu, maka perlu adanya pembentukan konsep penting yang harus dilaksanakan dalam praktik pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*).

Borko dan Putnam mengemukakan bahwa dalam pembelajaran kontekstual, guru memilih konteks pembelajaran yang tepat bagi siswa dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata dan



lingkungan di mana anak hidup dan berada, serta dengan budaya yang berlaku dalam masyarakatnya ([http. www.contextual.org.id](http://www.contextual.org.id)) keterampilan, nilai dan sikap yang ada dalam materi dikaitkan dengan apa yang dipelajari dalam kelas dan dengan kehidupan sehari-hari (Dirjen Dikdasmen, 2001: 8).

Dengan memilih konteks secara tepat, maka siswa dapat diarahkan kepada pemikiran agar tidak hanya berkonsentrasi dalam pembelajaran di lingkungan kelas saja, tetapi diajak untuk mengaitkan aspek-aspek yang benar-benar terjadi dalam kehidupan mereka sehari-hari, masa depan mereka, dan lingkungan masyarakat luas.

Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi dari pada memberi informasi. Guru bertugas mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk merumuskan, menemukan sesuatu yang baru bagi kelas yang dapat berupa pengetahuan, keterampilan dari hasil “menemukan sendiri” dan bukan dari “apa kata guru.

Penggunaan pembelajaran kontekstual memiliki potensi tidak hanya untuk mengembangkan ranah pengetahuan dan keterampilan proses, tetapi juga untuk mengembangkan sikap, nilai, serta kreativitas siswa dalam memecahkan masalah yang terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari melalui interaksi dengan sesama teman, misalnya melalui pembelajaran kooperatif, sehingga juga mengembangkan ketrampilan sosial (*social skills*) (Dirjen Dikmenum, 2002: 6).,pendekatan kontekstual melibatkan siswa dalam



masalah yang sebenarnya dalam penelitian dengan menghadapkan anak didik pada bidang penelitian, membantu mereka mengidentifikasi masalah yang konseptual atau metodologis dalam bidang penelitian dan mengajak mereka untuk merancang cara dalam mengatasi masalah.

Pembelajaran kontekstual dilaksanakan sebagai aplikasi dalam pemaknaan belajar dan proses belajar dalam arti yang sesungguhnya. Hal ini didasarkan pada landasan teoritis tentang belajar aktif yang tidak semata-mata menekankan pada pengetahuan yang bersifat hapalan saja. Siswa harus aktif mencari, menemukan pengetahuan tersebut dengan keterampilan secara mandiri.

Peran guru dalam pembelajaran *kontekstual* berbeda dengan perannya dalam kelas tradisional. Dalam kelas tradisional, guru merupakan satu-satunya penguasa dan pemberi informasi, guru memberikan informasi pengetahuan dan siswa yang baik menyerap pengetahuan tersebut tanpa banyak bertanya. Di sisi lain, pada kelas kontekstual, setelah pembelajaran berlangsung guru berperan sebagai fasilitator; guru sekedar memberikan informasi untuk merangsang pemikiran. Para siswa didorong untuk bertanya dan mengemukakan ide-idenya.

Implementasi teknologi pembelajaran mempunyai makna adanya penggunaan teknologi baik berupa produk atau pemikiran konsep untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi pembelajaran adalah penggunaan media audio visual berfungsi sebagai media



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

pembelajaran kontekstual. penggunaan media video merupakan alternative pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

E. Hipotesis

Hipotesis sebagai suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul, (Arikunto, 2006 : 71). Dalam hal ini yang menjadi hipotesis awal (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) adalah :

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara pembelajaran kontekstual bermedia video dengan yang tidak bermedia video.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara pembelajaran kontekstual bermedia video dengan yang tidak bermedia video.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam membaca hasil penelitian ini, penulis mengkomunikasikannya dengan menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini penulis menjelaskan latar belakang masalah mengenai sejauh mana perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *kontekstual bermedia video* dengan



yang tidak menggunakan media video; perumusan masalah dengan mengidentifikasi masalah, pembatasan masalah, pertanyaan penelitian dan pentingnya penelitian, tujuan penelitian, kerangka berfikir dan hipotesis terhadap masalah yang diteliti serta sistematika penulisannya.

BAB II

Tinjauan Pustaka

Bab ini memuat pengertian belajar dan pembelajaran, pengertian model pembelajaran dan model pembelajaran kontekstual, media pembelajaran, media video, hasil belajar.

BAB III

Metodologi Penelitian

Dalam bab ini, tempat dan waktu penelitian, metode dan desain penelitian, teknik pengambilan populasi dan sampel penelitian dengan menentukan langkah-langkah penelitian, mengutarakan dan menentukan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data, instrument penelitian memuat pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan pengujian daya pembeda dan serta bagaimana prosedur mengolah data dalam penelitian.

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini, penulis mendeskripsikan data yang berhubungan dengan kegiatan penelitian yang penulis lakukan. Di dalamnya berisi tentang hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *kontekstual bermedia video*, hasil belajar siswa yang



tidak mermedia video, analisis data yang berisikan uji persyaratan analisis, mengutarakan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen, mengutarakan peningkatan hasil belajar kelas kontrol, mengutarakan uji normalitas dan uji homogenitas serta di dapat uji hipotesis penelitian dan pembahasannya.

BAB V Kesimpulan

Dalam bab ini, penulis yang dapat ditarik atau diambil oleh penulis dari hasil kegiatan penelitian, selanjutnya dibandingkan dengan hipotesis yang penulis ajukan. Juga disertai dengan saran-saran yang harapannya bias disikapi dalam proses belajar mengajar.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka memuat sumber informasi yang penulis gunakan, meliputi literature dari buku, kamus maupun makalah dan online yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Lampiran-Lampiran

Memuat semua informasi yang berhubungan dengan proses penelitian, meliputi instrument penelitian, teknik pengumpulan data pengolahan data statistic, serta daftar tabel.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2011. *Pengertian Prestasi Belajar*. <http://belajarpsikologi.com>. September. 2011.
- Amri, Sofan dkk. 2010. *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyard, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- B. Johnson, Elaine. 2009. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Kaifa
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- , 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ibrahim dan Suparni. 2008. *Stategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Karno To. 1996. *Mengenal Analisis Tes*. Bandung: Jurusan Psikologi pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Bandung
- Muhadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Muslich, Mansur. 2008. *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.



- Priyatno, Dwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS Plus Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat*. Yogyakarta
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- _____. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Tim Penyusun Kamus, DEPDIKBUD. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- (<http://blog.uin-malang.ac.id/jokopurwanto/2011/04/25/penggunaan-video-sebagai-media-pembelajaran/>)
- (<http://id.wikipedia.org/wiki/Video>)
- Wikipedia. 2008. “*Menyusun Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning*” [online]. Tersedia: <http://bandono.web.id/2008/03/07/menyusun-model-pembelajaran-contextual-teaching-and-learning-ctl.php>. [7 oktober 2011] (pukul 17.44 WIB

