

Terbit online pada laman web jurnal: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jto>

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKTUAL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) BERBASIS *QUIZIZZ* MOBILE TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS XI SMK NEGERI 1 NGULING

Aldo Kurniawan¹, Agus Sholah², Erwin Komara Mindarta³

¹⁻³Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

¹aldo.kurniawan.1805136@students.um.ac.id, ²agus.sholah.ft@um.ac.id,

³erwin.komara.ft@um.ac.id

Abstrak

Pendidikan tidak jauh dari peranan dan tugas seorang pendidik atau guru. Pendidik yang baik bisa meningkatkan kualitas generasi bangsa. Pada proses pembelajaran, pendidikan berpatokan pada kurikulum. Kurikulum yang diberlakukan yaitu kurikulum 2013 yang pengaplikasian model dan metode pembelajaran inovatif sangat ditujukan dalam pemahaman siswa. Seperti berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran untuk proses belajar yang tidak membosankan untuk siswa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) memanfaatkan aplikasi berbasis *online* yaitu *quizizz mobile*. Pertanyaan yang bersifat interaktif yang dihasilkan mempunyai sampai 4 kemungkinan penyelesaian yang meliputi jawaban benar dan dapat menambahkan gambar pada latar belakang setiap pertanyaan, sehingga kita dapat menggunakannya sebagai sarana belajar yang mana dapat mengajarkan siswa untuk menganalisis, dan siswa dapat mengembangkan jiwa kompetitif di dalam kelas. Dalam proses pengujian kelayakan *quizizz* digunakan desain *one-group pretest – posttest* yang dilakukan ke dalam kelas eksperimen dan kontrol. Berlandaskan hasil penelitian diketahui adanya pengaruh dari eksperimen model pembelajaran kontekstual berbasis *quizizz* dengan melihat perubahan terkait hasil dari proses belajar yang signifikan dan perubahan tingkah laku siswa.

Kata kunci: Media belajar kontekstual, *quizizz mobile*, hasil belajar.

Abstract

Education is not far from the role and duties of an educator or teacher. Good educators can improve the quality of the nation's generation. In the learning process, education is based on the curriculum. The curriculum that is applied is the 2013 curriculum which applies innovative learning models and methods that are highly aimed at student understanding. Such as innovating in using learning models for learning processes that are not boring for students. One of them is by using a contextual learning model (*Contextual Teaching and Learning*) utilizing an online-based application, namely *Quizizz Mobile*. The interactive questions that are generated have up to 4 possible solutions which include correct answers and can add images to the background of each question, so that we can use it as a learning tool which can teach students to analyze, and students can develop a competitive spirit in the classroom. In the process of testing the feasibility of *Quizizz*, a *one-group pretest – posttest* design was used which was carried out in the experimental and control classes. Based on the research results, it is known that there is an influence from the *quizizz*-based contextual learning model experiment by looking at changes related to the results of a significant learning process and changes in student behavior.

Keywords: Contextual learning media, *quizizz mobile*, learning outcomes

Pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari sistem kurikulum. Kurikulum sendiri berperan dalam pengembangan pembelajaran dan harus konsisten dengan kurikulum yang diberlakukan. Kurikulum yang ada di Indonesia beberapa tahun terakhir adalah kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka Belajar di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mempersiapkan manusia Indonesia untuk bisa hidup sebagai individu yang produktif, memiliki

kreatif, mudah melakukan inovatif, dan juga emosional yang kuat berpartisipasi dalam kehidupan merupakan tujuan dari adanya kurikulum 2013 (Sufairoh, 2016). Selaras dengan tujuan kurikulum 2013, sesuatu yang menarik dapat ditambahkan dalam proses pembelajaran dan kreativitas serta inovasi siswa dapat didorong (Rusmono, 2014). Dari sudut pandang ini, guru dapat memberikan informasi tentang perkembangan teknologi saat ini untuk

memperluas wawasan siswa. Siswa melihat hal-hal yang menarik dapat dilakukan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Mulyani & Haliza, 2021), kurikulum 2013 juga memungkinkan siswa menyeimbangkan kemampuan dan keahlian dengan pembelajaran kontekstual yang berpusat pada siswa. Kemunculan perangkat pintar yang dapat digunakan sebagai lingkungan belajar merupakan dampak terciptanya perkembangan daripada ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih canggih (Susiloningsih, 2016). Itulah sebabnya lembaga pendidikan menjadi garda terdepan dalam menghasilkan siswa yang mana memiliki kesempatan untuk dapat memperoleh hasil dari proses belajar versi yang terbaik. Oleh sebab itu, pendidik atau guru wajib mampu menggali keterampilan dalam proses pembelajaran abad 21, yang meliputi penguatan pembentukan karakter, 4 C (kemampuan berpikir secara logis dan sistematis dan ketangkasan dalam keluar dari masalah, keterampilan kolaborasi, keterampilan kreativitas, dan keterampilan komunikasi) dan keterampilan membaca dan menulis keterampilan. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus membekali siswa agar menjadi individu atau pribadi yang berpendidikan tinggi dengan sikap dan keterampilan yang beragam untuk menghadapi tantangan abad 21. Dalam pembelajaran kurikulum (2013) penerapan model dan metode pembelajaran yang inovatif sangat diarahkan terhadap pemahaman siswa. Pemahaman keterampilan kognitif siswa adalah bahwa pendekatan yang diperbarui untuk melatih keterampilan metakognitif, termasuk keterampilan berpikir, diperlukan (Zahroh & Yuliani, 2021). Karena kemampuan analisis siswa dapat meningkatkan pembelajarannya sebagai prasyarat kehidupan di abad 21.

Dalam perkembangannya, game kini sudah merambah dunia pendidikan, salah satunya dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, contoh yang dapat digunakan adalah *Mobile Quizizz*. *Quizizz* adalah program online yang memudahkan guru membuat alat penilaian berupa kuis untuk menilai penguasaan materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Cristiyanda & Sylvia, 2021).

Game ini berbasis *online* sehingga siswa dapat mudah mengakses menggunakan

smartphone. Dalam penggunaannya diterapkan pada mata pelajaran cara perawatan sistem rem konvensional. Menurut (Maulana & Nurhadi, 2010), Sistem rem merupakan sistem yang terdapat pada kendaraan dan memegang peranan yang sangat penting pada kendaraan. Dikatakan penting karena sistem pengereman merupakan sistem penting yang melindungi kendaraan dari kerusakan akibat benturan atau benturan kendaraan sedang bergerak (Muniati, 2021). Tujuan pembelajaran sistem rem mobil (sistem rem) dapat dicapai melalui model pembelajaran itu sendiri. Oleh sebab itu, peneliti berminat menerapkan model pembelajaran yaitu kontekstual

Menurut (Adang & Arip, 2012, p. 19), proses pendidikan menyeluruh yang berpatokan mendorong siswa untuk memahami arti mata pelajaran yang menghubungkan materi dengan aspek kehidupan sehingga siswa mempunyai pengetahuan yang dapat dipindahkan (*transfer*) secara efektif dan efisien dari satu masalah ke masalah lainnya merupakan arti tersendiri dari pembelajaran kontekstual.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Nguling terdapat permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran sistem pengereman. Permasalahan tersebut adalah: 1) kegiatan belajar dikelas didominasi dengan model ceramah; 2) media pembelajaran yang dipakai guru kurang efektif; 3) siswa kurang dilibatkan dalam proses belajar; 4) media pembelajaran yang digunakan kurang menjadi titik perhatian siswa dan membosankan. Hal ini mengakibatkan menurunnya kemampuan keterampilan dan pengetahuan siswa dan berakibat pada hasil kegiatan pembelajaran, khususnya siswa kelas XI TKR SMK Negeri 1 Nguling. Sehingga hasil yang didapatkan murid rendah dan kurang memuaskan.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil dari proses belajar siswa kelas XI TKRO SMK Negeri 1 Nguling dengan model pembelajaran kontekstual menggunakan *quizizz mobile*, ingin mengetahui hasil belajar siswa kelas XI TKRO SMK Negeri 1 Nguling pada teori penerapan cara merawat sistem rem konvensional menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis *quizizz*

mobile, dan ingin mengidentifikasi pengaruh khusus model pembelajaran kontekstual berbasis *quizizz mobile* terhadap hasil belajar siswa dalam penerapan cara merawat sistem rem konvensional. Harapan dari penelitian ini yaitu dapat menambah sumber belajar yang menarik untuk siswa dan memberikan alternatif pembelajaran, selain itu juga untuk memudahkan guru dalam mengunggulkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Disisi lain siswa juga dapat mengasah kreativitas dan mengunggulkan pengetahuan.

Titik fokus penulis untuk meneliti mengenai pengembangan model pembelajaran kontekstual (*CTL*) terhadap hasil dari proses belajar yang dimiliki murid karena hasil belajar *car brake system* (sistem pengereman) seseorang tergantung pada pengetahuan dan ilmu yang ditangkap siswa, hal ini juga tergantung pada titik fokus dan motivasi siswa yang akan berpengaruh terhadap proses interaksi dengan materi yang sedang atau akan dipelajari. Sehingga proses pembelajaran *car brake system* (sistem pengereman) dapat berjalan dengan optimal. Berdasarkan hal tersebut, penulis berinisiatif melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) Berbasis *Quizizz Mobile* Terhadap Hasil Belajar Kelas XI SMK Negeri 1 Nguling”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dalam bentuk pra-eksperimen dengan menggunakan rancangan desain penelitian *One-group Pretest – Posttest*. Dalam rencana penelitian, dipilih dua kelas secara acak, kemudian dilakukan *pretest* untuk melihat apakah ada perbedaan antara kondisi awal, khususnya untuk kelas eksperimen, dan kelas kontrol. (Sugiyono, 2011). Kelas eksperimen mengadopsi model pembelajaran kontekstual, dan kelas kontrol tetap mengadopsi model pembelajaran konvensional di akhir tindakan maka diberikan uji *posttest*. Dalam penelitian ini tes kognitif hasil belajar siswa digunakan sebanyak dua kali. Tes pertama dirancang untuk menilai kemampuan kognitif kedua kelompok. Kemampuan kognitif awal ini harus diterapkan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes kedua dimaksudkan untuk menilai hasil belajar kognitif siswa.

Pada percobaan kali ini menggunakan subjek siswa kelas XI TKRO SMKN 1 Nguling pada tahun ajaran 2022/2023. Selanjutnya dipilih dua kelas yaitu kelas XI TKRO 2 berisi 20 murid yang diperlakukan sebagai kelas eksperimen atau penelitian yang mana kelas yang menerapkan model pembelajaran kontekstual berbasis *mobile quizizz* dan kelas XI TKRO 3 yang berisi 20 murid yang diperlakukan kelas kontrol atau kelas pembandingan yang menerapkan model pembelajaran konvensional berbasis *mobile quizizz*.

Penelitian ini menggunakan variabel bebas yang mana ditentukan adalah model pembelajaran, sedangkan untuk variabel terikatnya adalah hasil belajar. Instrumen yang dipergunakan untuk pengumpulan data yaitu instrumen tes. Tes ini dimanfaatkan untuk menjadi tolak ukur pengaruh hasil belajar dari siswa yang mana terlihat ketika sebelum dan sesudah perlakuan. Para peneliti akan menguji siswa sebelum dan sesudah. Selama pengumpulan data, peneliti menggunakan media *quizizz mobile* sebagai media tes. Tes yang peneliti berikan kepada siswa dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda yang berhubungan dengan bahan ajar dan terfokus pada ranah kognitif. Pelaksanaan pretest digunakan untuk mengukur atau memvisualisasikan kemampuan awal siswa, kemudian *posttest* harus memberikan data yang akurat tentang perbedaan dari hasil belajar sebelum dan sesudah adanya penerapan model pembelajaran konvensional dan kontekstual.

Penelitian ini, menggunakan metode tes sebagai teknik pengumpulan data. Dalam penggunaannya metode tes dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kemampuan dasar penerapan metode perawatan sistem rem konvensional dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil tes diujikan di kedua kelas, kemudian hasil tesnya dapat dibandingkan dan didokumentasikan bahwa hasil tes awal harus sama. Karena dalam desain kelompok pembandingan *pretest-posttest*, dipilih dua kelompok, satu kelas dijadikan kelompok eksperimen atau kelas yang menerapkan model pembelajaran kontekstual dan kelas satunya menjadi kelompok pembandingan atau kelas kontrol, dimana kelas

tersebut menerima ukuran pretest dan posttest. Tahapan penelitian diawali dengan pengumpulan data dengan wawancara oleh narasumber secara langsung yakni Ketua Program Keahlian Teknik Otomotif Kendaraan Ringan dan Guru Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan.

Selanjutnya, pembuatan alat bantu pembelajaran yang mana dicontohkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penggunaan silabus dan juga perangkat pengujian. Tahap selanjutnya melakukan uji instrumen yang dilakukan oleh ahli atau biasa disebut uji ahli (validasi ahli), terkait dengan instrumen yang akan digunakan. Selanjutnya, akan dilakukan kegiatan revisi instrumen yang telah diuji ahli. Dan dilakukan uji lapangan terhadap instrumen tes yang akan gunakan pengambilan data dilapangan menggunakan penelitian *pra-eksperiment* yaitu dengan menerapkan desain *One-group Pretest – Posttest*. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh normal, digunakan uji normalitas, uji homogenitas untuk mengetahui apakah data homogen, guna menunjukkan variasi yang homogen, dan uji hipotesis untuk menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan aplikasi statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan instrumen uji yang mana diterapkan pada kelas eksperimen atau kelas uji penelitian dan kelas kontrol yang nanti hasilnya untuk mengidentifikasi pengaruh hasil dari proses belajar siswa terkait model pembelajaran kontekstual serta juga model pembelajaran konvensional. Pada setiap instrumen tersebut terdapat 20 butir soal dengan 5 pilihan jawaban dan setiap soal memiliki 5 poin untuk nilai yang benar.

Pengambilan data *pretest* menggunakan *mobile quizizz* sebelum mendapat perlakuan pada kelas eksperimen. Dalam pengambilan data tersebut digunakan untuk menentukan kemampuan dasar siswa kelas TKRO 2 (kelas eksperimen) sebelum mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual.

Tabel 1. Hasil Pretest Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi
1.	15 – 26	3
2.	27 – 38	3
3.	39 – 50	10
4.	53 – 62	2
5.	63 – 75	2
Total		20

Hasil diatas kategorikan bahwa hasil *pretest* dari kelas XI TKRO 2 memiliki kemampuan yang sama yaitu secara keseluruhan mendapatkan nilai dibawah dari KKM SMK Negeri 1 Nguling. Pada hasil nilai terdapat nilai terendah siswa adalah 15, dan nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 75. Mayoritas siswa mendapatkan nilai rata-rata 43,25 dari 20 butir jumlah soal yang telah dikerjakan

Langkah berikutnya adalah menganalisis data dari kelas eksperimen, sebelum melakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran kontekstual. Setelah pemberian perlakuan pada siswa kelas XI TKRO 2 pemberian posttest untuk mengukur pengaruh ketercapaian siswa menggunakan aplikasi *mobile quizizz*.

Tabel 2. Hasil Posttest Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi
1.	65 – 71	4
2.	72 – 78	1
3.	79 – 85	7
4.	86 – 92	3
5.	93 – 100	5
Total		20

Hasil diatas dapat dikategorikan setelah diberikan perlakuan beberapa kenaikan nilai hasil belajar siswa diantaranya terdapat nilai diatas KKM sebanyak 16 siswa. Nilai terendah siswa adalah 65 dan nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 100. Nilai hasil belajar tersebut mengalami kenaikan yang signifikan dibanding tes yang dilakukan sebelum ada perlakuan perlakuan memanfaatkan model pembelajaran kontekstual Berbasis *mobile quizizz*. Hal tersebut bisa dipengaruhi oleh keefektifan gaya belajar kelompok atau tim ketika berdiskusi dan mengerjakan tes menggunakan *mobile quizizz*.

Pengambilan data *pretest* menggunakan *mobile quizizz* selanjutnya pada kelas TKRO 3 (kelas kontrol) sebelum mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah).

Tabel 3. Hasil Pretest Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Frekuensi
1.	20 – 32	8
2.	33 – 45	8
3.	46 – 58	1
4.	59 – 71	2
5.	72 – 85	1
Total		20

Hasil diatas kategorikan bahwa hasil *pretest* dari kelas XI TKRO 3 memiliki kemampuan yang sama yaitu secara keseluruhan mendapatkan nilai dibawah dari KKM SMK Negeri 1 Nguling, dan hanya 1 siswa yang mendapat nilai tertinggi yaitu 85. Siswa dengan nilai terendah yaitu 20. Mayoritas siswa mendapatkan nilai rata-rata 37,5 dari 20 butir jumlah soal yang telah dikerjakan

Langkah berikutnya adalah menganalisis data dari kelas eksperimen, sebelum melakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran kontekstual. Setelah pemberian perlakuan pada siswa kelas XI TKRO 3 pemberian *posttest* untuk mengukur pengaruh ketercapaian siswa menggunakan aplikasi *mobile quizizz*.

Tabel 4. Hasil Posttest Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Frekuensi
1.	45 – 54	5
2.	55 – 64	1
3.	65 – 74	5
4.	75 – 84	5
5.	85 – 95	4
Total		20

Tabel diatas dikategorikan setelah diberikan perlakuan menunjukkan beberapa kenaikan nilai hasil belajar siswa diantaranya terdapat siswa dengan perolehan nilai di atas KKM sebanyak 9 siswa. Nilai terendah adalah 45 dan nilai tertinggi yang diraih adalah 95. Nilai hasil belajar tersebut mengalami kenaikan tidak terlalu signifikan dibanding tes yang dilakukan sebelum ada perlakuan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis *mobile quizizz*. Hal tersebut bisa dipengaruhi oleh kurang efektifnya gaya belajar kelompok atau tim ketika berdiskusi dan mengerjakan tes menggunakan *mobile quizizz*.

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis statistik dengan memakai prasyarat sebelum melakukan menguji dari hipotesis. Dalam uji prasyarat ada dua macam. Uji normalitas dan homogenitas merupakan dua hal yang harus dilalui. Menurut statistik, dalam uji normalitas *p-value* (*sig.*) atau probabilitas >

0,05 data dapat dikatakan bahwa berdistribusi baik/normal. Dan kalau nilai dari proses signifikansi (*sig*) berdasarkan rata-rata > 0,05 data dapat dikatakan homogen.

Dari hasil pengujian homogenitas hasil belajar kelas eksperimen memiliki signifikansi (*sig*) sebesar 0,802, jika dilihat berdasarkan mean > 0,05 memiliki tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa populasi yang berdistribusi homogen (sama) menghasilkan data hasil belajar baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Jika hasil penelitian dinyatakan normal serta homogen, dilanjutkan dengan uji-t guna menguji hipotesis melalui aplikasi statistik. Dalam pengujian hipotesis terdapat rumusan hipotesis dimana H_0 diterima jika nilainya signifikan atau dengan probabilitas > 0,05 dan sebaliknya.

Dari hasil uji *independent sample*, dengan asumsi *equal variances* (data homogen pada uji sebelumnya), diketahui bahwa nilai *sig* (*two-tailed*) $0,02 < 0,05$. sehingga bisa diambil keputusan H_0 ditolak. Oleh karena itu, pada saat pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis *mobile quizizz* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang mengaplikasikan model pembelajaran konvensional berbasis *quizizz*. Selain itu berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* dapat diketahui bahwa adanya kenaikan nilai rata-rata sebelum perlakuan yaitu menggunakan model pembelajaran konvensional didapatkan hasil 43,25, sesudah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual didapatkan nilai rata-rata sebesar 83,50 dan hasil t hitung yang mana didapatkan -11,932 dengan probabilitas/signifikansi 0,000 ($p \text{ value} < 0,05$) maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan keduanya tidak identik atau terlihat perbedaan yang nyata.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian disimpulkan hasil belajar siswa dalam penerapan metode konvensional pemeliharaan sistem rem melalui penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis *mobile quizizz* di kelas XI TKRO menjadi pilihan yang tepat dan sangat efektif untuk diterapkan. Sedangkan hasil tes yang

sama tetapi menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis *mobile quizizz* berdasarkan rata-rata kelas XI TKRO tidak efektif untuk diterapkan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, model pembelajaran kontekstual berbasis *mobile quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan model pembelajaran konvensional berbasis *mobile quizizz* ditinjau dari kemampuan melakukan metode perawatan sistem rem konvensional pada siswa XI TKRO SMK Negeri 1 Nguling.

Saran

Dari penulis kami dapat memberi saran kepada tenaga pengajar, agar dalam penyampaian materi di kelas dapat menggunakan berbagai metode yang kreatif, agar siswa tidak jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. Dan saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan hasil yang kami buat untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Cristiyanda, G. & Sylvia, I. 2021. Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183. DOI: <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>.
- Heriawan, A.; Darmaji, A. & Sanjaya. 2012. *Metodologi Pembelajaran: Kajian Teoritis Praktis*. Banten: LP3G (Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru).
- Maulana, A. dkk. 2010. *Model Dinamika Pada Sistem Pengereman Mobil*. Jakarta: Universitas Pancasila.
- Mulyani, F. & Haliza, N. 2021. Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>.
- Muniati; Simarmata, M. Y. & Thamimi, M. 2021. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Semparuk Kabupaten Sambas*. Pontianak: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Pontianak.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Ghalia Indonesia.
- Sufairoh. 2016. Pendekatan Saintifik dan Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3), 116–125. Dari: <http://www.jurnalpendidikanprofesional.com/index.php/JPP/article/view/186>
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep IPS Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57-66. DOI: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>.
- Zahroh, D. A. & Yuliani. 2021. Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616. DOI: <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p605-616>.