

Pengaruh MZodel Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan media aplikasi berbasis *android* dengan *Thinkable* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Candirejo 02.

Agus Arifin Rohmatullah¹, Kartika Yuni Purwanti²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ngudi Waluyo, Jl. Diponegoro No. 186 Ungaran Timur, kab. semarang Jawa Tengah.

Corresponding author's : ¹agusarifinrohmatullah1208@gmail.com,

²kartika.yuni.92@gmail.com

The Effect of Contextual Teaching And Learning (CTL) Learning Model Assisted by Android-Based Application Media Whith Thinkable On Learning Interest Of Class V SDN Students Candirejo 02

Kata Kunci

Model CTL,
Media
Android
Dengan
Thinkable,
Interest

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, 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 (kuisisioner) 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 $0,000 > 0,05$ 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.

Keyword:

Learning
model the
power of
two,
learning
achievement

Abstract:

This study aims to determine the effect of contextual teaching and learning (CTL) learning models assisted by android-based applications with thinkable on students' interest in learning. This type of research is an experiment with a pretest - posttest control group design. The population in this study were all students of SDN Candirejo 02, Ungaran Barat District, Semarang Regency, then for the research sample was class 5 SDN Candirejo 02, Ungaran Barat District, Semarang Regency with random sampling techniques. The data collection technique used is the scale of observation, tests, questionnaires (questionnaires) and documentation. Data were analyzed by normality test, homogeneity test, t test and regression test. The results of the research show: (1) There are differences in the use of contextual teaching and learning (CTL) learning models assisted by android-based applications with thinkable on students' learning interest, this is evidenced by the significance level > 0.05 , i.e. $0.000 > 0.05$ using the t test (2) There is an effect of the use of contextual teaching and learning (CTL) learning models assisted by android-based applications with thinkable on students' interest in learning, this is evidenced by a significance level of < 0.05 , i.e. $0.000 > 0.05$ using a regression test. The results of this study can be concluded that the contextual teaching and learning (CTL) learning model assisted by android-based applications with thinkable has an effect on increasing student interest in learning.

PENDAHULUAN

Minat siswa diekspresikan dengan berbagai pernyataan aktifitas yang menunjukkan siswa akan lebih suka pada suatu hal dari pada sesuatu hal lainnya, bisa pula dimanifestasikan melalui ikut serta dalam suatu aktivitas (Kartika, dkk, 2019). Disaat siswa mempunyai minat belajar yang baik akan cenderung selalu melakukan proses di dalam belajar mengajar dengan semangat dan lebih cepat memahami materi. Pada realitas di lapangan, masih banyak guru yang belum bisa memotivasi serta membangkitkan minat partisi peserta didik dalam belajar (Fauziah, 2017 : 48). Penyampaian materi tidak menyentuh minat belajar siswa secara menyeluruh dan juga berpengaruh pada proses belajar maupun hasil belajar siswa. Proses pembelajaran, guru belum berupaya dalam mengaktifkan menggunakan media pembelajaran secara optimal. Hasil observasi peneliti, khususnya kelas V bahwa minat belajar siswa yang terdapat di SDN Candirejo 02 mengalami penurunan. Beberapa contohnya seperti kelalaian dalam pengumpulan tugas harian dan juga ada siswa yang tidak mengumpulkan tugas dikarenakan kurangnya informasi tugas yang diberikan dari guru. Dari obsevasi peneliti tentang pembelajaran di kelas V bahwa terdapat kurang 50% siswa yang mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Dalam pengumpulan tugas siswa hanya tuntas 47% saja, sehingga terdapat sebanyak 53% siswa yang belum tuntas dalam pengumpulan tugas dengan tepat waktu. Hal ini karena ada bebrapa siswa yang HPnya di bawa orang tuanya bekerja. Dan juga model pembelajaran daring yang diberikan oleh guru masih belum maksimal sehingga belum menunjukkan pembelajaran yang kreatif serta tidak memunculkan minat belajar siswa dalam proses belajar di kelas dan juga siswa jarang sekali yang aktif bertanya atau memberikan tanggapan jawaban pendapat dalam pembelajaran. Dimasa pandemi *Covid-19* pembelajaran disekolah masih dilakukan secara daring dan membuat minat belajar siswa menjadi menurun. Itu dibuktikan bahwa media yang digunakan guru belum sepenuhnya menarik minat belajar siswa, di dalam proses belajar mengajar di SDN Candirejo 02 antara lain *Whats App*, *You-tube*, dan saat ulangan harian biasanya menggunakan *Google Form*. Rata-rata ponsel yang biasanya digunakan siswa dalam pembelajaran daring itu dibawa orang tuanya bekerja yang mengakibatkan terkendalanya proses pembelajaran berlangsung dan menjadikan minat belajar siswa menurun. Sehingga media yang guru gunakan tersebut menjadikan minat belajar siswa belum maksimal serta hasil minat belajar siswa menjadi menurun. Dan juga seperti seperti di saat guru memberikan tugas pada saat pembelajaran daring yang harus di kumpulkan pada hari itu juga, tapi ada beberapa siswa yang mengumpulkan tugasnya malah beberapa hari kemudian baru mengumpulkan tugasnya. Hasil dari pengamatan observasi peneliti, minat belajar siswa di SD Negeri Candirejo 02 tidak lebih dari 50%. Indikator minat belajar yang digunakan peneliti adalah perasaan senang pada saat belajar, konsentrasi dan ketertarikan. Siswa yang mempunyai minat belajar rendah berdampak pada hasil belajar siswa yang hanya tuntas 36% saja, sehingga terdapat 64% siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Itu dibuktikan kurang maunya dan keinginan dalam belajar seperti telat mengumpulkan tugas serta menganggap bahwa pembelajaran daring adalah hari libur. Siswa yang setiap harinya kesulitan dalam mengerjakan semua tugas yang ditugaskan dari guru sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai dan nilai di bawah KKM. Padahal di dalam kurikulum 2013 tercapainya tujuan pembelajaran itu salah satu hal yang begitu penting. Adanya suatu tujuan pembelajaran siswa akan selalu dibekali dengan pengalaman, pemahaman, dan keterampilan sehingga terciptanya perkembangan yang pesat (Prastya, 2012).

Model pembelajaran yang dapat mampu digunakan guru adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Minat belajar siswa dalam pembelajaran dapat meningkat apa bila menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Guru bisa menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di dalam pembelajaran berlangsung agar mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan yang nyata siswa. Minat belajar siswa akan menjadi tinggi jika materi yang di sampaikan sesuai dengan kehidupan siswa. Proses model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berlangsung secara alamiah dalam wujud aktivitas partisipasi siswa dalam berusaha serta mengalaminya secara alami, bukan hanya *transfer* wawasan dari guru kepada siswa. Model CTL bisa sangat membantu dan mempermudah guru di dalam mengaitkan materi pembelajaran yang dianjurkan ke dalam suasana kehidupan nyata yang dialami siswa dan juga mendesak partisipasi aktivitas siswa dalam menciptakan ikatan antara pengetahuan siswa dengan pelaksanaannya aktivitas dalam dunia siswa (Kasmawati : 2017). Jadi pembelajaran diharapkan lebih menarik minat belajar siswa dan menjadikan bermakna untuk partisipasi siswa. CTL adalah pendekatan di dalam pembelajaran yang menghubungkan antara pengetahuan wawasan siswa dengan menyesuaikan lingkungan yang nyata siswa serta mendesak agar mampu menciptakan ikatan antara wawasan yang dipunyai pada pelaksanaannya di kehidupan lingkungan dunia siswa. Mewujudkan minat belajar siswa salah

satunya merupakan membuat ikatan antara pengetahuan yang dipelajarinya dalam kehidupan partisipasi siswa, itulah salah satu tugas dari anggota keluarga, warga serta tenaga pendidik. Model *Contextual Teaching and Learning* adalah konsep pendidikan yang di dalamnya menghubungkan antara materi pelajaran dengan keadaan sesuai dunia nyata siswa serta mendorong hubungan antara pengetahuan yang di miliki siswa dengan penerapan di kehidupan lingkungan siswa sehari-hari (Sulfemi, 2019).

Pembelajaran baru yang dapat ditingkatkan yaitu dengan menerapkan suatu model CTL yang dibantu menggunakan alat media aplikasi yang berbasis *android* dengan *thinkable*. Media yang digunakan dalam pembelajaran berkembang serta tumbuh sejalan dengan pertumbuhan teknologi (Rohani, 2019). Salah satu contoh teknologi yang sudah menjadi konsumsi disetiap harinya adalah penggunaan aplikasi *android*. Maka dari itu peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi *android* yang hendak dikembangkan peneliti memakai dorongan aplikasi *online* hasil dari perkembangan evolusi App Inventor yaitu *Thinkable*. *Thinkable* merupakan aplikasi *online* serta *free* yang dapat membuat aplikasi dengan prinsip klik serta geser. Dengan aplikasi *Thinkable* ini pengguna tidak diwajibkan untuk memahami langkah Bahasa pemrograman secara spesial, cukup menguasai algoritma ataupun logika dasar pemrograman buat dapat bekerja dengan *Thinkable* (Ismayani, 2018 : 5). App inventor *thinkable* diperuntukan untuk memudahkan di dalam dunia pendidikan khususnya para guru untuk pelajar serta guru diseluruh dunia dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik pada perkembangan teknologi canggih yang sesuai dengan zaman. *Thinkable* mempunyai fitur-fitur yang menarik, sehingga dari itu pemakaian *thinkable* akan lebih menarik minat siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa akan lebih senang didalam melaksanakan proses belajar mengajar karena proses pembelajaran menggunakan media yang berbasis *android*. Dengan siswa menyukai media pembelajaran yang berbasis *android* akan menumbuhkan minat belajar dan secara tidak langsung hasil belajar siswa juga akan meningkat. Karena secara tidak langsung menjadikan siswa tidak jenuh dalam belajar. Selain itu, dapat membuat siswa dalam belajar menjadi cerdas, berprestasi dan berilmu melalui pendidikan yang penuh makna. Kebaharuan dari penelitian yang akan peneliti lakukan antara penelitian sebelumnya adalah model CTL yang berbantuan menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable*.

METODE PENELITIAN

Peneliti ini menggunakan metode Penelitian dengan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan suatu penelitian untuk menguji suatu hipotesis dengan menggunakan uji statistik yang akurat. Jenis penelitiannya adalah penelitian kuantitatif dengan menerapkan cara eksperimen. Bagi Sugiyono (2016 : 107) tata cara dalam melaksanakan penelitian dengan desain eksperimen adalah dengan menerapkan agar mampu mengetahui suatu penelitian apakah berpengaruh perlakuan di dalam keadaan terstruktur dan secara terencana. Desain penelitian eksperimen adalah *quasi experimental design* dengan wujud *pretest-posttest control group design*, peneliti menggunakan satu kelompok eksperimen dan juga satu kelompok kontrol sebagai perbandingan yang nantinya diberi perlakuan (*treatment*). Peneliti ingin mengetahui perbedaan dan pengaruh minat belajar siswa. Arikunto (2013:173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Populasi penelitian adalah semua siswa SDN Candirejo 02 Ungaran Barat Kabupaten Semarang Jawa Tengah. Sedangkan untuk sampel penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengambilan sampel secara random yaitu siswa kelas V SDN Candirejo 02 yang dibagi 2 secara acak. Caranya yaitu siswa yang berjumlah 32 siswa berkumpul kemudian secara acak masuk ke dalam 2 kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) secara acak. Dari beberapa sampel tersebut dibagi dalam dua kelas yaitu masing-masing 16 siswa pada kelompok eksperimen dan 16 siswa pada kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, angket (kuisisioner) dan dokumentasi. Data dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- a. Perbedaan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa.

Untuk mengetahui hasil penelitian diperoleh data bahwa penggunaan model

pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Candirejo 02. Maka diperlukan uji t, hasil ringkasan uji t terdapat dalam tabel 2 berikut :

Tabel 1 Hasil Uji t

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	Pretest Minat - Posttest Minat	-9,1	9,25599	1,6362	-12,4	-5,73	-6	31	0.000

Hal ini dibuktikan pada Tabel 1 yaitu nilai rata-rata siswa yang diberi perlakuan hasilnya lebih tinggi dari pada nilai rata-rata siswa yang tidak diberi perlakuan. Hasil pada Tabel 1 menunjukkan taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,000 > 0,005$ maka H_0 diterima penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* sangat efektif digunakan dalam mewujudkan minat siswa yang baik dan prestasinya menjadi meningkat. Hasil dari persentase nilai pada kelas kelompok eksperimen menjadi lebih unggul dari pada kelompok kontrol. Hal tersebut berpengaruh kepada minat belajar siswa ini di buktikan dengan angket minat belajar yang di berikan peneliti sebelum dan sesudah diberi pembelajaran hasilnya meningkat. Perbandingan selisih ini dapat diakibatkan karena adanya pembelajaran kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan alat sebagai media sehingga siswa akan cenderung lebih cepat paham dan mudah dalam memahami dan mampu belajar dalam menerima materi yang diajarkan dan minat belajarnya akan menjadi lebih meningkat. Seorang guru lebih baiknya memberikan materi dengan mengimplementasikan pembelajaran yang mempunyai keunggulan yaitu seorang guru menggunakan model dan alat sebagai media yang inovatif dan kreatif agar merangsang minat dan nilai siswa selalu baik saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil data yang peneliti observasi dan angket minat belajar, perbedaan ini disimpulkan dari data nilai *posttest* yang ditujukan kepada kedua kelompok tersebut dimana pada kelas kelompok eksperimen yang diberi perlakuan mempunyai kesimpulan rata - rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang pembelajarannya tidak diberi perlakuan. Kesimpulan ini diperkuat dari penelitian Supriyono (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan alat sebagai media dalam pembelajaran sangat membantu guru dan berpengaruh besar kontribusinya pada proses pembelajaran berlangsung sehingga mampu membuat meningkatkannya dan membangkitkan minat belajar dalam diri siswa.

Kesimpulan ini diperkuat dari penelitian Kistian (2018) yang melaporkan kalau ada perbandingan jika kelompok eksperimen yang memakai model CTL menampilkan hasil yang bertambah meningkat dari segi semangat siswa dibandingkan kelas kontrol yang tidak memakai model pemakaian model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable*. Dengan memakai pemakaian model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* ini hingga minat belajar siswa tercapai bertambah yang mempunyai bukti bahwa adanya peningkatan serta lebih tingginya hasil nilai rata- rata *posttest* pada pembelajaran di kelas eksperimen. Sistem pendidikan yang memakai model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* mempunyai kesimpulan sangat efisien, selanjutnya hasil nilai siswa meningkat, jadi penggunaan model serta media ini sesuai proses pendidikan. Dari beberapa wawancara singkat, pendidik mengatakan kalau ada perbandingan pada pemberian pembelajaran yang sesuai dengan media pendidikan dengan pembelajaran yang tidak diberi. Sebab dalam pelaksanaan pemakaian pembelajaran dengan media akan menghasilkan siswa lebih bersemangat dalam menerima pendidikan saat pembelajaran berlangsung. Buat pendidikan tanpa memakai model serta alat media pendidikan hingga siswa akan menjadi malas dikala pendidikan berlangsung serta juga telat dalam pengumpulan tugas, baik itu dikala

proses pendidikan berlangsung maupun dikala siswa mengerjakan pekerjaan rumah.

b. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa

Untuk mengetahui hasil penelitian diperoleh berdasarkan data bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa. Maka diperlukan uji regresi. Hasil uji regresi terdapat dalam tabel 1 berikut :

Tabel uji Regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1399,9	1	1399,9	21,329	,000 ^b
	Residual	1968,98	30	65,633		
	Total	3368,88	31			
a. Dependent Variable: Pretest Minat						
b. Predictors: (Constant), Posttest Minat						

Hasilnya dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model CTL yang dibantu menggunakan media aplikasi android menggunakan *thinkable* terhadap minat belajar siswa dikelas pada Tabel 1 menunjukkan taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,000 > 0,005$ dan maka H_0 diterima. Dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan aplikasi *android* dengan *thinkable* siswa terlihat lebih semangat dan senang saat belajar sehingga pembelajaran berjalan dengan baik serta efektif. Hal tersebut diperkuat dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Handini, Gusrayani& Panjaitan (2016) Menyatakan model pembelajaran kontekstual mempunyai kontribusi yang tinggi terhadap kemajuan sistem pendidikan karena membuat meningkatkan mutu dari segi nilai belajar siswa kelas IV pada pembelajaran materi gaya dan juga memberikan kepada siswa kesempatan untuk meningkatkan minat belajar sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Sebagian besar hasil dari belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Semakin tinggi minat belajar dalam proses belajar mengajar maka siswa akan meningkat pula dari segi nilai dan juga kemampuan belajar siswa khususnya pada minat belajar

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Fauzi (2020) melakukan penelitian mengenai pengembangan media Mobile Learning menggunakan *Thinkable* pada materi SPLTV yang memberikan kesimpulan bahwa penerapan penggunaan aplikasi *android* dengan *thinkable* dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa sehingga siswa menjadi termotivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran. Sebagian besar hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Semakin tinggi minat belajar dalam proses belajar mengajar siswa akan semakin meningkat dari segi nilai dan juga prestasi siswa.

KESIMPULAN

Simpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran CTL berbantuan aplikasi *android* dengan *thinkable* adalah terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan aplikasi *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Diketahui bahwa rata-rata nilai sesudah pembelajaran lebih tinggi daripada nilai sebelum pembelajaran. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan aplikasi *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh X terhadap Y.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, I. M. D. (2020) *Pengembangan Media Mobile Learning menggunakan Thinkable* pada materi SPLTV (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang. *Jurnal JPSD*, 4(1), 47-53.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Handini, D., Gusrayani, D., & Panjaitan, R. L. (2016). Penerapan model contextual teaching and learning meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi gaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 451-460.
- Indriani, R. (2018). Aktivitas Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 261-267.
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Elex Media Komputindo.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 113-126.
- Kasmawati, K. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPA MAN 1 Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Kistian, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan*, 1(2).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31.
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh sikap siswa dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11-23.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Santoso, S. (2016). *Panduan Lengkap SPSS Versi 23*. Elex Media Komputindo.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : CV ALFABETA
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, (2018).
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 73-84.
- Prastya, AbiKrida. 2012. *Proses pembelajaran music bagi kelompok bandjust4_U di SMA BOPKRI1 Yogyakarta*. Skripsi Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id>