PENGARUH *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR INFORMATIKA DASAR PADA SISWA KELAS X JURUSAN KULINER SMK NEGERI 3 KUPANG

Jedidya Malelak[1],Katrin J. Taku Neno[2], Diana Y.A Fallo[3]
[1,2,3]Pendidikan Informatika FKIP Universitas Citra Bangsa
[1]Jedidyamlk13@gmail.com, [2]Khatrintakuneno96@gmail.com,
[3]dianayani25@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Contextual Teaching and Learning (CTL) model on students' learning interest in Basic Informatics subjects at the Culinary Department of SMK Negeri 3 Kupang. The research was motivated by the low learning interest of students in Basic Informatics, which affects their participation and engagement during the learning process. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 23 students from Class X Culinary 3 selected through cluster sampling. Data were collected using a learning interest questionnaire administered before and after the implementation of the CTL model. The collected data were analyzed using descriptive statistics, normality testing, and Paired Sample t-Test. The findings indicated that the implementation of the CTL model positively influenced students' learning interest. Students demonstrated increased enthusiasm, attention, participation, and engagement in learning activities after the application of CTL. The contextual learning process, which connected Basic Informatics materials with real-life situations and culinary vocational contexts, helped students understand the relevance of the subject matter and increased their motivation to learn. Therefore, the CTL model can be considered an effective learning approach for improving students' learning interest in Basic Informatics subjects at vocational schools.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning, Learning Interest, Basic Informatics*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Dasar di Jurusan Kuliner SMK Negeri 3 Kupang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Dasar yang berdampak pada keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan *desain One Group Pretest–Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa kelas X Kuliner 3 yang dipilih menggunakan teknik cluster sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran CTL. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran CTL memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan rasa senang, perhatian, partisipasi aktif,

dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran setelah penerapan CTL. Proses pembelajaran yang mengaitkan materi Informatika Dasar dengan konteks kehidupan nyata dan bidang kuliner membantu siswa memahami relevansi materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Dengan demikian, model pembelajaran CTL dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Dasar di sekolah menengah kejuruan.

Kata Kunci: *Contextual Teaching and Learning*, Minat Belajar, Informatika Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan suatu negara, berfungsi untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan serta taraf hidup manusia. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai lembaga atau institusi penyedia pendidikan, salah satunya adalah sekolah yang merupakan institusi resmi untuk belajar [1]. Pendidikan yang sempurna dan berkualitas adalah pendidikan yang dapat memperkuat semua elemen hasil belajar siswa, termasuk elemen kognitif atau ilmu, elemen afektif atau perilaku, serta elemen psikomotor atau keterampilan. Pendidikan dikatakan berhasil jika telah mengembangkan semua aspek tersebut dalam capaian siswa. Dengan demikian maka minat belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, keberhasilan dalam pendidikan sangat bergantung pada teknik serta cara pengajaran yang diterapkan oleh pengajar. Pengajar memiliki peran krusial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta pengalaman konkret siswa agar tujuan pengajaran dapat dicapai dengan maksimal. [2].

Minat untuk belajar adalah aspek yang sangat vital. Minat belajar adalah motivasi dari dalam diri pelajar untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Pelajar yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih konsentrasi, antusias, dan lebih cepat memahami pelajaran. Di sisi lain, pelajar dengan minat yang rendah seringkali kurang terlibat dan merasa cepat jenuh saat belajar. Peran guru sangat krusial dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas sehingga para siswa merasa nyaman, dan pengetahuan yang mereka terima dapat lebih mudah dipahami [3]. Minat belajar yang tinggi tidak hanya berpengaruh terhadap

hasil belajar siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, kemandirian, serta motivasi untuk terus belajar. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dan menarik agar dapat menumbuhkan serta mempertahankan minat belajar siswa secara berkelanjutan [4].

Informatika adalah salah satu bidang ilmu yang sangat luas karena mencakup dan berkaitan dengan berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari. Kumpulan bidang studi dalam informatika mencakup sains dan teknik yang secara khusus menangani pengolahan data menjadi informasi, dengan memanfaatkan teknologi informasi atau komputer sebaik mungkin. [5]. Informatika Dasar menjadi salah satu pelajaran penting di SMK karena membekali siswa dengan kemampuan teknologi informasi yang dibutuhkan di dunia kerja. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan memahami dasar-dasar komputer, perangkat lunak, dan penerapannya dalam bidang keahlian masing-masing, termasuk jurusan Kuliner. Dalam bidang Kuliner, pemanfaatan teknologi digital sangat penting, seperti penggunaan aplikasi kasir digital, pemesanan makanan secara online, desain menu digital, serta promosi produk melalui media sosial. Oleh karna itu, pembelajaran informatika perlu dikaitkan dengan konteks dunia kuliner agar lebih relavan dan bermakna bagi siswa. Namun pada kenyataannya, sebagian siswa masih menganggap mata pelajaran Informatika Dasar sulit dan kurang menarik karena penyajiannya yang lebih menekankan pada teori dari pada praktik. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berkurang dan berdampak pada rendahnya minat belajar terhadap mata pelajaran tersebut.

Pendidikan yang ideal adalah pendidikan yang mampu membuat siswa memeliki motivasi dan minat belajar yang tinggi. Namun, di kenyataannya, siswa sering kali kurang tertarik belajar karena metode pengajaran yang monoton dan hanya menggunakan ceramah, yang membuat mereka merasa bosan dan kehilangan semangat untuk mengikuti pelajaran. Melihat permasalahan tersebut, salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu cara belajar yang bisa digunakan adalah *Contextual Teaching and Learning*, yang fokus pada hubungan antara materi pelajaran dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penerapan *Contextual Teaching and Learning*, diharapkan siswa lebih aktif, termotivasi, dan merasa bahwa apa yang mereka pelajari memiliki manfaat langsung bagi kehidupan maupun bidang keahlian mereka.

Menurut [6], Model pembelajaran adalah suatu kerangka atau skema yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun kurikulum (perencanaan pembelajaran jangka panjang), merancang bahan ajar, serta mengarahkan proses belajar di kelas atau tempat lainnya. Model pembelajaran harus dipilih sesuai dengan gaya yang tepat, yang berarti para pengajar menentukan model pembelajaran yang cocok dan efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Salah satu jenis model pembelajaran adalah Model pembelajaran CTL.

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan model yang fokus pada hubungan antara materi yang diajarkan dan situasi di kehidupan nyata, sehingga siswa dapat menghubungkan serta menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati et al. , 2019). Dengan menerapkan CTL, proses belajar tidak lagi hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam mencari dan memahami konsep melalui pengalaman langsung. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih berarti dan dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan awal di SMK Negeri 3 Kupang, khususnya pada siswa kelas X Jurusan Kuliner, ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Informatika Dasar masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, serta rendahnya antusiasme dalam mengikuti diskusi maupun mengerjakan tugas. Berdasarkan hasil observasi awal, Sebagian siswa juga menganggap materi Informatika Dasar kurang relevan dengan bidang keahlian kuliner, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang bermakna. Meskipun dalam proses pembelajaran guru telah menerapkan model pembelajaran inovatif seperti Problem

Based Learing (PBL), namun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala, yaitu belum optimalnya pengaitan materi dengan konteks nyata dalam kehidupan siswa, khususnya pada bidang kuliner. Akibatnya siswa belum sepenuhnya memahami relevansi materi dengan kebutuhan mereka. Untuk memperkuat hasil pengamatan tersebut, peneliti juga melakukan analisis terhadap data hasil belajar siswa yang meliputi nilai proses dan nilai ujian akhir sebelum dilakukanya remedial. (lampiran)

Berdasarkan data yang didapatkan, nilai rata-rata proses siswa berada pada kategori sangat baik. Namun, nilai ujian akhir sebelum remedial menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi belum optimal. Kondisi tersebut berkaitan dengan minat belajar siswa yang masih rendah, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya bermakna. Nilai hasil belajar digunakan sebagai data pendukung untuk menunjukan adanya permasalahan awal, namun fokus penelitian tetap pada minat belajar siswa.

Oleh karna itu diperlukan model pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan bidang keahlian siswa. Salah satu model yang dapat digunakan adalah Contextual Teaching and Learning (CTL), karna model ini membantu siswa memahami materi melalui konteks yang dekat dengan dunia kuliner.

Rendahnya ketertarikan untuk belajar tersebut berpengaruh pada kurangnya partisipasi siswa dalam proses pengajaran Informatika Dasar. Siswa terlihat pasif, jarang terlibat dalam aktivitas belajar, dan tidak menunjukkan minat untuk menjelajahi materi secara mandiri. Padahal, Informatika Dasar ialah mata pelajaran yang sangat penting, memberikan siswa keterampilan teknologi digital yang diperlukan di dunia kerja, termasuk dalam sektor kuliner.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menghubungkan materi Informatika Dasar dengan situasi nyata serta bidang keahlian siswa. Salah satu pilihan yang dianggap tepat adalah model pembelajaran CTL, karena pendekatan ini menekankan hubungan antara konten

pelajaran dan pengalaman nyata siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diketahui bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Informatika Dasar, yaitu rendahnya minat belajar siswa, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta belum adanya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan bidang keahlian kuliner. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul "Pengaruh *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap Minat Belajar Informatika Dasar pada Siswa Kelas X Jurusan Kuliner SMK Negeri 3 Kupang."

B. Metode Penelitian

Berikut BAB III Metodologi Penelitian versi ringkas dan siap dimasukkan ke artikel jurnal berdasarkan proposal yang Anda unggah. Disusun dalam format akademik jurnal (tanpa tabel instrumen dan lampiran). Berdasarkan isi Bab III proposal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah **One Group Pretest–Posttest Design**, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Dasar.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kupang pada siswa kelas X Jurusan Kuliner tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 73 siswa yang tersebar dalam tiga kelas, yaitu X Kuliner 1, X Kuliner 2, dan X Kuliner 3. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*, dengan sampel penelitian yaitu kelas X Kuliner 3 yang berjumlah 23 siswa. Pemilihan sampel dilakukan karena setiap kelas dalam jurusan yang sama dianggap memiliki karakteristik yang relatif homogen.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL), sedangkan variabel terikatnya

adalah minat belajar Informatika Dasar. Model CTL merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa sehingga mendorong siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Minat belajar diartikan sebagai dorongan internal yang ditunjukkan melalui rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model CTL dengan menggunakan skala Likert empat tingkat. Indikator yang diukur meliputi rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model CTL selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, daftar hadir, perangkat pembelajaran, serta hasil angket penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach Alpha*. Instrumen dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan dan dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha ≥ 0,60.

Analisis data dilakukan secara bertahap meliputi analisis statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, median, dan standar deviasi data pretest dan posttest. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **Paired Sample t-Test** untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran CTL. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 23.

Desain Penelitian

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

- O_1 = Pretest minat belajar

- X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran CTL
- O_2= Posttest minat belajar

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Normalitas

Data pada uji normalitas diperoleh dari data pretest dan posttest minat belajar siswa pada kelas penelitian. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk Test karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 23.

Kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel di bawah ini merupakan hasil uji normalitas data pretest dan posttest minat belajar siswa pada kelas penelitian setelah penerapan model pembelajaran CTL.

Tabel Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE	,148	23	,200*	,921	23	,069
POST	,182	23	,047	,932	23	,121

***. This is a lower bound of the true significance.**

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi pretest sebesar 0,069 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,121.

Karena nilai signifikansi pretest dan posttest lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Selain itu, pada tabel juga terdapat hasil pengujian Kolmogorov-Smirnov. Namun, karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden, maka hasil yang lebih diprioritaskan dalam penelitian ini adalah nilai Shapiro-Wilk. Hal tersebut sesuai dengan ketentuan bahwa uji Shapiro-Wilk lebih tepat

digunakan untuk sampel berjumlah kecil.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi syarat analisis parametrik sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran CTL.

Tabel di bawah ini merupakan hasil uji Paired Sample t-Test terhadap data pretest dan posttest minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran CTL.

Tabel uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the Lower	Upper			
Pair 1	PRE - POST	-13,17391	7,72630	1,61104	-16,51501	-9,83281	-8,177	22	,000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test,* diperoleh nilai rata-rata selisih *(Mean)* antara pretest dan posttest sebesar -13,17391. Nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL).

Peningkatan rata-rata tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest berikut:

45,17 - 32,00 = 13,17

Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui bahwa rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 13,17 poin setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran CTL.

Hasil pengujian statistik juga menunjukkan nilai (t_{hitung}) sebesar -8,177 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 22 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (< 0,05), maka (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.
2. Jika nilai signifikansi (> 0,05), maka (H_0) diterima dan (H_a) ditolak.

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi:

0,000 < 0,05

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka (H_0) ditolak dan (Ha) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran CTL.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Melalui pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran informatika.

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran CTL terhadap minat belajar siswa diterima, sehingga penelitian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran CTL terhadap minat belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CTL mampu meningkatkan minat belajar siswa pada kelas penelitian. Penelitian ini dilakukan pada 23 siswa dengan menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen pada kelas uji coba yang berjumlah 15 siswa melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai (r_{hitung}) lebih besar dibandingkan nilai (r_{tabel}) sebesar 0,514 sehingga seluruh item dinyatakan valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach’s Alpha sebesar 0,956 yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian berada pada kategori sangat reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 32,00 dengan nilai minimum 23 dan nilai maksimum 39. Sedangkan pada hasil

posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 45,17 dengan nilai minimum 35 dan nilai maksimum 53. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran CTL dengan selisih rata-rata sebesar 13,17. 45.17-32.00=13.17

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk Test menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,069 dan data posttest sebesar 0,121. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test.

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran CTL. 0.000<0.05Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CTL memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada kelas penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

AAdam Aolivia Nugroho, R., & Sudarso, S. (2022). Perbandingan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pjok Dalam Proses Pembelajaran Daring Dan Pembelajaran Luring. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, *1*(10), 2277–2286. https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i10.336

Ahmad, S. A., Sriwahyuni, W., Aeni, A. N., & Mutmainnah, A. (2023). Pengembangan BANGDZAMAL sebagai Media Pembelajaran Digital PAI Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(2). https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2079

Aksenta, A., Irmawati, I., Ridwan, A., Hayati, N., Sepriano, S., Herlinah, H., Silalah, A. T., Pipin, S. J., Abdurrohim, I., & Boari, Y. (2023). *Literasi Digital: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Sociaty 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan pendidikan karakter peserta didik melalui pendekatan pembelajaran

kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8349–8358.

Arianta, I. G. N., Warpala, I. W. S., & Sudarma, I. K. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap motivasi dan hasil belajar informatika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *14*(1), 55–67.

Arlina, A., Gajah, N. A., Shifa, M., Ramadhani, F. S., & Manungkalit, K. N. (2023). Peranan Strategi Pembelajaran Contextual Teaching And Laerning Pada Mata Pelajaran Fiqih. *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *1*(2), 107–119.

Fallo, D. Y. A. (2025). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM MATA PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP KRISTEN CITRA BANGSA KUPANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 249–259.

Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal DinamikA*, *3*(2), 112–126.

Haulid, H. (2021). Penerapan Strategi Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di MTs. Al-Ikhlas Mentigi. *Jurnal Paedagogy*, *8*(4), 552–559.

Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA*, *4*(1). https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441

Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model blended learning berbasis pada google classroom. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *7*(1), 141–148.

Kurniasih, D. (2021). Implementasi model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) dalam pelajaran IPA di sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, *3*(4), 285–293.

Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 66–77.

Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman model pembelajaran kontekstual dalam model pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *2*(2), 825–837.

Nasution, B. (2022). *Pengantar teknologi digital*. Guepedia.

Pratamawati, M. H. S., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021).

Hubungan minat belajar dengan prestasi belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3270–3278.

Rismayani, R., Layuk, N. S., Wahyuni, S., Wali, H., & Marselina, N. K. (2021). Pencarian Kata Pada Aplikasi Kamus Istilah Komputer dan Informatika Menggunakan Algoritma Brute Force Berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, *10*(1), 43–52.

Rustiyana, R., Akbar, A. T., Syafaat, M., Judijanto, L., Salmiati, S., Utomo, A. D., Arsana, I. N. A., Ali, A. N., Rosmiati, R., & Husain, N. P. (2025). *Dasar-Dasar Teknik Informatika*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sari, F. A. (2025). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(02), 314–323.

Simbolon, P. B. (2023). PENDIDIKAN SEJARAH SEBAGAI PENGUAT PENDIDIKAN KARAKTER. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, *2*(1). https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256

Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, *2*(1), 531–539.

Ulfah, U., & Arifudin, O. (2022). Peran guru dalam upaya pengembangan bakat dan minat peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, *3*(1), 9–16.

Wibawa, S. G., Budhawati, N. P. U., Zaenab, S., & Oka, G. A. (2020). Teknologi Informatika dengan Pendekatan Kontekstual. *Zifatwa Jawara*.