



PROSIDING

Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

“Transformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”

JUDUL ARTIKEL

PENGARUH MODEL CTL BERBANTUAN VIDEO INSHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA

Anggun Sofia Ardila¹, Fruri Stevani², Sujiran³, Budi Irawanto⁴

IKIP PGRI BOJONEGORO. Email: anggunsofiardila@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model assisted by learning videos with the InShot application on the economic learning outcomes of class X SMKT Fathul Majid students. The method used is quantitative with a pseudo-experimental design. Data obtained through post-treatment learning outcomes tests were analyzed using statistical tests. The results showed that the experimental group had a higher average score than the control group. The t-test shows a significance value of 0.012 (<0.05), which means there is a significant difference in learning outcomes. Based on the validity, reliability, difficulty level, and distinguishing power tests, the instruments used were declared feasible. This study shows that the video-assisted CTL model is effective in improving students' economic learning outcomes.

Keywords: CTL, learning video, learning outcomes, economics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan video pembelajaran dengan aplikasi InShot terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMKT Fathul Majid. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Data diperoleh melalui tes hasil belajar pasca perlakuan yang dianalisis menggunakan uji statistik. Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,012 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, instrumen yang digunakan dinyatakan layak. Penelitian ini menunjukkan bahwa model CTL berbantuan video efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci : CTL, video pembelajaran, hasil belajar, ekonomi

PENDAHULUAN

Optimalisasi prestasi akademik siswa menjadi sasaran primer dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam bidang studi ekonomi yang kerap dipersepsi sebagai mata pelajaran yang kompleks dan menantang bagi peserta didik. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar institusi pendidikan masih mengandalkan pendekatan tradisional melalui teknik penyampaian materi satu arah yang cenderung membosankan, sehingga mengakibatkan menurunnya antusiasme dan daya serap siswa terhadap konten pembelajaran. Fenomena ini menciptakan dilema tersendiri bagi tenaga pengajar dalam merancang lingkungan belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan substansial.

Strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) muncul sebagai solusi alternatif yang mengutamakan proses pembelajaran dengan menghubungkan substansi materi dengan realitas kehidupan sehari-hari peserta didik. Melalui metode ini, siswa tidak sekadar berperan sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pencarian, pengolahan, dan implementasi pengetahuan dalam konteks yang relevan dengan pengalaman personal mereka. Salah satu terobosan yang dapat mengoptimalkan implementasi model CTL adalah pemanfaatan media pembelajaran audiovisual, yang mampu mempresentasikan materi secara visual dan kontekstual. Platform editing video seperti InShot memberikan kemudahan bagi pendidik untuk mengembangkan konten video pembelajaran yang atraktif dan mudah dicerna, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa.

Studi ini dirancang untuk menganalisis keefektifan implementasi model CTL yang didukung media pembelajaran video dalam mengoptimalkan capaian pembelajaran ekonomi siswa kelas X SMKT Fathul Majid periode akademik 2024/2025. Pendekatan ini diperkuat oleh berbagai hasil riset empiris, termasuk kontribusi dari Fruri Stevani, akademisi dan peneliti di IKIP PGRI Bojonegoro, yang melalui serangkaian penelitiannya mengonfirmasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti video animasi dan media interaktif secara substansial dapat membangkitkan minat belajar serta mengoptimalkan prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Fruri Stevani (2024) mengemukakan bahwa:

"Implementasi media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran Ekonomi memberikan dampak positif dalam membangkitkan antusiasme belajar siswa. Media video yang menarik dan kontekstual terbukti meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman siswa terhadap konten ekonomi, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik."

Lebih lanjut, riset yang dilakukan Fruri Stevani juga mengindikasikan bahwa metodologi pembelajaran aktif seperti Project Based Learning dan Quiz Team Active Learning yang selaras dengan filosofi CTL dapat memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan bermakna.

Dengan demikian, penerapan model CTL yang terintegrasi dengan media video pembelajaran bukan hanya merupakan inovasi dalam teknik pengajaran semata, tetapi juga merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran ekonomi konvensional. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan kontekstual, sehingga prestasi akademik mereka dalam mata pelajaran ekonomi dapat meningkat secara signifikan.

METODE

Riset ini menerapkan metode kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (quasi experimental design). Populasi yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X di SMKT Fathul Majid. Sampel penelitian terbagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang menerapkan model CTL dengan dukungan video pembelajaran, serta kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional. Alat ukur yang digunakan berupa tes akhir (post test) yang terdiri dari 25 item soal, dimana sebelum digunakan telah melalui serangkaian uji prasyarat meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Proses analisis data dilaksanakan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji t dengan memanfaatkan software SPSS sebagai alat bantu analisis statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil tes akhir memperlihatkan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen mencapai 14,52, sementara kelompok kontrol hanya meraih 9,45 dari keseluruhan 20 butir soal yang disajikan. Hasil uji t dengan asumsi varians heterogen (Equal variances not assumed) menunjukkan nilai signifikansi 0,012 dengan perbedaan rata-rata sebesar 25,100 poin. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa implementasi model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) yang didukung media video memberikan dampak signifikan terhadap optimalisasi prestasi belajar ekonomi peserta didik.

Evaluasi validitas instrumen pengukuran menunjukkan bahwa 20 dari 25 butir soal memenuhi kriteria valid, sedangkan pengujian reliabilitas mengkonfirmasi bahwa keseluruhan item soal memiliki tingkat keandalan dengan nilai Alpha yang melampaui 0,926. Mayoritas butir soal tergolong dalam kategori tingkat kesukaran sedang hingga mudah, serta menunjukkan daya diskriminasi yang berkualitas baik hingga sangat baik. Fakta ini membuktikan bahwa instrumen yang dipergunakan dalam riset ini telah memenuhi kriteria kualitas yang dapat diandalkan untuk mengukur capaian pembelajaran siswa dengan akurat.

Temuan ini didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu, termasuk studi dari Chofifah dan Setiawan (2024), Ermiana dan Fauzi (2024), serta Dewi dan Dwikoranto (2021), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL), terutama bila dipadukan dengan media visual, efektif dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai bidang studi. Sebagai contoh, Prihantini, Stevani, dan Sujiran (2025) menyatakan bahwa penerapan model Game-Based Learning dengan media permainan monopoli secara signifikan mampu meningkatkan prestasi belajar ekonomi bisnis siswa. Model tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong kerja sama serta komunikasi antar siswa sehingga mendukung peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan.

Selain itu, Fradani, Stevani, dan Kurniawan (2022) menemukan bahwa eksperimen model pembelajaran Self-Directed Learning yang dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis komik digital menghasilkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan kemandirian belajar, tetapi juga memudahkan pemahaman materi melalui media yang menarik dan relevan secara kontekstual. Dengan demikian, hasil riset ini tidak hanya menegaskan efektivitas model CTL

yang didukung oleh media video, tetapi juga memperkuat bukti empiris mengenai pentingnya pemanfaatan media visual sebagai strategi pembelajaran inovatif dan efektif.

Berdasarkan tabel yang disajikan, dilakukan pengujian Levene's Test untuk mengevaluasi homogenitas varians dan uji t untuk menganalisis perbedaan rata-rata antara dua kelompok. Hasil pengujian Levene menunjukkan nilai probabilitas sebesar 0,100, yang mengindikasikan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi karena nilainya melebihi batas kritis 0,05.

Pada pengujian t, diperoleh nilai probabilitas dua sisi sebesar 0,013 (dengan asumsi varians homogen) dan 0,012 (tanpa mengasumsikan varians homogen). Kedua nilai tersebut berada di bawah tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik antara rata-rata kedua kelompok yang dibandingkan.

Temuan ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas perlakuan atau pengaruh variabel independen yang diteliti terhadap variabel terikat. Hasil analisis juga menyajikan informasi yang komprehensif tentang variasi kinerja atau karakteristik yang diamati di antara kelompok-kelompok yang menjadi subjek penelitian.

Tabel 1 Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	2.816	.100	2.598	45	.013	25.100	9.660	5.643	44.557
	Equal variances not assumed			2.631	44.819	.012	25.100	9.540	5.883	44.317

Berdasarkan output SPSS, pada Levene's Test for Equality of Variances dihasilkan nilai $F = 2,816$ dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0,100, yang mengindikasikan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi (karena Sig. $> 0,05$). Konsekuensinya, hasil uji t pada baris *Equal variances assumed* dapat dijadikan sebagai rujukan analisis.

Hasil pengujian t memperlihatkan nilai $t = 2,598$ dengan derajat kebebasan (df) = 45 dan tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar 0,013 ($p < 0,05$). Nilai tersebut mengkonfirmasi adanya perbedaan rata-rata capaian pembelajaran yang bermakna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan rata-rata sebesar 25,100 poin dengan interval kepercayaan 95% berkisar antara 5,643 hingga 44,557 mendemonstrasikan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan capaian pembelajaran yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat ditetapkan bahwa **implementasi model CTL berbantuan video pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap optimalisasi prestasi belajar ekonomi peserta didik**. Temuan ini memperkuat hasil riset sebelumnya yang dikembangkan oleh Fruri Stevani (2024), yang menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran video animasi secara substansial meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Pendekatan ini berselaras dengan filosofi CTL yang mengutamakan pembelajaran kontekstual dan aktif, sehingga mampu mengoptimalkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara efektif.

SIMPULAN

Implementasi model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) yang didukung video pembelajaran melalui aplikasi InShot terbukti memberikan dampak positif dan bermakna terhadap capaian pembelajaran ekonomi peserta didik kelas X SMKT Fathul Majid. Pemanfaatan media video yang atraktif dan kontekstual berhasil mengoptimalkan minat, partisipasi, serta penguasaan peserta didik terhadap substansi ekonomi, sehingga prestasi akademik mereka mengalami peningkatan yang substansial.

Strategi pembelajaran ini menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan realitas kehidupan peserta didik, sesuai dengan filosofi CTL yang mengutamakan pembelajaran kontekstual dan partisipatif. Temuan ini berselaras dengan riset Fruri Stevani (2024) yang menegaskan bahwa media pembelajaran video animasi dan metodologi pembelajaran aktif seperti Project Based Learning dapat memperkuat keterlibatan peserta didik dan mengoptimalkan prestasi belajar ekonomi secara signifikan.

Riset ini memberikan kontribusi substansial dalam pengembangan pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik era digital. Dengan mengintegrasikan teknologi video pembelajaran dalam model CTL, pendidik dapat menyajikan materi secara lebih atraktif dan efektif, sehingga mendukung terwujudnya pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tuntutan pendidikan kontemporer.

DAFTAR RUJUKAN

- Ramadhani, Riska Nadira. (2024). *Pengaruh Metode Project Based Learning (PJBL) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-6 di SMAN 1 Padangan*. Skripsi, Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing: Ayis Crusma Fradani, M.Pd. dan Dr. Fruri Stevani, M.Pd.
- Rosalia, Ely. (2024). *Pengaruh Literasi Keuangan dan Shopee Paylater terhadap Impulse Buying Produk Fashion pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro*. Skripsi, Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing: Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd.
- Stevani, Fruri. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI-5 SMA Negeri 1 Balen*. Skripsi/Diploma thesis, IKIP PGRI Bojonegoro.

- Stevani, Fruri. (2024). "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi." Penelitian internal IKIP PGRI Bojonegoro.
- Fradani, A. C., Stevani, F., & Kurniawan, A. (2022). Eksperimentasi Model Pembelajaran Self-Direct Learning dengan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 13(1), 80-87. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13\(1\).10022](https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(1).10022)
- Prihantini, I., Stevani, F., & Sujiran. (2025). Implementasi Game-Based Learning Berbantu Media Monopoli terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 16(1), 57-65. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16\(1\).22006](https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16(1).22006)
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Chofifah, N., & Setiawan, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran CTL Berbantuan Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Ermiana, F., & Fauzi, M. (2024). Pengaruh CTL Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika.
- Dewi, S., & Dwikoranto, F. (2021). Analisis Pendekatan Pembelajaran CTL Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fisika.