

ABSTRAK

Ayun Nafi'ah Rhesnandya Surya, 2026. Penerapan Model CTL Berbantuan Media *Boardgame* Edukatif Untuk meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Hendra Erik Rudyanto, M.Pd. (II) Dr. Fida Rahmantika Hadi, M.Pd.

Literasi sains merupakan kompetensi krusial abad ke-21, namun implementasinya di Indonesia masih rendah berdasarkan studi PISA yang menempatkan Indonesia di peringkat ke-70 dari 78 negara. Kondisi serupa ditemukan di kelas V SDN 1 Siwalan Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur, di mana literasi sains siswa tergolong rendah dengan ketuntasan klasikal awal hanya mencapai 19% (3 dari 16 siswa) dan rata-rata nilai sebesar 62,5. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Siwalan tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 16 siswa. Data dikumpulkan melalui teknik tes (soal evaluasi literasi sains materi Sistem Pernapasan Manusia), observasi (lembar aktivitas guru dan siswa), serta dokumentasi. Teknik analisis data menggabungkan pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif untuk menghitung rata-rata kelas serta persentase ketuntasan klasikal.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Pada tahap Pra-Siklus, persentase ketuntasan belajar siswa hanya 19%. Setelah diterapkan model CTL berbantuan media boardgame edukatif pada Siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 56% dengan nilai rata-rata kelas 76,88. Perbaikan tindakan pada Siklus II menghasilkan peningkatan optimal dengan ketuntasan klasikal mencapai 94% (15 siswa tuntas) dan rata-rata kelas melonjak menjadi 86,56. Selain itu, persentase keaktifan siswa juga meningkat dari 79% (kategori baik) pada Siklus I menjadi 91% (kategori sangat baik) pada Siklus II.

Penerapan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media boardgame edukatif terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi sains dan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 1 Siwalan pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Kombinasi pendekatan kontekstual dan media berbasis permainan papan ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Model CTL, Boardgame Edukatif, Literasi Sains, Sekolah Dasar, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Ayun Nafi'ah Rhesnandya Surya, 2026. Penerapan Model CTL Berbantuan Media *Boardgame* Edukatif Untuk meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Hendra Erik Rudyanto, M.Pd. (II) Dr. Fida Rahmantika Hadi, M.Pd.

Scientific literacy is a crucial 21st-century competence, yet its implementation in Indonesia remains low as indicated by PISA studies ranking Indonesia 70th out of 78 countries. A similar condition was observed in grade V at SDN 1 Siwalan Mlarak, Ponorogo, East Java Province, where students' scientific literacy was low, with initial classical completeness reaching only 19% (3 out of 16 students) and an average score of 62.5. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted over two cycles. Each cycle encompassed four major phases: planning, acting, observing, and reflecting. The subjects were 16 fifth-grade students at SDN 1 Siwalan during the 2025/2026 academic year. Data were gathered through testing (scientific literacy evaluation on the Human Respiratory System), observation (teacher and student activity sheets), and documentation. Data analysis integrated descriptive qualitative and quantitative approaches to measure the class average and classical completeness percentage.

The results revealed a significant improvement across cycles. In the Pre-Cycle phase, student completeness was only 19%. Following the implementation of the CTL model integrated with educational boardgame media in Cycle I, the completeness percentage rose to 56% with a class average of 76.88. Refined actions in Cycle II led to optimal improvement, achieving 94% classical completeness (15 students passed) and raising the class average to 86.56. Furthermore, student learning activity percentages increased from 79% (good category) in Cycle I to 91% (very good category) in Cycle II.

The application of the Contextual Teaching and Learning (CTL) model assisted by educational boardgame media is proven effective in enhancing scientific literacy and learning activity among fifth-grade students at SDN 1 Siwalan on the Human Respiratory System material. The combination of a contextual approach and board-based game media successfully fosters an interactive, meaningful, and joyful learning environment for elementary school students.

Keywords: CTL Model, Educational Boardgame, Scientific Literacy, Elementary School, Classroom Action Research.