

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Menurut Jayul (2020, hlm. 190) menyatakan bahwa “guru dapat menetapkan model pembelajarannya sendiri yang berfokus pada keadaan yang terjadi disekolah tersebut maupun di luar sekolah”. Menurut Joyce & Weil (Dalam Rusman 2018, hlm. 144) model pembelajaran adalah “suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain”. Menurut Arend (Dalam Mulyono 2018, hlm. 89) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar. Model Pembelajaran menurut Joyce & Weil (Dalam Fathurrohman, 2017 hlm. 29) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menurut Suprijono (Dalam Mirdad J, 2020 hlm.15) mengatakan, model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat mempengaruhi proses belajar yang didukung oleh perilaku dan lingkungan belajar, adapun ciri-ciri model pembelajaran menurut Mirdad J (2020, hlm. 16) sebagai berikut :

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok di susun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey, model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax): b) adanya prinsip-prinsip reaksi: c) sistem sosial: d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang diukur: b) dampak penggiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Abas Asyafah (2019, hlm. 23-24) Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

1. Rasional teoretik yang logis, disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar peserta didik yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Selanjutnya, menurut Nieveen (Dalam Trianto, 2018 hlm. 16-17) suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Sahih (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal yaitu : (a) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat, dan (b) apakah terdapat konsistensi internal.
2. Praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika : (a) para ahli dan praktis menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan, dan(b) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapatditerapkan.
3. Efektif. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, Nieveen memberikan peramenter sebagai berikut: (a) ahli dan praktis berdasarkan pengalamanyamenyatakan bahwa model tersebut efektif , dan (b) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.
4. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembanganya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.
5. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
6. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.

7. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.

Pada Akhirnya setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem syaraf banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan, materi ajar siswa, di samping itu banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan peserta didik

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri dalam model pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar yang didukung oleh perilaku dan lingkungan belajar, adapun ciri-ciri model pembelajaran Menurut Karnadi (Dalam Trianto, 2018 hlm. 6). Ciri-ciri model pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa atau bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dipakai).
3. Tingkah laku belajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Sedangkan menurut Hamiyah (2019, hlm. 58) mengemukakan adanya ciri-ciri model pembelajaran yaitu :

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.

4. Memiliki perangkat bagian model.
5. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

c. Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Joyce Weil (2019, hlm. 30) “mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas suatu pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”. Fungsi model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Seperti telah dipelajari sebelumnya bahwa model pembelajaran pada dasarnya memuat metode, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran. Untuk itu, ketika guru menggunakan model pembelajaran tertentu secara otomatis dia/ia akan mengetahui taktik, teknik, strategi, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan. Tentang metode pembelajaran dapat diikuti pembahasan selanjutnya.
2. Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan. Guru telah mengetahui bahwa model pembelajaran digunakan untuk merealisasikan target pembelajaran atau tujuan pembelajaran dalam RPP dan implementasinya dalam pembelajaran. Bentuk perubahan perilaku yang ditargetkan pada siswa sebenarnya termuat dalam rumusan tujuan pembelajaran (ingat rumus tujuan pembelajaran ABCD). Oleh karena itu, model pembelajaran dapat membentuk atau menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran atau menciptakan perubahan perilaku pada siswa. Perubahan-perubahan perilaku tersebut misalnya, menulis rumus gaya, menghitung kuat arus listrik, mengukur kecepatan udara, menentukan massa jenis zat, dan lain-lain.

3. Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran. Ketika guru menetapkan untuk menggunakan model pembelajaran tertentu, secara otomatis guru harus menentukan cara dan sarana agar tercipta lingkungan seperti yang dikehendaki dalam model pembelajaran yang guru pilih. Misalnya cara mendemonstrasikan konsep tekanan dan media atau alat peraga yang diperlukan. Misalnya cara memegang alat, cara menunjukkan konsep-konsep besaran yang ada pada konsep tekanan (gaya dan luas) pada siswa. Sarana misalnya, menggunakan benda nyata, visualisasi, atau menggunakan analogi untuk demonstrasi tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat secara langsung membantu guru untuk menentukan cara dan sarana agar tujuan pembelajaran tercapai.
4. Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan model pembelajaran, guru dapat mempunyai pedoman untuk berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Misalnya cara mengkomunikasikan informasi, cara memunculkan masalah, cara menanggapi pertanyaan dan jawaban siswa, cara membangkitkan semangat siswa, dan lain-lain.
5. Membantu guru dalam mengkonstruksi kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran atau matakuliah. Dengan memahami model-model pembelajaran, dapat membantu guru untuk mengembangkan dan mengkonstruksi kurikulum atau program pembelajaran pada suatu mata pelajaran atau mata kuliah.

Selanjutnya, fungsi model pembelajaran menurut Asyafah (2019, hlm. 23) sebagai berikut:

- a. Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.

- b. Pedoman bagi dosen/ guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- c. Memudahkan para dosen/ guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
- d. Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Trianto (2019, hlm. 53) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.

Setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini, diantaranya pembukaan dan penutupan pembelajaran yang berbeda antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka ragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah pada dewasa ini.

Di samping itu pula, ada manfaat model pembelajaran bagi guru dan bagi peserta didik. Manfaat model pembelajaran bagi guru sebagai berikut:

1. Membantu dalam membimbing guru untuk memilih teknik pengajaran yang tepat, strategi dan metode untuk memanfaatkannya secara efektif situasi pengajaran dan materi untuk mewujudkan tujuan.
2. Membantu dalam membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku peserta didik.

3. Membantu dalam mencari tahu cara dan sarana untuk menciptakan situasi lingkungan yang menguntungkan untuk melaksanakan proses pengajaran.
4. Membantu dalam mencapai interaksi guru-murid yang diinginkan selama mengajar.
5. Membantu dalam pembangunan kurikulum atau isi kursus.
6. Membantu dalam pemilihan bahan ajar yang tepat untuk mengajar kursus persiapan atau kurikulum.
7. Membantu dalam merancang kegiatan pendidikan yang sesuai.
8. Membantu prosedur materi untuk menciptakan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
9. Merangsang pengembangan inovasi pendidikan baru.
10. Membantu dalam pembentukan teori pengajaran.
11. Membantu membangun hubungan belajar mengajar secara empiris.

Sedangkan manfaat model pembelajaran bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Sangat membantu dalam mengembangkan kekuatan imajinasi para peserta didik.
2. Ini membantu perkembangan kekuatan penalaran para peserta didik.
3. Ini membantu siswa untuk menganalisa sesuatu secara sistematis.
4. Memelihara siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas kelas.
5. Ini membantu dalam membuat para siswa pengamat yang baik.
6. Ini membuat siswa sibuk di kelas kerja.

2. Model *Contextual Teaching and Learning*

a. Pengertian Model *Contextual Teaching and Learning*

Ada banyak definisi model *Contextual Teaching and Learning* menurut para ahli. Diantaranya, Menurut Dewi (Dalam Afriani, 2018 hlm. 108) Model *Contextual Teaching and Learning* pada dasarnya adalah konsep pembelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan yang nantinya secara fleksibel dapat diterapkan pada suatu permasalahan atau dari suatu

konteks ke konteks lain sehingga pemahaman siswa di harapkan belajar melalui mengalami bukan menghafal.

Selanjutnya menurut pendapat Elane B. Johnson (Dalam Afriani, 2018 hlm. 109) menyatakan bahwa

“ Model *Contextual Teaching and Learning* adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa mengurangi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata”.

Menurut Blanchard (Dalam Rustinah, 2020 hlm. 322) menyatakan bahwa

“Model *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu konsepsi yang membantu pendidik untuk menghubungkan konten materi ajar dengan situasi-situasi dunia nyata dan memotivasi peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya ke dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja”.

Lebih lanjut, model *Contextual Teaching And Learning* menurut Rusman (Dalam Maretiana, 2022 hlm. 185) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan dan mensukseskan pendidikan karakter di sekolah dengan kata model *Contextual Teaching And Learning* dikembangkan menjadi salah satu model pembelajaran berkarakter, karena dalam pelaksanaan lebih menekankan pada keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan peserta didik secara nyata.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Contextual Teaching and Learning*

Menurut Suryadi (Dalam Hasundungan, 2022 hlm. 118) kelebihan dan kekurangan model *Contextual Teaching and Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan Model *Contextual Teaching and Learning*
1. Model *Contextual Teaching and Learning* dapat mendorong peserta didik menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata. Artinya, peserta didik secara tidak langsung diminta untuk memahami hubungan antara pengalaman belajarnya di sekolah dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dapat bereksplorasi, berdiskusi dan mampu berpikir kritis serta memecahkan masalah.
 2. Model *Contextual Teaching and Learning* mampu mendorong peserta didik untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan. Artinya, peserta didik tidak hanya diharapkan dapat memahami materi yang dipelajarinya, tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilaku/tingkahlaku (karakter/akhhlak) dalam kehidupan sehari-hari.
 3. Model *Contextual Teaching and Learning* menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi. Maksudnya, proses belajar didasarkan pada proses pengalaman langsung. Proses pembelajaran dalam kerangka model *Contextual Teaching and Learning* adalah melalui proses menemukan dan menemukan materi pelajaran itu sendiri, bukan hanya mengharapkan siswa untuk menerima materi pelajaran.

Selanjutnya menurut Darmayanti (2023, hlm. 385) Pada Model *Contextual Teaching and Learning* terdapat beberapa kelebihan diantaranya adalah bahwa model *Contextual Teaching and Learning* melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami sebuah isu, dan mencari solusi dari sebuah masalah (*problem solving*), peserta didik bebas menentukan informasi yang mereka butuhkan, peserta didik bisa belajar kerja efektif dalam kelompok dan mampu bekerja sama dengan baik dan proses belajar selama di kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik bosan.

Tidak hanya beberapa hal tersebut tetapi model *Contextual Teaching and Learning* memiliki kelebihan yang lain yaitu:

1. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya peserta didik dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata
 2. Pembelajaran lebih produktif dengan model *Contextual Teaching and Learning* akan menjadikan jam belajar yang produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada peserta didik karena metode pembelajaran menganut aliran konstruktivisme, dimana peserta didik dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme peserta didik diharapkan belajar melalui peristiwa yang sedang dialami bukan menghafal.
- b. Kekurangan Model *Contextual Teaching and Learning*
1. Model *Contextual Teaching and Learning* membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk bisa memahami semua materi.
 2. Guru harus bekerja ekstra untuk lebih intensif dalam membimbing, karena dalam model *Contextual Teaching and Learning* guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi.
 3. Siswa sering melakukan kesalahan ketika mencoba menghubungkan mata pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari. Berdasarkan ini, siswa harus gagal berulang kali untuk menemukan hubungan yang tepat.

Selanjutnya kekurangan menurut Darmayanti (2023, hlm. 385), selain kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan sebelumnya,

“Model *Contextual Teaching and Learning* juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya yaitu adanya kesulitan memilih informasi atau materi pembelajaran peserta didik di kelas, karena tiap peserta didik memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Selanjutnya bahwa penerapan model *Contextual Teaching and Learning* ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak semua peserta didik cepat beradaptasi dengan model *Contextual Teaching and Learning* ini”.

Ditemukan juga kelemahan karena adanya kesenjangan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah, dan berimbas pada kurangnya rasa percaya diri pada

peserta didik, dan keaktifan menjadi kunci dalam proses belajar menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*, karena itu peserta didik yang pasif akan kesulitan mengejar ketertinggalan. Kelemahan model *Contextual Teaching and Learning* lebih menekankan keaktifan peserta didik dibandingkan guru, oleh karenanya peran guru tidak terlalu berpengaruh pada proses belajar peserta didik.

Beberapa hal yang telah disebutkan di atas adalah kelemahan yang mengacu pada peserta didik, berikut adalah kelemahan model *Contextual Teaching and Learning* yang mengacu pada guru atau pengajar antara lain:

1. Guru harus bertugas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi peserta didik.
2. Guru harus memberikan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap peserta didik agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

c. Prinsip-Prinsip Model *Contextual Teaching and Learning*

Ada tujuh prinsip model *contextual teaching and learning* untuk meraih keberhasilan dalam menerapkannya, yaitu konstruktivisme, penemuan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian otentik. Menurut Azmil (2018, hlm. 28-30).

1. *Constructivism*

Prinsip Konstruktivisme adalah teori yang menekankan bagaimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri. Konstruktivisme memiliki lima langkah belajar, yaitu mengaktifkan pengetahuan, memperoleh pengetahuan, memahami pengetahuan, menerapkan pengetahuan, dan mencerminkan pengetahuan

2. *Inquiry*

Prinsip *inquiry* menunjukkan bagaimana pembelajaran dilakukan dengan memasukkan proses penemuan yang membutuhkan pemikiran kritis. Dalam hal ini, pengetahuan sebagai bagian pembelajaran tidak didapat dengan

mempertimbangkan sejumlah fakta tapi juga merangsang pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan materi mereka sendiri dalam konteks sebenarnya.

3. *Questioning*

Para siswa menanyakan sesuatu karena mereka ingin tahu sesuatu yang tidak mereka ketahui. Mereka penasaran untuk mendapatkan jawaban atas masalah mereka. Itu sebabnya mereka bertanya kepada guru atau orang lain, yaitu untuk mendapatkan jawaban atas masalah-masalah terkait dengan pembelajaran.

4. *Learning Community*

Model *Contextual Teaching and Learning* dilakukan dalam kelompok karena tujuannya adalah agar siswa dapat berbagi dan berdiskusi. Tujuan lainnya adalah para siswa dapat membantu orang lain yang membutuhkan bantuan mereka dengan cara yang positif.

5. *Modelling*

Modelling berasal dari kata "model". Model berarti contoh. Komponen pemodelan berarti guru memberikan contoh kepada siswa jika mereka menemukan kesulitan secara nyata. Misalnya guru Al-Qur'an Hadits memberi contoh untuk mengucapkan lafadz tertentu di dalam Al-Qur'an.

6. *Reflection*

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang telah dipelajari dan dipikirkan siswa tentang apa yang telah mereka lakukan di masa lalu. Dalam hal ini, di akhir pelajaran guru bisa memberikan waktu kepada siswa agar melakukan refleksi.

7. *Authentic Materials*

Penting bagi guru untuk memiliki penilaian dengan memeriksa apakah siswa telah mempelajari materi atau tidak. Penilaian dilakukan dalam bentuk otentik untuk mengurangi siswa melakukan copy paste dari hasil kerja teman lainnya.

d. Langkah-Langkah Model *Contextual Teaching and Learning*

Menurut Johnson (Dalam Fadilah, 2021 hlm.3) Model *Contextual Teaching and Learning* memiliki tujuh langkah yang mana secara garis besar langkah-langkah penerapatan Model *Contextual Teaching and Learning* dalam kelas itu adalah sebagai berikut:

1. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
2. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik
3. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya
4. Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok)
5. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran
6. Lakukan refleksi di akhir pertemuan
7. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Selanjutnya, langkah-langkah menurut Trianto (Dalam Ilah Mulyadi, 2022 hlm. 185) sebagai berikut:

1. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna,apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimiliki.
2. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik yang diajarkan.
3. Mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
4. Menciptakan masyarakat belajar,seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya
5. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi model, bahkan media yang sebenarnya.

6. Membiasakan peserta didik untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
7. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

Lebih lanjut, Trianto (Dalam Sukanto, 2021 hlm. 97) langkah-langkah yang harus ditempuh dalam CTL adalah sebagai berikut.

1. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
2. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
3. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
4. Ciptakan masyarakat belajar.
5. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
6. Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
7. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Dari langkah-langkah dan tahap-tahap model *Contextual Teaching and Learning* di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menekankan kepada kemampuan pemahaman siswa mengalami secara langsung dalam kehidupan nyata. siswa dituntut agar dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya dalam proses pembelajaran dalam artian “siswa yang terlibat aktif” dan tugas guru sebagai pembimbing serta mengarahkan pada saat pembelajaran sehingga dapat membuat suasana kelas menjadi hidup dan berkarakter.

e. Karakteristik Model *Contextual Teaching and Learning*

Menurut Magdalena (2018, hlm. 8) *Contextual Teaching and Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Keadaan atau konteks mempengaruhi secara langsung kehidupan siswa pembelajarannya dan hasil belajarnya.

2. Pembelajaran dipahami berlangsung dalam rentang sejarah dengan menggunakan waktu, yaitu masa yang lalu, sekarang, dan yang akan datang.
3. Pembelajaran ini dapat dilihat sebagai lawan dari *textbook centered*.
4. Lingkungan dimana pembelajaran berlangsung mempunyai konteks budaya, sosial, pribadi, ekonomi, dan politik yang saling berhubungan, berkait, dan saling mempengaruhi.
5. Belajar tidak hanya dalam ruang-ruang kelas, tetapi bisa juga dilakukan di dalam kehidupan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara.
6. Belajar adalah berarti mengaitkan isi pelajaran dengan dunia nyata dan memotivasi siswa atau mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.

Selanjutnya menurut pendapat Julianto (Dalam Rahmawati, 2018 hlm.

14) *Contextual Teaching and Learning* memiliki sebagai berikut:

1. Melaksanakan kegiatan inkuiri untuk semua topik
2. Mengembangkan sikap ingin tahu
3. Menciptakan masyarakat belajar
4. Menghadirkan model
5. Melakukan refleksi
6. Melakukan penilaian yang sebenarnya. Dalam proses pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai setiap siswa setelah mengikuti pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Model *Contextual Teaching and Learning* memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dengan model pembelajaran yang lain. Berikut ini adalah karakteristik model *Contextual Teaching and Learning* yang disampaikan oleh beberapa ahli diantaranya, menurut Johnson (Dalam Damayanti, 2023 hlm. 832), mengidentifikasi delapan karakteristik *Contextual Teaching and Learning*, yaitu:

1. *Making meaningful connections* (membuat hubungan penuh makna)
Peserta didik dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, orang yang dapat bekerja sendiri atau bekerja dalam kelompok, dan orang yang dapat belajar sambil praktik/berbuat (*learning by doing*).
2. *Doing significant work* (melakukan pekerjaan penting)
Peserta didik membuat hubungan-hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata mereka sebagai anggota masyarakat.
3. *Self-regulated learning* (belajar mengatur sendiri)
Peserta didik mengatur pekerjaan yang signifikan ada tujuannya, ada urusannya dengan orang lain, ada hubungannya dengan penentuan pilihan, dan ada produk/hasilnya yang sifatnya nyata.
4. *Collaborating* (kerja sama).
Guru membantu peserta didik bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana cara saling mempengaruhi dan saling berkomunikasi.
5. *Critical and creative thinking* (berpikir kritis dan kreatif).
Peserta didik dapat menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif, dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membust keputusan, dan menggunakan bukti-bukti dan logika.
6. *Nurturing the individual* (memelihara individu).
Peserta didik dapat memberi perhatian, harapan-harapan yang memotivasi, dan memperkuat diri sendiri.
7. *Reaching high standards* (mencapai standar yang tinggi)
8. *Using authentic assessment* (penggunaan penilaian sebenarnya).
Peserta didik mengenal dan mencapai standar yang tinggi dengan mengidentifikasi tujuan dan memotivasi siswa untuk mencapainya

Selanjutnya, menurut Menurut Masnur Muslich (Dalam Damayanti, 2023 hlm. 383) model *Contextual Teaching and Learning* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran mengarah pada ketercapaian keterampilan peserta didik dalam konteks kehidupan nyata atau kehidupannya sehari-hari.
2. Pembelajaran bisa memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna bagi kehidupan sehari-harinya.
3. Tujuan pembelajaran adalah untuk memberi pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.
4. Pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan kerja kelompok, diskusi, saling mengoreksi antar siswa.
5. Mampu menciptakan rasa kebersamaan, bekerjasama, dan saling memahami antar satu peserta didik dengan yang lain secara lebih mendalam.
6. Pembelajaran aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerjasama antar peserta didik.
7. Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam model *Contextual Teaching and Learning*, program pembelajaran lebih merencanakan kegiatan kelas yang dirancang guru, yang berisi skenario tahap demi tahap tentang apa yang akan dilakukan bersama siswanya sehubungan dengan topik yang akan dipelajarinya. Dalam program tercermin tujuan pembelajaran, media untuk mencapai tujuan tersebut, materi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan *authentic assessment*.

Dalam konteks itu, program yang dirancang guru benar-benar rencana pribadi tentang apa yang akan dikerjakannya bersama peserta didiknya. Secara umum tidak ada perbedaan mendasar format antara pembelajaran konvensional dengan model *Contextual Teaching and Learning*. Pembelajaran konvensional lebih menekankan pada deskripsi tujuan yang akan dicapai (jelas dan

operasional), sedangkan program untuk pembelajaran kontekstual lebih menekankan pada skenario pembelajarannya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2021, hlm. 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan.

Menurut Nana Sudjana (Dalam Nurrita, 2018 hlm.175) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu . Selanjutnya, Menurut Winkel (Dalam Nurrita, 2018 hlm.175) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar dalam materi pelajaran tertentu. Setelah proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai batas mana peserta didik dapat memahami materi. Agar mengetahui hasil belajar, maka perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh peserta didik.

b. Indikator Hasil Belajar

Pada hasil belajar terdapat ranah yaitu kognitif, efektif dan psikomotor dimana setiap aspek memiliki indikator digunakan untuk petunjuk atau standar di dalam acuan untuk mengukur kegiatan atau perubahan hal ini selaras dengan

Perdikbud RI Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan pada pasal 3 ayat 1. Sebagaimana dijelaskan oleh Haris & Handoyo (2018, hlm. 48) bahwa “keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat bagaimana peserta didik dalam menyelesaikan tugas, aktivitas diskusi serta aktivitas tanya jawab dengan guru”

Terdapat beberapa indikator untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik. Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* dalam Nabillah & Abadi (2019, hlm. 660) yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Ketiga ranah ini harus dikembangkan secara maksimal saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri dari kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

2. Ranah afektif

Sebagaimana dalam ranah afektif, hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

3. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Menurut Moore (Dalam Ricardo, 2021 hlm. 327) Indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, dkk(2021 hlm. 327) adalah:

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku..
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil indikator hasil belajar menurut Moore (Dalam Ricardo, 2021 hlm. 327) pada ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.

c. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2017, hlm. 117) ciri-ciri khas yang menjadi karakteristik hasil belajar yang terpenting adalah :

a. Perubahan intensional

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berdasarkan pengalaman atau praktek yang dilakukan dengan sengaja dan disadari atau dengan kata lain kebetulan. Karakteristik ini mengandung konotasi bahwa siswa menyadari akan adanya perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan tertentu, ketrampilan dan seterusnya.

b. Perubahan *positif-aktif*

Perubahan ini terjadi karena proses belajar bersifat positif dan aktif. Positif artinya baik, bermanfaat serta sesuai dengan harapan. Hal ini juga bermakna bahwa perubahan tersebut senantiasa merupakan penambahan, yakni diperolehnya sesuatu yang baru yang lebih baik dari apa yang telah ada sebelumnya.

c. Perubahan *efektif-fungsional*

Perubahan yang timbul karena proses belajar bersifat efektif, yakni berhasil guna. Artinya perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa.

d. Manifestasi perilaku hasil belajar

Manifestasi atau perwujudan perilaku hasil belajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan yaitu kebiasaan, ketrampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap, apresiasi, tingkah laku afektif.

d. Tujuan Hasil Belajar

Menurut Darsono (2018, hlm 23-24) Tujuan hasil belajar merupakan diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Pengukuran mempunyai hubungan yang sangat erat dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, artinya keputusan (*judgement*) yang harus ada dalam setiap evaluasi berdasar data yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa, dilakukan pengukuran tingkat pencapaian siswa. Dari hasil pengukuran ini guru memberikan evaluasi atas keberhasilan pengajaran dan selanjutnya melakukan langkah-langkah guna perbaikan proses belajar mengajar berikutnya. Secara rinci, fungsi evaluasi dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

1. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.
3. Untuk keperluan bimbingan konseling.
4. Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.

Selanjutnya menurut Nasution (Dalam Teni Nurrita, 2018 hlm. 24)

“Tujuan hasil belajar merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Pengukuran mempunyai hubungan yang sangat erat dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, artinya keputusan (*judgement*) yang harus ada dalam setiap evaluasi berdasar data yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang telah dimiliki peserta didik, dilakukan pengukuran tingkat pencapaian peserta didik. Dari hasil pengukuran ini guru memberikan evaluasi atas keberhasilan pengajaran dan selanjutnya melakukan langkah-langkah guna perbaikan proses belajar mengajar berikutnya”.

Secara rinci, tujuan hasil belajar dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

1. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu,
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran,
3. Untuk keperluan bimbingan konseling,
4. Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk mendapatkan hasil belajar, peserta didik dipengaruhi faktor-faktor dalam mendapatkan hasil belajar. Menurut Daryono (Dalam Suharti, 2022 hlm.27-28) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

- a. Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

1. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

2. Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.

3. Minat dan Motivasi Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.

4. Cara belajar Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

- b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

1. Keluarga Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

2. Sekolah Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.
3. Masyarakat Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.
4. Lingkungan sekitar Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

Selanjutnya pendapat Karwati & Juni (2019, hlm. 221) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang terdapat diantaranya ada faktor internal dan faktor internal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Ciri khas / karakteristik peserta didik
2. Sikap terhadap belajar
3. Motivasi belajar
4. Konsentrasi belajar
5. Mengolah bahan ajar
6. Menggali hasil belajar
7. Rasa percaya diri, dan
8. Kebiasaan belajar

Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1. Faktor guru
2. Lingkungan sosial
3. Kurikulum sekolah

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dari faktor yang ada dalam diri individu dan diluar diri individu, mulai dari kesehatan jasmani maupun psikologis peserta didik. sedangkan faktor eksternal dapat ditemukan dari keluarga, teman sejawat, serta lingkungan masyarakat, mulai dari strategi yang digunakan saat belajar, sampai lingkungan tempat tinggalpun mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

4. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu teknologi, baik sebagai alat bantu maupun dalam pengembangan matematika. Menurut Maryati dan Priatna (2017, hlm. 336) matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenaran harus dibuktikan dengan teoroma, sifat, dan dalil setelah dibuktikan. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh menggunakan istilah definisi dengan cermat, jelas dan akurat.

Menurut Liberna (2018, hlm. 99) bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar. Menurut Marliani & Hakim (2018, hlm. 138) Mata pelajaran matematika berarti mata pelajaran dengan materi yang penuh dengan masalah, sehingga membutuhkan keahlian dan ketenangan dalam penyelesaiannya.

Berdasarkan definisi-definisi matematika menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu ilmu deduktif yang pelajarannya mengarah ke penalaran dan logika.

b. Materi

Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi mata pelajaran matematika kelas 5 SD tentang penyajian data, adapun materi dalam penyajian data yaitu tabel frekuensi, diagram gambar, diagram garis dan diagram batang.

a) Tabel Frekuensi

Tabel frekuensi adalah suatu tabel yang banyaknya kejadian atau frekuensi(data didisbusikan ke dalam kelompo-kelompok atau kelas-kelas). Tabel frekuensi umumnya disajikan dalam daftar yang berisi kelas interval yang dan jumlah obyek (frekuensi yang termasuk dalam kelas interval tersebut). Sebelum membuat tabel frekuensi dilakukan pengelompokkan data menjadi tabulasi data dengan memakai kelas-kelas data dan dikaitkan dengan masing-masing frekuensinya.

Pengelompokkan data ke dalam beberapa kelas dimaksudkan agar ciri-ciri penting data tersebut dapat segera terlihat. Di bawah ini contoh tabel frekuensi penjualan buku selama satu minggu.

Tabel 2. 1 Contoh Tabel Frekuensi

Hari	Jumlah buku
Senin	55 buku
Selasa	40 buku
Rabu	30 buku
Kamis	40 buku
Jum'at	60 buku
Sabtu	35 buku

Tabel 2. 2 Contoh Tabel Frekuensi

Berat Badan (Kg)	Banyak Peserta Didik
30	2
35	4
38	4
40	10
42	3

Tabel 2. 3 Contoh Tabel Frekuensi





Nilai	Banyak Peserta Didik
60	3
65	4
75	5
80	3
85	5
90	1

Dari data tabel di atas peserta didik diminta guru untuk menyimpulkan hasil dari pengamatan peserta didik, guru meminta peserta didik untuk menentukan terbesar dan terkecil.

b) Diagram Gambar



Diagram gambar juga disebut sebagai pitoktogram, yaitu penyajian data dalam bentuk gambar-gambar pada suatu tabel yang mewakili nilai-nilai tertentu. Di bawah ini contoh diagram gambar.


Gambar 2.1 Contoh Diagram Gambar

Tingkat Pendidikan	Jumlah
TK	
SD	
SMP	
SMA	









 mewakili 20 orang


Gambar 2.2 Contoh Diagram Gambar

diaryguru.com	
Kegiatan	Banyak Siswa yang Menyukai
Menyanyi	
Menggambar	
Menari	
Menulis cerita	

Keterangan :  mewakili 5 orang

Gambar 2.3 Contoh Diagram Gambar

Nilai	Jumlah	Gambar
60	1	
65	1	
70	4	
75	10	
80	2	
85	5	
90	2	
95	5	

 mewakili 1 siswa

Cara menentukan diagram gambar yaitu tentukan kategori data yang akan diresentasikan dalam bentuk gambar, tentukan bentuk atau gambar yang akan digunakan untuk mewakili setiap kategori, gambar setiap kategori dalam bentuk gambar sesuai dengan data proporsi, dan berikan label pada setiap gambar.

c) Diagram Batang

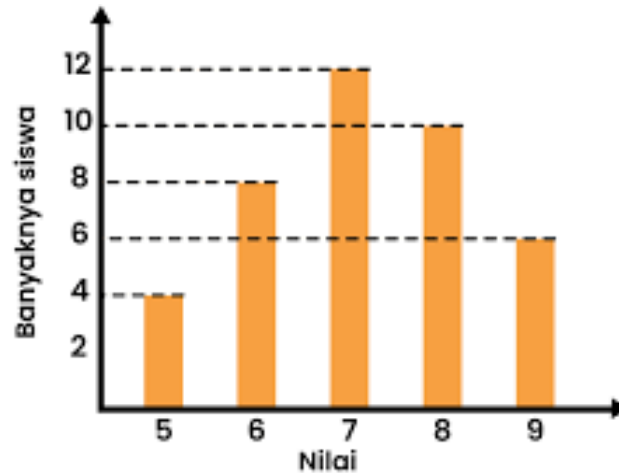
Tujuan dalam membuat diagram, yaitu untuk memudahkan bagi siapa pun yang melihat data yang ditampilkan dalam bentuk sederhana. Langkah-langkah dalam pembuatan diagram batang adalah sebagai berikut :

1. Buat dua buah sumbu, yaitu datar dan tegak, dalam sumbu datar biasanya di tulis bilangan frekuensinya, dalam pembagian skalanya, pada masing-masing sumbu tidak mengambil skala yang sama.
2. Masing-masing untuk nama kategori untuk batangnya, berupa 4 perseg panjang sebagai frekuensi. Lebar batang antara nama kategori harus sama. Jarak antara batang yang satu dengan yang lainnya juga harus sama.
3. Untuk selanjutnya, masing-masing batang tersebut diberi warna yang sama atau di arsir dengan corak yang sama.

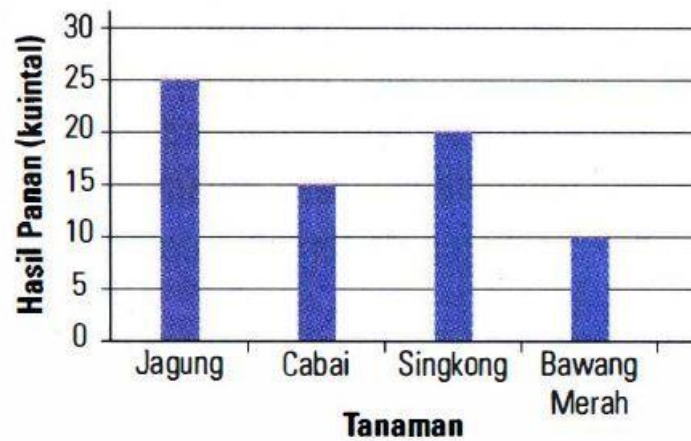
Gambar 2. 4 Contoh Diagram Batang



Gambar 2. 5 Contoh Diagram Batang



Gambar 2. 6 Contoh Diagram Batang

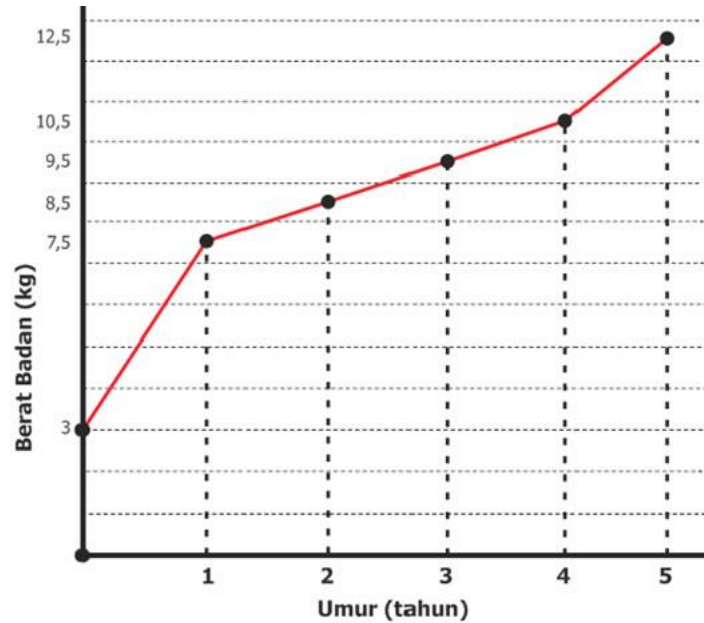


d) Diagram Garis

Penyajian data statistik dengan memakai diagram berbentuk garis lurus disebut diagram garis lurus ataupun diagram garis. Diagram garis biasanya dipakai untuk menyajikan data statistik yang di dapat berdasarkan pengamatan dari waktu ke waktu secara berurutan. Sumbu X menunjukkan waktu pengamatan, sedangkan sumbu Y menunjukkan nilai-nilai data pengamatan

untuk suatu waktu tertentu. Kumpulan waktu dan juga pengamatan mebuat titik-titik pada bidang XY. Selanjutnya, kolom dari tiap dua titik yang berdekatan tadi dihubungkan dengan garis lurus sehingga didapat diagram garis atau sering disebut juga grafik garis.

Gambar 2. 7 Contoh Diagram Garis



Gambar 2. 8 Contoh Diagram Garis



Gambar di atas merupakan contoh mengenai diagram garis. Data yang digunakan dalam membuat diagram garis tidak boleh sembarangan, data yang

digunakan harus bisa di hubungkan dari awal sampai akhir, seperti contoh pada gambar di atas bisa digunakan sebagai diagram garis dikarenakan data tersebut adalah data berat badan seseorang.

5. Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian Aplikasi *Quizizz*

Menurut Kusuma, Y.A (2020, hlm. 11) *quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis digital dan online yang disertai dengan fitur yang lengkap. Seperti yang kita ketahui bahwa *quizizz* itu pastinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan semangat belajar pada setiap peserta didik dan juga *quizizz* ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang memadai untuk digunakan hanya dalam satu aplikasi. *Quizizz* menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Marunung & Nurhairani (2020, hlm. 298), bahwa aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

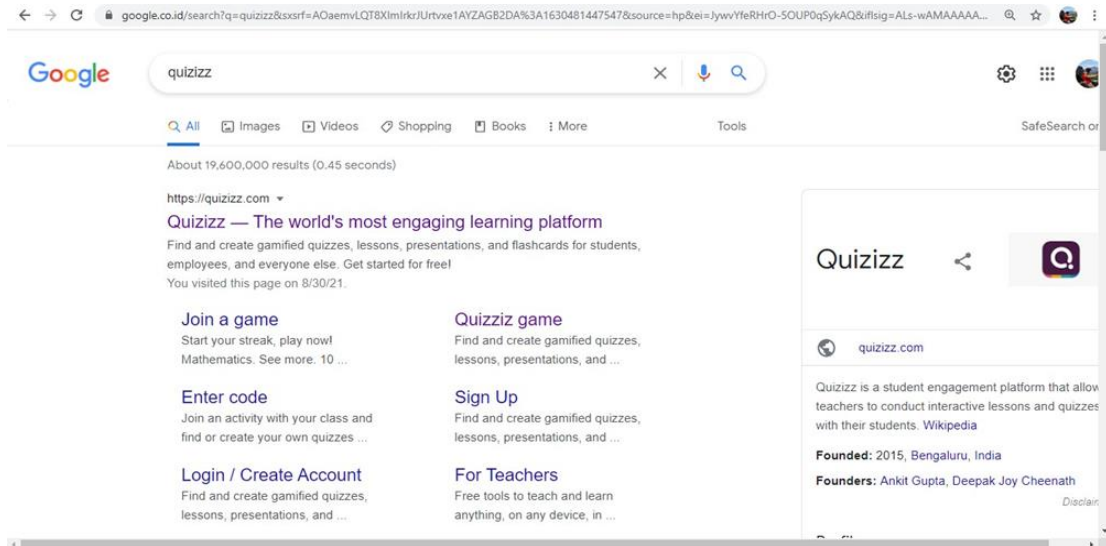
Quizizz menyediakan beberapa fasilitas yaitu membuat quiz dimana materi soal dan tingkat kesukarannya dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Setelah guru membuat soal kuis, peserta didik diminta untuk memasukkan kode yang telah diberikan oleh guru dimana kode tersebut digunakan untuk masuk ke kelas yang sudah ditentukan. Ketika mengerjakan soal, peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan peringkat teratas. Saat jawaban yang di pilih salah maupun benar, akan tersedia animasi yang lucu. Media tersebut diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat. Hal itu menandakan peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan dengan benar dan tepat. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan bahan ajar yang

sudah dikembangkan semaksimal mungkin dengan bantuan media interaktif berbantu aplikasi *quizizz*.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

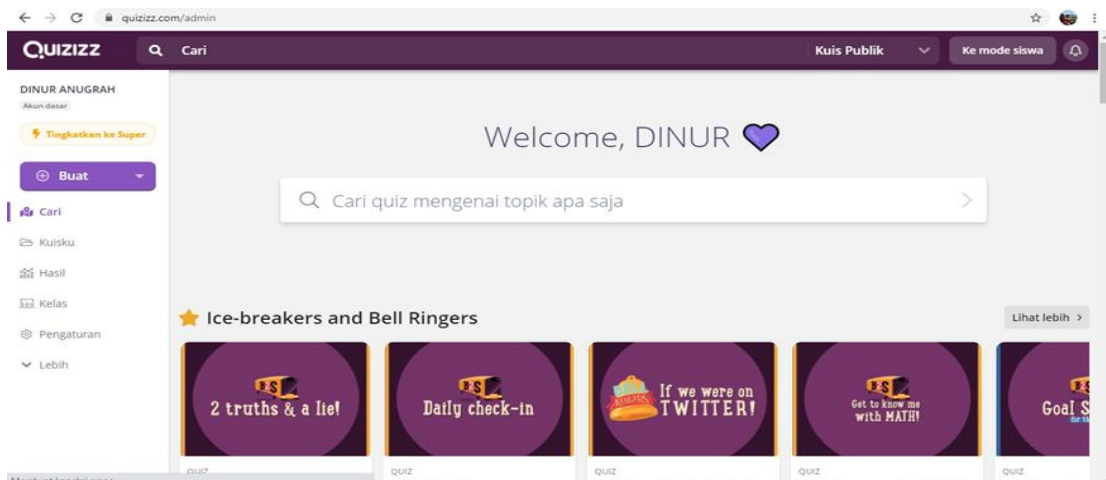
1. Masuk ke google

Gambar 2. 9 Tampilan Awal Google



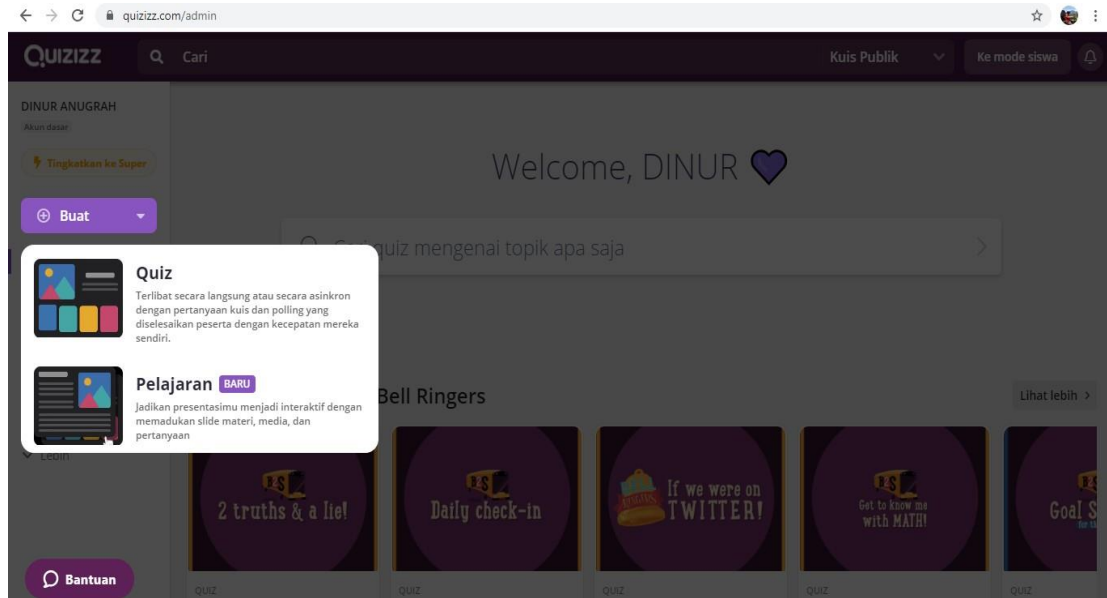
2. Masuk aplikasi *quizizz*

Gambar 2. 10 Tampilan Awal Aplikasi Quizizz



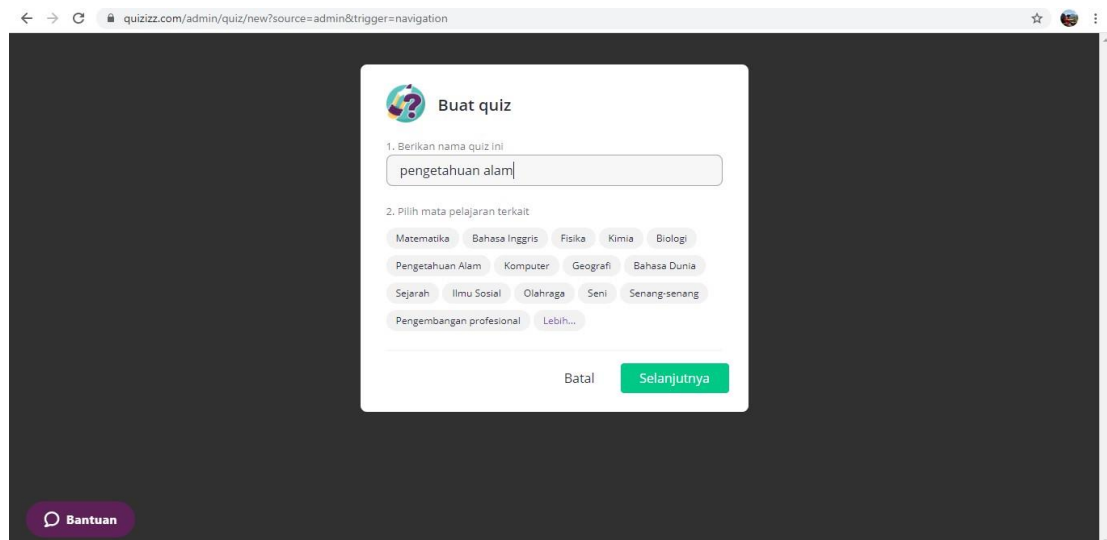
3. Klik untuk membuat kuis

Gambar 2. 11 Tampilan Menu Quizizz



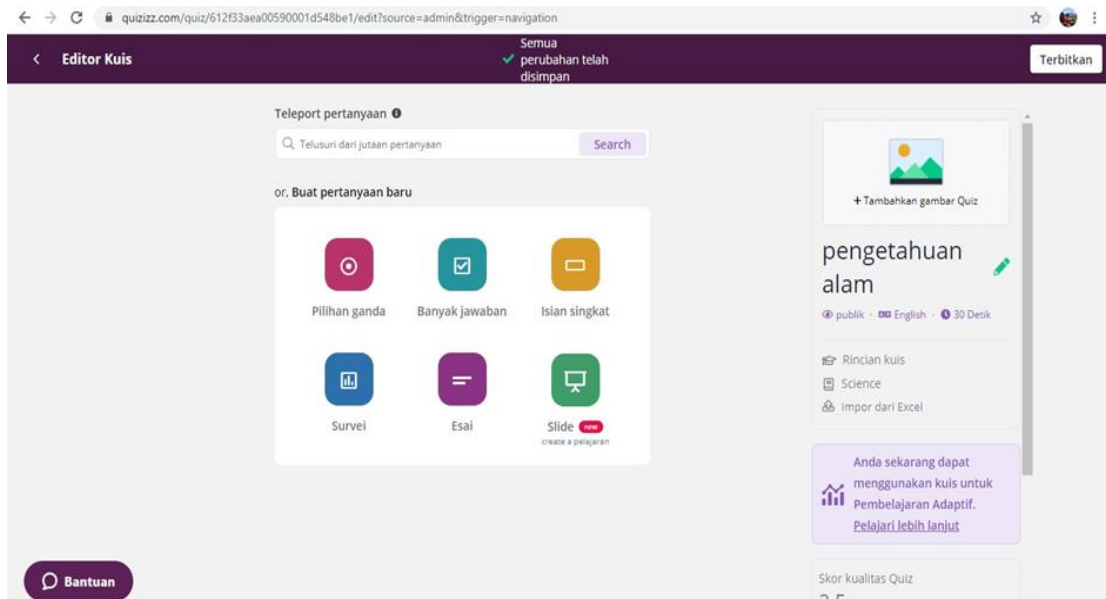
4. Pemberian nama kuis

Gambar 2. 12 Tampilan Pemberian Nama Kuis



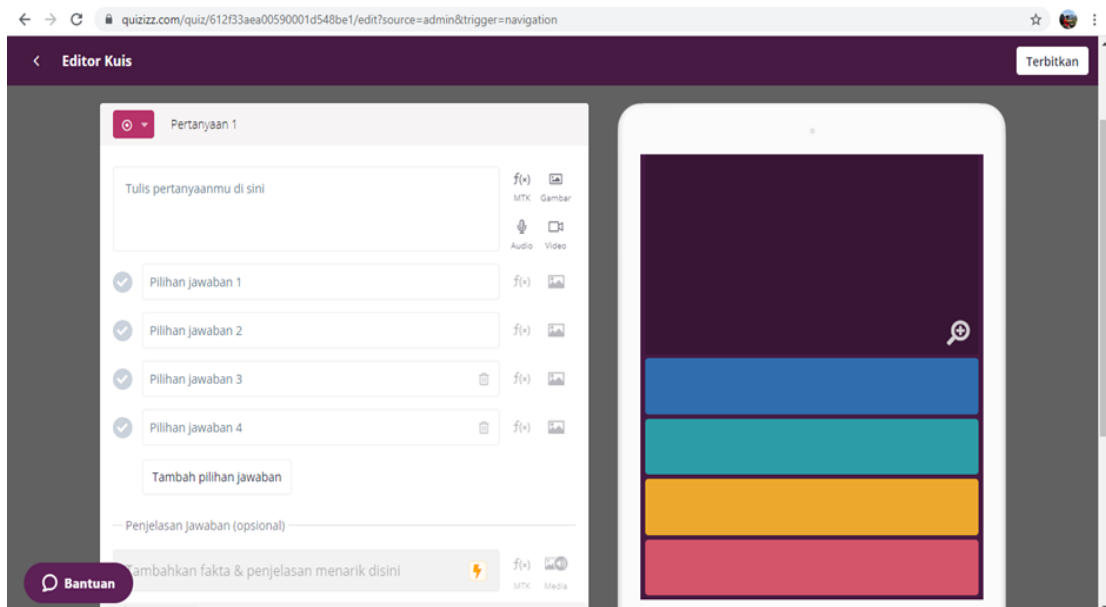
5. Mendapatkan hasil pembuatan *quizizz*

Gambar 2. 13 Tampilan Hasil Pembuatan Quizizz



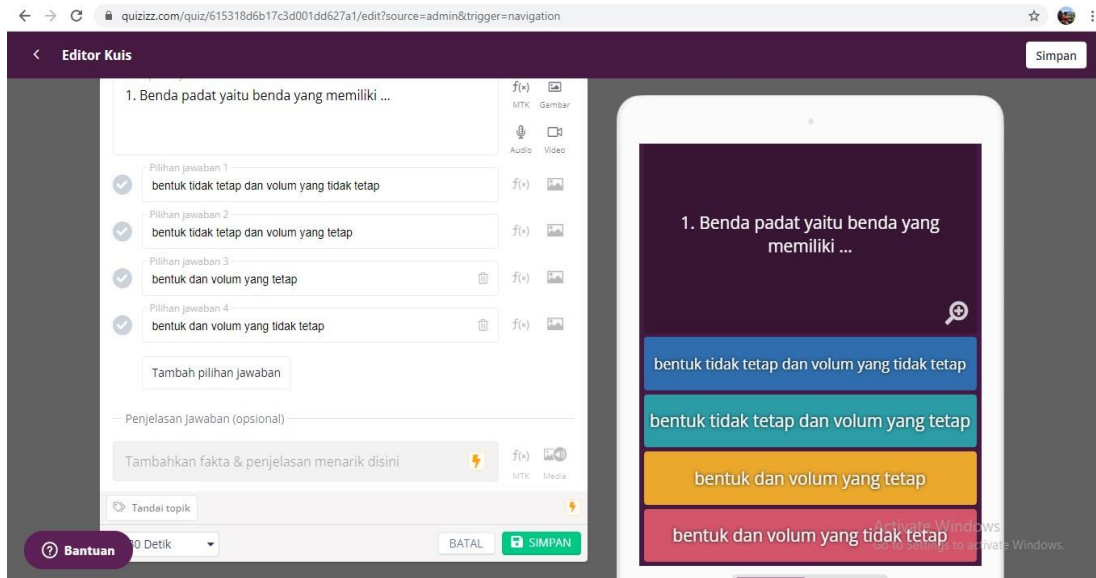
6. Guru memberikan pertanyaan

Gambar 2. 14 Tampilan Memberi Pertanyaan



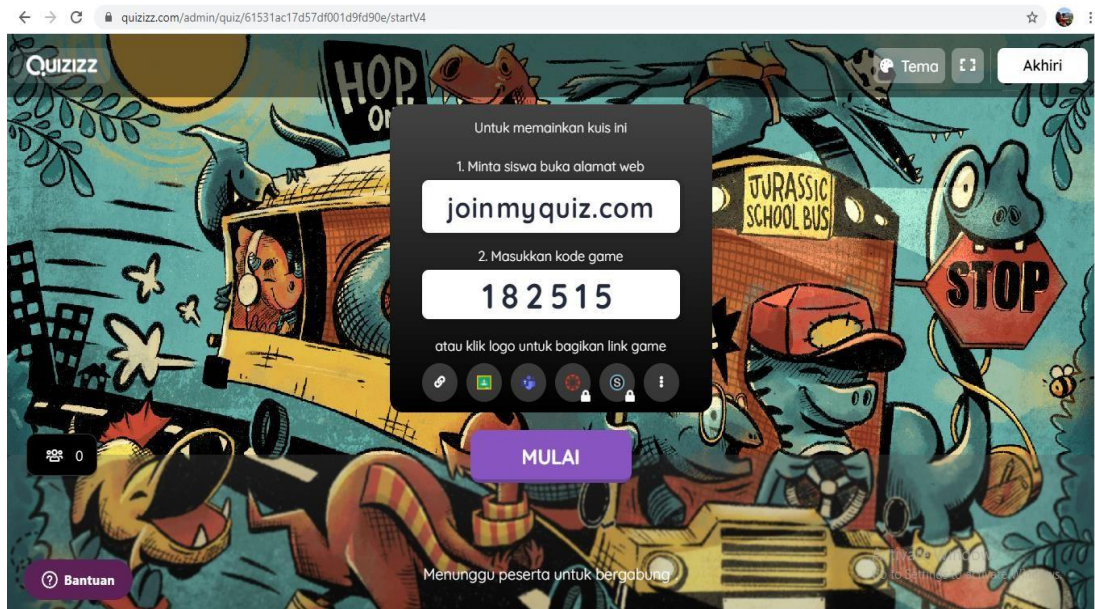
7. Contoh soal yang diberikan oleh guru

Gambar 2. 15 Tampilan Contoh Soal



8. Alamat web untuk memulai kuis

Gambar 2. 16 Tampilan Web Memulai Kuis



c. Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi berbasis online banyak kelebihannya untuk peserta didik untuk meningkatkan peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam pembelajaran

dan akan membuat peserta didik lebih kreatif, kemudian aplikasi *quizizz* ini tidak hanya mempunyai kelebihan yang bermanfaat bagi peserta didik namun aplikasi ini juga mempunyai kekurangannya. Aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan, Hanifah (2020, hlm 170)

Kelebihan:

1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
2. Ketika peserta didik menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bilamana peserta didik menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi peserta didik.
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan di *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
5. Dalam mengerjakan kuis, setiap peserta didik mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Di samping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa di pungkiri dengan adanya kelemahan dari aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
2. Ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru, itu artinya peserta didik bisa masuk dengan mudah menggunakan cara lain untuk mencari jawaban.
3. Dalam permasalahan waktu, peserta didik yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, di karenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
4. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

Sebagaimana yang di katakan oleh Arikunto (Dalam Agustina, 2019 hlm. 6) yang mengatakan kelemahan aplikasi *quizizz* yaitu:

1. Persiapan untuk menyusun butir tes lebih sulit daripada tes essay, karena butir soal dan jawabannya lebih banyak dan harus teliti.
2. Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, sukar untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi.
3. Banyak kesempatan untuk main untung-untungan.
4. ”Kerjasama” antar peserta didik pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka.

Namun dengan kelemahan yang ada, ternyata kelebihan aplikasi *quizizz* pun ada dan akan sangat membantu dalam menutupi kelemahan yang ada:

1. Dapat mewakili isi yang lebih representatif, luas dan bahan materinya, obyektif, menghindari unsur subjektif.
2. Mudah dan cepat dalam memeriksanya.
3. Pemeriksaan dapat di serahkan kepada orang lain.
4. Tidak adanya unsur subyektif dalam pemeriksaan hasil tes

d. Manfaat Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan penguasaan materi, serta menambah motivasi dan keaktifan peserta didik.

Menurut Hanifah (2020, hlm. 165) *quizizz* salah satu aplikasi yang menunjukkan kemanfaatan yang bisa menggambarkan bahwa *quizizz* dapat meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahliannya. Pemanfaatan dari aplikasi *quizizz* juga dapat menjadikan media sebagai salah satu untuk mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat di terapkan secara konvensional dengan pembelaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Pembelajaran model berbasis teknologi

bisa distrategikan secara naratif yang bersipat prespektif. Sehingga mampu menghasilkan upaya perumusan pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi *quizizz*. Tanpa menghilangkan esensi dan materi yang telah disampaikan oleh guru bisa menjadi upaya dalam pemanfaatan aplikasi *quizizz*.

Aplikasi *quizizz* dapat membantu pendidikan melakukan evaluasi dengan tidak adanya pembatasan tempat, tampilan yang menari dan pengaturan waktu dapat di atur menuntun konsentrasi terhadap peserta didik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang berbasis game dan mampu membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas sehingga membuat peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal yang dibuat oleh guru dan menjadikan lebih interaktif. Kemudian aplikasi *quizizz* dapat melakukan latihan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik peserta didik. Karakteristik menjadikan salah satu yang bisa menghibur peserta didik dengan adanya tema dan musik dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan mengambil kuis pada waktu yang sama peserta didik dapat melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. Kemudian guru bisa langsung memantau prosesnya dan untuk laporan guru bisa langsung mengevaluasi kinerja terhadap peserta didik. Aplikasi *quizizz* dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi terhadap peserta didik.

Menurut Yulia Isratul (2020, hlm 5) Pemanfaat dalam aplikasi *quizizz* ini dengan memulai membuka di situs web-nya yang ada di alamat link sebelumnya, pengguna baru dapat melakukan aplikasi *quizizz* ini dengan cara mendaftarkan diri pada web-nya, kemudian lengkapi apa saja yang disediakan oleh aplikasi *quizizz* tersebut. Aplikasi ini masih belum banyak dikenal sebagai media pembelajaran sehingga diharuskannya pengenalan kepada pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan aplikasi ini dapat mengakomodir kebutuhan pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatnya

kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini di perlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap *quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

Menurut Nafi Mukharomah (2021, hlm. 14) menjelaskan bahwa aplikasi *quizizz* ini cenderung bisa menghemat dalam penggunaan data internet yang sedang digunakan, *quizizz* juga merupakan sebuah web yang berbentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajarann di dalam kelas, *quizizz* merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas pembelajaran yang lebih konsentrasi dan bisa membuat peserta didik lebih senang. Penggunaanya pun sangat mudah, namun memiliki kualitas hasil kelas penggunaan software animasi. Konsep penilaian ini memanfaatkan smartphone sebagai media yang digunakan didalamnya dan memiliki beberapa pertanyaan dimana pertanyaan bisa dijawab dengan waktu yang sudah ditentukan. Media pembelajaran *quizizz* bisa menjadi penilaian yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil yamh sangat cepat kepada pendidik sehingga pendidik bisa mengambil tindakan segera mungkin jika ada kesalahan kepada peserta didik.

Peserta didik yang memperoleh nilai akan di tampilkan pada layar setelah peserta didik menjawab setiap soal, hal ini bisa mendorong semangat belajar peserta didik untuk saling berkompetisi untuk mendapatkan nilai paling terbaik. Aplikasi *quizizz* tidak hanya menyediakan permainan individu melainkan menyediakan model permainan berkelompok, model berkelompok pesert didik agar saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menjawab soal soal kuis tersebut.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan terdapat banyak manfaat dengan menggunakan aplikasi *quizizz* diantaranya aplikasi *quizizz* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, karena terdapat fitur-fitur yang membuat peserta didik lebih interaktif dan menyenangkan

B. Hasil Penelitian Terahulu

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian mengenai model

Contextual Teaching and Learning yaitu sebagai berikut:

1. Yuswita dengan judul Pengaruh Model *Contextual Teaching Learning* (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di MIIS Nurul Hadina Patumbak. Dari hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIS Nurul Hadina Patumbak. Hal ini sesuai dengan perhitungan uji t diperoleh angka sebesar 4,63 maka terbukti bahwa terdapat pengaruh pendekatan yang signifikan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) di MIS Nurul Hadina Patumbak.
2. Agus Darmawan yang berjudul Penggunaan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran PAI di SMP NEGERI 1 METRO. Jika dilihat dari siklus 1 dan siklus 2 hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 24% di akhir setiap siklus. rinciannya adalah sebanyak 21 siswa mendapat nilai >78 dan siswa yang mendapat nilai < 78 sebanyak 4 siswa dari KKM 78. Dari analisis yang telah penulis paparkan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2016/2017 di semester ganjil materi hidup tenang dengan kejujuran, amanah, dan istiqomah.
3. Indah Susanti yang berjudul Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media Kartu Terpadu terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kartu Terpadu terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa tema Lingkungan. Penelitian dilaksanakan di kelas II SD Negeri Ngablak sebagai

kelas eksperimen dan SD Negeri Kradenan 3 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian model Contextual Teaching and Learning berbantuan media Kartu Terpadu berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa Tema Lingkungan. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis keaktifan diperoleh Asymp. Sig. $0,000 < 0,05$ dengan U hitung (27) $< U$ tabel (101) dan hasil belajar diperoleh Asymp. Sig. $0,000 < 0,05$ dengan U hitung (0) $< U$ tabel (101).

4. Jumarni yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri Pajjaiang Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata - rata siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan model CTL (Contextual Teaching and Learning) mengalami peningkatan yang signifikan atau lebih tinggi yaitu 79,39 dengan rentang skor 70 dibanding dengan Pretest atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 58,17 dengan rentang skor 70. Selain itu, rata - rata aktivitas positif belajar siswa secara keseluruhan yaitu 73 % sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model CTL (Contextual Teaching and Learning) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan pada murid kelas V SD Negeri Pajjaiang Kota Makassar.
5. Pada penelitian ini jenis pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Bentuk penelitian ini Pre Experimental dengan desain penelitian One-GroupPretest-Posttest Design. Subjek penelitian merupakan ini adalah siswa kelas IV SD IT Humairoh 2 Pekanbaru sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi atau penilaian setiap akhir pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan pada data pretest memperoleh rata-rata 50.00 dan hasil posttest adalah 82.80. Perhitungan uji hipotesis memperoleh hasil sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$ yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz

dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji N-Gain didapatkan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 64.0% yang termasuk pada kategori efektif. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dihitung dengan uji Koefisien Determinasi (R-Square) diperoleh hasil sebesar 0.524%. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir merupakan model konseptual yang berhubungan dengan teori dan berhubungan dengan berbagai macam faktor yang diidentifikasi sebagai persoalan yang sangat penting.

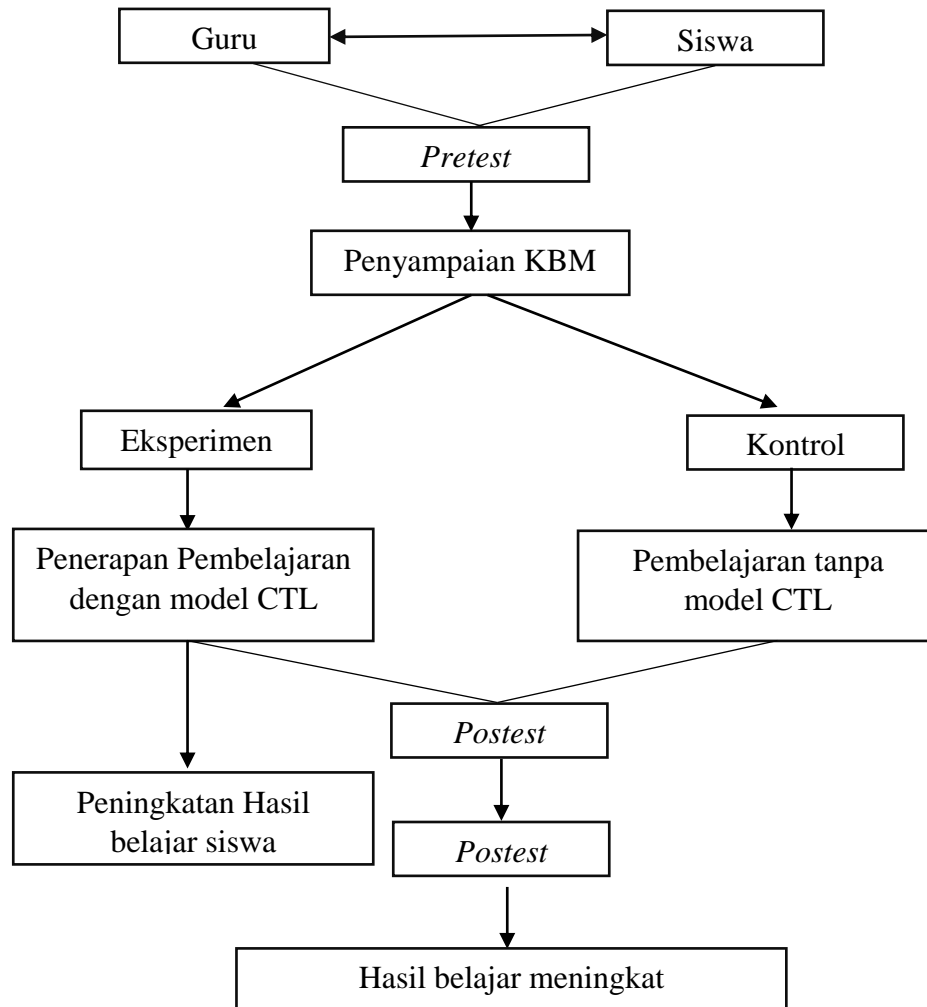
Menurut pendapat Suriasumantri (Dalam Unaradjan, 2019, hlm.92) menyatakan bahwa “Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan dasar pemikiran dari sebuah penelitian yang di sentesiskan dari fakta, observasi, serta telaah kepustakaan”. Selanjutnya menurut pendapat Nizzmuddin, dkk (2021, hlm.90) yang menjelaskan bahwa pengertian kerangka berpikir yaitu kerangka berfikir adalah perlengkapan penelitian untuk menganalisa perencanaan dan berargumen tentang kecenderungan asumsi kemana akan dilabuhkan, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian tersebut, sedangkan penelitian yang berbentuk pernyataan atau narasi peneliti tertolak dari data yang digunakan sebagai bahan penjelasan dan berakhir dengan adanya pembaharuan suatu pernyataan hipotema.

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan sebelumnya mengenai permasalahan yang ada di SDN 8 Kelapa Kampit yaitu masih terdapat beberapa peserta didik yang hasil belajarnya masih kurang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru bukan peserta didik, oleh karena itu menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan

pembelajaran masih bersifat monoton sehingga pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengujicobakan salah satu model *Contextual Teaching Learning* dengan menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Di dalam proses pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching Learning* peserta didik dalam proses pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengimplementasikan model *Contextual Teaching Learning* yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan peserta didik kelas V harus memiliki keaktifan di dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Contextual Teaching Learning*. Adapun kerangka berpikir yang digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.4 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Mukhtar (2020, hlm. 57) mengatakan bahwa “asumsi merupakan anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya dan membuktikan kebenarannya secara langsung. Asumsi dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas V di SDN 8 Kelapa Kampit yang menggunakan metode *quasi experiment* akan lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional.

2. Hipotesis Penelitian

a. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model *Contectual Teaching and Learning* dan menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas V di SDN 8 Kelapa Kampit.

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas V menggunakan model *Contectual Teaching and Learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas V menggunakan model *Contectual Teaching and Learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.

b. Hipotesis Statistik

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan :

μ_1 : Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Contectual Teaching and Learning*.

μ_2 : Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.