

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah kunci utama dalam Pendidikan, sehingga tidak akan ada Pendidikan bila tidak ada belajar. Menurut Bunyamin, (2021, hlm.67) Belajar adalah kegiatan yang melibatkan aspek psikologis dan fisiologis. Di sisi psikologis, proses ini mencakup berbagai aktivitas mental, seperti berpikir, memahami, menyimpulkan, mendengarkan, menganalisis, serta membandingkan dan membedakan informasi. Kegiatan ini juga melibatkan kemampuan untuk mengekspresikan dan mengungkapkan ide-ide yang telah dipahami. Belajar dapat diartikan sebagai upaya individu untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan yang belum dimiliki, yang bermanfaat untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya (Mashudi & Azzahro, 2020, hlm.1)

Belajar adalah sebuah aktivitas atau proses yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap, serta memperkuat kepribadian (Harefa *et al.*, 2024, hlm.2). Sedangkan menurut Ariani *et al.*, (2022, hlm.24) Belajar adalah sebuah pengalaman yang terjadi di dalam diri kita, merupakan proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan yang positif dalam diri. Tujuan dari belajar adalah untuk mengubah perilaku kita menjadi lebih baik.

Menurut Wahab & Rosnawati, (2021, hlm.6) Belajar adalah suatu proses yang dapat dilakukan secara sadar maupun tidak sadar oleh setiap individu. Proses ini mengakibatkan terjadinya perubahan, seperti dari yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti, dari yang sebelumnya tidak bisa berjalan menjadi mampu berjalan, atau dari yang tidak dapat membaca menjadi bisa membaca, dan seterusnya.

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah dijabarkan, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan oleh individu untuk memperoleh pemahaman serta pengetahuan baru. Proses ini pada akhirnya akan memicu perubahan perilaku positif dalam diri individu tersebut, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

#### **b. Ciri-ciri Belajar**

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang kompleks, di mana individu mengalami perubahan perilaku. Proses ini mengakibatkan transformasi diri dalam berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Menurut Harefa *et al.*, (2024, hlm.11-12) dalam bukunya (2024, hlm.11-12) Ciri-ciri Belajar yaitu :

- 1) Belajar ditandai oleh adanya perubahan perilaku. Hal ini berarti bahwa hasil dari proses belajar hanya dapat terlihat melalui perilaku, yaitu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati perubahan perilaku, kita tidak dapat mengetahui apakah sebuah proses belajar telah menghasilkan hasil yang diinginkan.
- 2) Perubahan perilaku yang terjadi akibat proses belajar bersifat relatif permanen. Artinya, meskipun perubahan tersebut mungkin terjadi dalam jangka waktu tertentu, efek dari perubahan perilaku ini akan bertahan seumur hidup.
- 3) Perubahan perilaku tidak selalu dapat langsung terlihat ketika proses belajar sedang berlangsung; perubahan ini bersifat potensial dan mungkin baru akan terlihat setelah beberapa waktu.
- 4) Perubahan perilaku merupakan hasil dari latihan atau pengalaman yang dijalani individu.
- 5) Pengalaman atau latihan tersebut dapat memberikan penguatan. Sesuatu yang bersifat penguat akan memberikan semangat atau dorongan untuk melakukan perubahan perilaku.

Sedangkan Jusmawati *et al.*, (2020, hlm.5) mengemukakan ciri-ciri belajar adalah :

- 1) Terdapat kemampuan baru atau perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), serta nilai dan sikap (afektif).
- 2) Perubahan tersebut bukanlah sesuatu yang sementara, melainkan bersifat permanen atau dapat diinternalisasikan.
- 3) Perubahan tidak terjadi secara otomatis; ia memerlukan usaha. Proses perubahan ini terjadi sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitar.
- 4) Perubahan tidak hanya dipicu oleh pertumbuhan fisik atau proses kedewasaan, melainkan juga bukan hanya karena kelelahan, sakit, atau pengaruh obat-obatan.

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen, meskipun tidak selalu langsung terlihat. Perubahan ini merupakan hasil dari latihan atau pengalaman yang dapat memberikan penguatan dan mendorong terjadinya perubahan perilaku. Belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif yang bersifat permanen.

### **c. Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Proses belajar sangat dipengaruhi oleh individu peserta didik itu sendiri. Mereka memiliki peran penting dalam menentukan apakah proses pembelajaran akan terjadi atau tidak. Dalam mewujudkan proses belajar yang efektif, peserta didik akan dihadapkan pada berbagai tantangan, baik yang berasal dari dalam diri mereka maupun dari lingkungan eksternal.

Menurut Wahab & Rosnawati, (2021, hlm.37) proses belajar yang dialami oleh seorang individu adalah hasil dari interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri maupun faktor eksternal yang berasal dari lingkungan di sekitarnya.

### 1) Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang dipengaruhi dari dalam diri individu itu sendiri, faktor internal ini meliputi :

#### a) Faktor fisiologis

Faktor ini berhubungan dengan kondisi fisik individu.

#### b) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis individu yang dapat mempengaruhi proses belajar.

### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang muncul dari luar diri individu, faktor eksternal ini digolongkan menjadi 2 faktor, yaitu :

#### a) Faktor Lingkungan sosial

#### b) Faktor lingkungan non sosial

Jadi dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang memengaruhi proses belajar. Faktor ini terdiri dari faktor fisiologis, yaitu kondisi fisik individu, dan faktor psikologis, yaitu keadaan psikologis yang berpengaruh pada kemampuan belajar. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terbagi menjadi dua, yaitu faktor lingkungan sosial yang meliputi interaksi dengan orang lain, dan faktor lingkungan non-sosial yang mencakup kondisi fisik atau situasi di sekitar individu.

### **d. Pengertian Pembelajaran**

Didalam belajar, pasti ada istilah Pembelajaran, Pembelajaran disini yaitu proses yang terjadi ketika belajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara nasional, pembelajaran dianggap sebagai suatu proses yang melibatkan komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, yang saling berinteraksi dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang

mengintegrasikan komponen-komponen terkait yang saling berhubungan untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru, serta antara siswa dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan mereka (Suyatno *et al.*, 2023, hlm.7). Menurut Ariani *hrp et al.*, (2022, hlm.7) Pembelajaran sejatinya merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan di sekitarnya, yang mengarah pada perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam konteks ini, peran guru adalah mengkoordinasikan lingkungan belajar agar mendukung terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Selain itu, pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya sadar dari pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat yang dimiliki.

Sementara itu, menurut Mu'min Saud, (2023, hlm.105) Pembelajaran adalah sebuah proses yang mengembangkan potensi peserta didik, di mana individu berusaha untuk mendapatkan pengalaman belajar dalam lingkungan dan suasana yang kondusif. Proses ini dapat dilakukan secara perorangan maupun dalam kelompok di dalam kelas. Selain itu, pembelajaran juga melibatkan penerapan pendekatan induktif dan deduktif, baik dalam belajar individu maupun kelompok. Sedangkan menurut Mashudi & Azzahro, (2020, hlm.7) Pembelajaran adalah sebuah dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pengembangan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

Berdasarkan pandangan beberapa ahli mengenai Pembelajaran, peneliti menyimpulkan bahwasannya Pembelajaran adalah suatu interaksi yang melibatkan pendidik dan siswa, di mana keduanya berkolaborasi dengan memanfaatkan prinsip-prinsip serta teori-teori belajar yang efisien dan efektif untuk menjalankan proses belajar mengajar.

#### e. Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses sadar yang dapat mengubah perilaku individu. Dalam proses ini, informasi diingat dan disimpan dalam memori serta diorganisasikan dalam struktur kognitif. Kemudian, hal ini diwujudkan secara psikis melalui keaktifan siswa dalam merespons dan bereaksi terhadap berbagai peristiwa yang terjadi, baik yang berkaitan dengan diri mereka sendiri maupun lingkungan di sekitar mereka.

Menurut Harefa *et al.*, (2024, hlm.12) dalam bukunya ciri-ciri Pembelajaran yaitu :

- 1) Tujuan utama Pembelajaran adalah untuk membentuk peserta didik dalam perkembangan tertentu.
- 2) Tersedia mekanisme, prosedur, langkah-langkah, serta metode dan teknik yang dirancang secara matang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Materi ajar disusun dengan fokus, terarah, dan rapi.
- 4) Aktivitas peserta didik merupakan syarat yang tidak bisa ditawar dalam setiap proses pembelajaran.
- 5) Peran pendidik harus cermat dan tepat dalam mendampingi peserta didik.
- 6) Terdapat pola aturan yang harus dipatuhi oleh pendidik dan peserta didik sesuai proporsi masing-masing.
- 7) Terdapat batasan waktu yang ditetapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 8) Proses evaluasi berlangsung baik dalam bentuk evaluasi proses maupun evaluasi hasil.

Sementara itu menurut Sugandi, dkk (2000) di dalam buku Jusmawati *et al.*, (2020, hlm.13) ciri-ciri Pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilakukan dengan kesadaran dan direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran mampu membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam proses belajar.

- 3) Pembelajaran menyediakan bahan ajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
- 4) Pembelajaran dapat memanfaatkan alat bantu yang tepat dan menarik dalam pembelajaran.
- 5) Pembelajaran menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- 6) Pembelajaran mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran, baik dari segi fisik maupun psikologis.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan beberapa ciri pembelajaran yaitu. tujuan utama pembelajaran adalah membentuk peserta didik, harus ada mekanisme dan metode yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut, materi ajar harus disusun secara fokus dan rapi,, aktivitas peserta didik adalah syarat penting dalam pembelajaran, pendidik harus mendampingi peserta didik dengan cermat, ada aturan yang harus diikuti oleh semua pihak, waktu yang ditentukan diperlukan untuk mencapai tujuan, evaluasi dilakukan untuk menilai proses dan hasil pembelajaran. Selain itu, pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dan mampu menarik perhatian siswa

#### **f. Tujuan Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa. Menurut Suyatno *et al.*, (2023, hlm.7) tujuan pembelajaran adalah hal yang ingin dicapai dalam suatu aktivitas pembelajaran. Dalam konteks ini, tujuan tersebut tercermin dari hasil belajar yang diharapkan oleh guru agar dapat diraih oleh siswa. Sedangkan Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2008 mengenai standar proses, dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam pemilihan materi pelajaran, pengaturan urutan topik, alokasi waktu, pemilihan alat bantu pengajaran, serta prosedur pengajaran. Selain itu, tujuan tersebut juga menyediakan ukuran atau standar yang digunakan untuk menilai prestasi siswa.

Menurut Morris L. Bigge, dalam (Bunyamin, 2021, hlm.89) pembelajaran merujuk pada serangkaian perubahan sistematis dalam perilaku atau pengaturan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman dalam situasi tertentu. Perubahan dari proses pembelajaran bersifat cukup permanen, artinya hasilnya akan bertahan dan mempengaruhi respon individu di masa depan. Pembelajaran melibatkan pemahaman konsep dan pengetahuan (kognitif), sikap dan emosi (afektif), serta keterampilan fisik (psikomotorik). Proses pembelajaran terjadi baik secara formal di sekolah maupun informal dalam kehidupan sehari-hari. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran termasuk motivasi, lingkungan, metode pengajaran, dan interaksi sosial. Dengan memahami prinsip pembelajaran, pendidik dapat merancang strategi yang baik untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah pencapaian perubahan tingkah laku pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan tersebut dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi guna menyampaikan hasil prestasi yang dicapai oleh peserta didik.

## **2. Model *Contextual Teaching and Learning***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Yulianto *et al.*, (2023, hlm.17) Model pembelajaran pada dasarnya adalah metode yang digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan. Semakin sesuai model yang diterapkan dalam proses pembelajaran, semakin efektif pencapaian kompetensi tersebut, yang tercermin dari meningkatnya prestasi belajar siswa. Sementara itu, menurut Jusmawati *et al.*, (2020, hlm.23) Model pembelajaran dapat diartikan sebagai keseluruhan rangkaian penyajian materi yang mencakup berbagai aspek sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Ini melibatkan kontribusi guru serta berbagai fasilitas yang digunakan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses belajar mengajar.

Sementara itu menurut Mu'min Saud, (2023, hlm.108-109) Model pembelajaran adalah suatu usaha dari guru untuk mempermudah proses belajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik akan dapat meningkatkan kemampuannya secara efektif dalam jangka panjang. Sedangkan menurut Supriyono dalam buku Jusmawati *et al.*, (2020, hlm.24) Sebuah model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang mengatur proses pembelajaran di dalam kelas, serta menggambarkan cara penggunaan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan berbagai penjelasan dari para ahli, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka atau pola konseptual yang digunakan oleh guru dalam merencanakan kegiatan belajar di kelas. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi guru untuk menyusun rencana pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan, dengan harapan menghasilkan proses pembelajaran yang inovatif dan menarik.

#### **b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka kerja yang memudahkan guru dalam mengatur interaksi dan aktivitas siswa di dalam kelas. Melalui pendekatan ini, siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Menurut Hamdayama (2016) dalam Simeru *et al.*, (2023, hlm.6-8)terdapat beberapa jenis model pembelajaran.

##### 1) Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri

Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri mendorong siswa berpikir kritis dan analitis melalui penyelidikan ilmiah.

##### 2) Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Model Pembelajaran kontekstual yaitu model pembelajaran yang mengaitkan materi ajar dengan situasi nyata, melibatkan aktivitas siswa secara langsung untuk mengembangkan keterampilan sosial.

3) Model Pembelajaran Eksplanasi/ceramah

Model Pembelajaran Eksplanasi menekankan penyampaian materi lisan oleh guru, namun bisa membuat pembelajaran monoton dan mengurangi interaksi siswa.

4) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model Pembelajaran Berbasis Masalah fokus pada penyelesaian masalah secara ilmiah, membekali siswa dengan keterampilan memecahkan masalah.

5) Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah cara belajar di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini menekankan kerja sama di antara siswa.

6) Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek, atau *project-based learning*, menggunakan proyek nyata sebagai fokus proses belajar. Siswa terlibat dalam eksplorasi dan pengolahan informasi untuk menghasilkan belajar yang bervariasi.

7) Model PAIKEM

PAIKEM, yang berarti Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan, bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan kreatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan.

Selanjutnya, menurut Jusmawati et al., (2020, hlm.26-28) terdapat beberapa jenis model Pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar, antara lain :

1) Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif selaras dengan sifat dasar manusia sebagai makhluk sosial yang memerlukan interaksi dengan orang lain. Dalam pembelajaran ini, terdapat tujuan dan tanggung jawab bersama, disertai dengan pembagian tugas serta rasa kebersamaan.

2) Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran kontekstual dimulai dengan interaksi yang bersifat ramah dan terbuka, seperti tanya jawab, yang berkaitan dengan

kehidupan nyata siswa. Pendekatan ini membantu siswa merasakan manfaat dari materi yang disampaikan, sekaligus memunculkan motivasi belajar. Dengan demikian, pemikiran siswa menjadi lebih konkret dan suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, nyaman, dan menyenangkan.

3) Pembelajaran Langsung (*Direct Learning*)

Untuk pengetahuan yang bersifat informasi dan prosedural yang berkaitan dengan keterampilan dasar, penyampaian melalui pembelajaran langsung akan lebih efektif.

4) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah mendefinisikan masalah sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum memiliki cara penyelesaian yang dikenal. Dalam konteks ini, pemecahan masalah adalah pencarian atau penemuan cara penyelesaian, termasuk menemukan pola, aturan, atau algoritma. Kehidupan sendiri identik dengan menghadapi berbagai masalah.

5) Pendidikan Matematika Realistik

Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Sigmund Freud di Belanda dengan pendekatan 'guided reinvention' dalam membangun konsep dan aturan melalui proses matematika. Proses ini meliputi pendekatan horizontal yang mencakup alat, fakta, konsep, prinsip, algoritma, dan aturan yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan, serta proses vertikal yang berfokus pada reorganisasi.

**c. Pengertian Model *Contextual Teaching and Learning***

Menurut Soimin (2014) dalam buku Yulianto *et al.*, (2023, hlm.49) *Contextual Teaching and Learning*, atau yang lebih dikenal dengan istilah pembelajaran kontekstual, adalah sebuah konsep pembelajaran yang mengutamakan pendekatan holistik. Dalam pembelajaran ini, materi pelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar dan konteks kehidupan sehari-hari, baik dari segi sosial, budaya, maupun aspek pribadi peserta didik. Dengan cara ini, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, dan

peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan serta keterampilan yang relevan dalam menghadapi berbagai permasalahan di kehidupan nyata.

*Contextual Teaching Learning*, merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan berbagai kegiatan, seperti konstruktivisme, bertanya, inkuiri, pemodelan, komunitas belajar, refleksi, dan penilaian. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dengan cara membangun materi pembelajaran secara mandiri (Jusmawati *et al.*, 2020, hlm.79). Prinsip pembelajaran kontekstual menekankan bahwa siswa harus terlibat aktif dalam proses belajar dengan cara melakukan dan mengalami langsung, bukan sekadar menonton atau mencatat. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosialisasi siswa.

Menurut Mashudi & Azzahro, (2020, hlm.13) Sistem *Contextual Teaching and Learning* adalah pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa memahami makna dari materi akademik yang mereka pelajari. Pendekatan ini mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari, mencakup aspek personal, sosial, serta kondisi budaya siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan, peneliti berkesimpulan bahwa pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah metode yang menghubungkan materi yang diajarkan oleh guru dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Konteks yang dimaksud bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak. Pendekatan ini juga mendorong peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapannya dalam kehidupan nyata, baik sebagai anggota keluarga maupun masyarakat.

#### d. Karakteristik *Contextual Teaching and Learning*

Dalam pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, terdapat karakteristik yang membedakannya dari model pendekatan lainnya, karena belajar dalam konteks ini tidak hanya sekadar mencatat dan mendengarkan, melainkan merupakan sebuah proses yang melibatkan pengalaman langsung.

Dalam buku Mazrur, (2021, hlm.48) Pusat Penelitian dan Pengembangan Ketenagakerjaan menyampaikan lima strategi bagi para pendidik untuk menerapkan pembelajaran kontekstual, yang dikenal dengan akronim REACT, yaitu:

- 1) Relating: Pembelajaran yang mengaitkan dengan pengalaman hidup.
- 2) Experiencing: Pembelajaran yang menekankan pada eksplorasi, penemuan, dan penciptaan.
- 3) Applying: Pembelajaran di mana pengetahuan disampaikan dalam konteks pemanfaatannya.
- 4) Cooperating: Pembelajaran yang melibatkan komunikasi interpersonal, berbagi, dan kolaborasi.
- 5) Transferring: Pembelajaran dengan menggunakan pengetahuan dalam konteks atau situasi baru.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* memiliki beragam karakteristik dalam prosesnya, yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan.

Selanjutnya, Blanchard dalam Mashudi & Azzahro, (2020, hlm.37) mengidentifikasi beberapa karakteristik pendekatan kontekstual yang terdiri dari: (1) relies on spatial Prinsip, Karakteristik, dan Komponen *Contextual Teaching and Learning* memory (bersandar pada memori mengenai ruang); (2) typically integrated multiple subjects (mengintegrasikan berbagai subjek materi/disiplin); (3) value of information is based on individual need (nilai informasi didasarkan pada kebutuhan siswa); (4) relates information with prior knowledge

(menghubungkan informasi dengan pengetahuan awal siswa); dan (5) *authentic assessment through practical application or solving of realistic problem* (penilaian yang sebenarnya melalui aplikasi praktis atau pemecahan masalah nyata). Masih dalam sumber yang sama, Mashudi & Azzahro, (2020, hlm.37) menjelaskan bahwa proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bersifat dinamis. Prinsip saling bergantung menciptakan hubungan yang harmonis antara siswa dan guru. Selain itu, prinsip diferensiasi menjadi lebih nyata ketika pembelajaran mampu menantang siswa untuk saling menghormati perbedaan melalui kerja sama dalam tim guna menghasilkan ide-ide yang kreatif.

Berdasarkan pandangan yang disampaikan oleh berbagai ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* memiliki beberapa karakteristik khas yang menjadikannya berbeda dari model pembelajaran lainnya. Model ini berusaha mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata serta pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep secara lebih mendalam dan bermakna. Dengan demikian, siswa dapat melihat relevansi antara pelajaran di kelas dengan tantangan dan masalah yang mereka temui di dunia nyata. Lebih dari itu, Selain itu, model ini juga menekankan pentingnya penilaian autentik sebagai metode evaluasi hasil pembelajaran.

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

Setiap pendekatan pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun, penting bagi kita untuk menjadikan kelebihan dan kekurangan tersebut sebagai referensi, agar kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat diminimalisir. Selain itu, pemahaman mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing model pembelajaran juga dapat memandu guru dalam memilih pendekatan yang paling sesuai dengan materi yang disampaikan.

Adapun kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Kontekstual Menurut Simeru *et al.*, (2023, hlm.90-91) adalah sebagai berikut :

1) Kelebihan:

- a) Materi yang disajikan bersifat kontekstual, praktis, dan faktual.
- b) Kegiatan pembelajaran berfokus pada keterlibatan siswa.
- c) Mendorong siswa untuk berpikir dan berkreasi secara kreatif, kritis, analitis, dan sistematis.
- d) Mempermudah penyampaian materi.
- e) Materi pembelajaran relevan dengan kehidupan masing-masing siswa yang memiliki latar belakang heterogen.
- f) Suasana pembelajaran aktif, interaktif, dan komunikatif.
- g) Metode ini dapat diterapkan di semua bidang studi.
- h) Dapat dilaksanakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

2) Kekurangan:

- a) Diperlukan penguasaan strategi agar dapat menghasilkan output pembelajaran yang efektif.
- b) Memerlukan persiapan media untuk materi pembelajaran tertentu.
- c) Membutuhkan kreativitas dan manajemen waktu agar suasana pembelajaran tetap kondusif.
- d) Diperlukan pendampingan dan komunikasi yang intens antara guru dan siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Lebih lanjut, Menurut Suyadi (2015) dalam Hasudungan, (2022, hlm.118) kelebihan dan kekurangan *Contextual Teaching and Learning* antara lain :

1) Kelebihan

- a) Dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi di dunia nyata.
- b) Mampu mendorong siswa untuk menerapkan hasil belajar mereka dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Pembelajaran kontekstual menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi materi.

## 2) Kekurangan

- a) Metode kontekstual memerlukan waktu yang cukup lama bagi siswa untuk benar-benar memahami seluruh materi yang diajarkan.
- b) Guru perlu berusaha ekstra dalam membimbing siswa, karena peran guru dalam pembelajaran kontekstual bukanlah sebagai satu-satunya sumber informasi.
- c) Siswa sering kali membuat kesalahan ketika berusaha mengaitkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah diungkapkan, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan kontekstual memiliki beberapa kelebihan. Salah satunya adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis secara langsung dalam menganalisis masalah yang dihadapi berdasarkan pengalaman mereka. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran di sekolah. Namun, ada juga kelemahan dari pendekatan kontekstual ini. Ketidakhahaman peserta didik serta ketidakmampuan guru dalam menyampaikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata siswa dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan sulit dipahami.

## f. Langkah-langkah Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Setiap pendekatan, teknik, atau model pembelajaran memiliki prosedur pelaksanaan yang terstruktur, disesuaikan dengan karakteristik masing-masing. Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran, yang diungkapkan oleh Mazrur, (2021, hlm.55-56) yaitu:

### 1) Pendahuluan

- a) Guru memulai dengan menjelaskan kompetensi yang perlu dicapai oleh siswa, serta menyampaikan manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi yang akan dipelajari.
- b) Selanjutnya, guru menjelaskan prosedur pembelajaran yang berbasis *Contextual Teaching and Learning*.

- c) Untuk memastikan pemahaman, guru mengajak siswa berdiskusi melalui sesi tanya jawab mengenai tugas yang harus mereka kerjakan.

## 2) Kegiatan Inti

- a) Siswa kemudian melakukan observasi dan mengumpulkan data terkait materi bersuci sesuai dengan pembagian tugas dalam kelompok.
- b) Selama proses observasi, siswa mencatat temuan-temuan yang relevan.
- c) Setelah itu, di dalam kelas, siswa berdiskusi tentang pengalaman mereka sesuai dengan pembagian kelompok yang telah ditetapkan.
- d) Setiap kelompok melaporkan hasil diskusi mereka.
- e) Ketika kelompok lain mengajukan pertanyaan, setiap kelompok siap untuk memberikan jawaban.

## 3) Penutup

Di akhir sesi, dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan hasil observasi dan pengalaman mereka,

Lebih lanjut, Utaminingsih, (2020, hlm.17-19) Sintak model *Contextual Teaching and Learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari mencakup beberapa langkah sebagai berikut:

- 1) Awali kegiatan dengan mengembangkan pemikiran siswa agar mereka dapat melaksanakan proses pembelajaran yang lebih bermakna.
- 2) Dorong rasa ingin tahu siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang menstimulus.
- 3) Laksanakan kegiatan inkuiri semaksimal mungkin untuk mendalami materi.
- 4) Sajikan komponen utama model sebagai contoh yang relevan dalam proses pembelajaran.
- 5) Lakukan refleksi terhadap pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman.

- 6) Terapkan penilaian yang sesuai dengan prinsip-prinsip model kontekstual.

### **3. Media Pembelajaran *Wordwall***

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Scramm (Hermawan, 2009) dalam kajian Syarifuddin & Utari, (2022, hlm.9) media merupakan teknologi yang berfungsi sebagai pembawa pesan. Media ini sangat bermanfaat dalam konteks pendidikan, karena dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada siswa. Peran media pembelajaran sangat krusial dalam proses belajar, karena penggunaan media yang tepat dan berkualitas dapat memperlancar jalannya pembelajaran. Hal ini tentunya berdampak positif pada pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Syarifuddin & Utari, (2022, hlm.9-10) juga menekankan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Dalam kegiatan pengajaran, metode yang hanya mengandalkan penyampaian materi secara satu arah, seperti ceramah, sering kali membuat peserta didik merasa bosan dan kehilangan motivasi dalam belajar.

Di sisi lain, Daryanto (2010) yang dikutip oleh Safitri *et al.*, (2023, hlm.2-3) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai komponen, termasuk individu, objek, dan lingkungan sekitar. Semua elemen ini digunakan untuk mengomunikasikan pesan dalam konteks pembelajaran dengan tujuan untuk membangkitkan minat, perhatian, pikiran, dan emosi siswa. Dengan demikian, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan belajar yang ditetapkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan informasi yang terkait dengan proses belajar. Desain yang baik dalam media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Tujuannya agar informasi yang disampaikan lebih mudah

dipahami. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting, dan terdapat berbagai pendapat mengenai perannya.

Media pembelajaran merupakan berbagai bentuk alat atau sarana yang dirancang untuk mempermudah proses belajar. Menurut Safitri *et al.*, (2023, hlm.14) media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, antara lain:

- 1) Mengurangi kejenuhan siswa dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran;
- 2) Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan;
- 3) Menerapkan metode pengajaran yang lebih bervariasi;
- 4) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar; dan
- 5) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan kemampuan indra.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan, media pembelajaran merupakan teknologi yang berperan sebagai pengantar informasi dalam proses pendidikan, memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa. Dengan pemilihan media yang tepat, pemahaman materi, hasil belajar, dan efektivitas proses pembelajaran dapat meningkat secara signifikan. Media pembelajaran mencakup berbagai elemen, untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam belajar.

#### **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau bahan yang digunakan untuk mentransfer informasi dan pesan instruksional dalam proses pembelajaran. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, proses penyampaian informasi dapat berlangsung dengan lebih efektif, efisien, dan menarik. Hal ini tentu saja akan berkontribusi dalam membantu siswa memahami konsep dengan lebih mendalam dan menyeluruh.

Media Pembelajaran memiliki beberapa jenis, menurut Kristanto, (2016) terdapat jenis-jenis media pembelajaran, antara lain

- 1) Media Grafis
- 2) Media tiga dimensi

- 3) Media proyeksi
- 4) Media audio/radio
- 5) Media video dan televisi
- 6) Media computer multimedia
- 7) E-learning/v-learning/m-learning

Sementara itu, Syarifuddin & Utari, (2022, hlm,24-25), jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi
- 3) Media audio
- 4) Media dengan proyeksi
- 5) Televisi
- 6) Komputer
- 7) Video tape recorder, video compact disc, digital video disc

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan Media pembelajaran terdiri dari berbagai bentuk, seperti buku, modul, video, dan rekaman suara. Selain itu, ada juga media berbasis teknologi seperti presentasi digital, aplikasi interaktif, dan platform e-learning. Setiap jenis media memiliki keunggulan dan dapat disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik.

### **c. Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran berperan cukup penting dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyamakan persepsi dan pemahaman peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih efisien. Selain itu, media ini juga membantu dalam memperjelas konsep-konsep atau informasi yang mungkin masih terasa abstrak (Safitri *et al.*, 2023, hlm.13-14). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

Lebih lanjut, Kristanto, (2016. hlm.10) menjelaskan fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran yaitu :

1) Fungsi Edukatif

- a) Menyajikan pengaruh yang memiliki nilai pendidikan.
- b) Mendorong siswa dan masyarakat untuk berpikir kritis.
- c) Menyediakan pengalaman yang bermakna.
- d) Mengembangkan dan memperluas wawasan pengetahuan.
- e) Menawarkan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan serta konsep yang serupa.

2) Fungsi Ekonomis

- a) Menjamin pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien.
- b) Memungkinkan pencapaian materi dengan pengurangan biaya dan waktu.

3) Fungsi Sosial

- a) Memperluas jaringan pergaulan antar siswa.
- b) Meningkatkan pemahaman di antara mereka.
- c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa.

4) Fungsi Budaya

- a) Menghadirkan perubahan dalam kehidupan manusia.
- b) Mewariskan dan melanjutkan unsur-unsur budaya serta seni yang ada dalam masyarakat.

Sementara itu Nurseto (2011) dalam (Syarifuddin & Utari, 2022, hlm.24) menjelaskan beberapa manfaat dari penggunaan Media pembelajaran, antara lain :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena materi yang disampaikan lebih mampu menarik perhatian mereka.
- 2) Metode pembelajaran menjadi lebih beragam dan tidak hanya bergantung pada kata-kata verbal.
- 3) Penguasaan materi menjadi lebih optimal.
- 4) Peserta didik menjadi lebih aktif, karena kehadiran media pembelajaran yang inovatif mendorong mereka untuk berinteraksi secara lebih intens dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam proses belajar. Fungsinya mencakup berbagai aspek, mulai dari edukatif, ekonomis, sosial, hingga budaya. Media ini tidak hanya memperluas wawasan, tetapi juga meningkatkan efisiensi belajar, mendorong interaksi sosial, dan mewariskan nilai-nilai budaya. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar para siswa, memperkaya variasi metode pengajaran, mempermudah penguasaan materi, serta mendorong partisipasi aktif dalam kelas.

#### **d. Pengertian Media *Wordwall***

Media *Wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran. *Wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan berbagai jenis aktivitas belajar. Kurniasih (2021) menjelaskan dalam tulisan yang dirangkum oleh Sinaga & Soesanto, (2022, hlm. 1847) bahwa *Wordwall* merupakan program web yang mendukung aktivitas di dalam kelas, membantu menciptakan lingkungan interaktif melalui permainan. *Wordwall* dianggap sebagai upaya untuk meningkatkan kegiatan belajar-mengajar dalam suasana yang lebih menarik. *Wordwall* adalah program pembelajaran berbasis permainan digital yang menawarkan berbagai elemen kuis dengan kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara, sehingga guru dapat menggunakannya sebagai alat pengajaran. Menurut (Nissa & Renoningtyas, 2021, hlm. 2859) Media pembelajaran *Wordwall* adalah alat interaktif yang sangat mudah digunakan dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, hal ini memungkinkan hasil belajar ikut meningkat. Dalam pendapatnya, Sherianto (2020) yang dirangkum (Nissa & Renoningtyas, 2021, hlm. 2857) menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi menarik yang dapat diakses melalui browser. Aplikasi ini berfungsi sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan yang ada, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai fitur menarik, seperti permainan edukatif dan kuis interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk merancang aktivitas pembelajaran yang beragam, mulai dari latihan soal, pencocokan kata, hingga teka-teki silang, yang semuanya dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pengajaran. Lebih dari itu, *Wordwall* juga berfungsi sebagai alat penilaian formatif dan sumatif, yang memungkinkan pendidik untuk mengukur pemahaman serta keterampilan peserta didik secara langsung. Dengan berbagai jenis aktivitas yang dapat disesuaikan, aplikasi ini membantu guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar dengan lebih menyeluruh dan akurat. Selain sebagai alat penilaian, *Wordwall* turut berperan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Desain yang menarik dan interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall***

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan serta kekurangan, begitupun dengan media pembelajaran *wordwall*. Mujahidin *et al.*, (2021, hlm.557) menjelaskan bahwa kelebihan *Wordwall* terletak pada tampilan media pembelajarannya yang menyenangkan bagi siswa, tersedianya berbagai template untuk memenuhi berbagai kebutuhan, serta kemudahan dalam mengakses tugas melalui *smartphone*.

Mujahidin *et al.*, (2021, hlm.557) juga mengidentifikasi beberapa kekurangan dalam media *wordwall*, seperti kesulitan dalam menyalin konten, ketidakmampuan untuk mengubah ukuran font, beberapa template yang hanya tersedia bagi pengguna akun premium, serta fakta bahwa game yang dihasilkan hanya dapat dicetak oleh akun premium. Selain itu, mereka menyoroti bahwa media visual yang dihasilkan membutuhkan waktu lama untuk pengembangan dan berisiko terhadap kecurangan.

Sedangkan menurut Savira & Gunawan, (2022, hlm.5455), aplikasi *Wordwall* memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan, antara lain:

### 1) Kelebihan

- a) Potensi Pembelajaran: *Wordwall* menawarkan kepada siswa sebuah sistem pembelajaran yang relevan, mudah digunakan, dan bisa diterapkan baik di tingkat dasar maupun lanjutan.
- b) Aksesibilitas: Aplikasi ini dapat diakses dari mana saja menggunakan smartphone, memberikan fleksibilitas kepada pengguna.
- c) Inovatif dan Menarik: Dengan beragam template yang tersedia, *Wordwall* mampu menarik minat siswa serta mendorong proses pembelajaran yang lebih interaktif.

### 2) Kekurangan

- a) Waktu Pembuatan: Proses pembuatan konten dalam aplikasi ini sering kali memerlukan waktu yang cukup lama.
- b) Ukuran Font: Dalam pengimplementasiannya, ukuran huruf sering kali terlalu kecil dan tidak dapat diubah, yang dapat menyulitkan siswa.
- c) Keterbatasan Akses: Tanpa akses internet atau kuota, pengguna tidak dapat membuka aplikasi *Wordwall*, sehingga aksesibilitas bisa menjadi masalah.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki kelebihan seperti tampilan yang menarik, berbagai template untuk kebutuhan pembelajaran, dan kemudahan akses melalui smartphone. Namun, ada kekurangan seperti kesulitan menyalin konten, ukuran font yang tidak bisa diubah, beberapa template yang hanya ada untuk pengguna premium, dan risiko kecurangan saat menggunakan media visual yang memerlukan waktu lama untuk dikembangkan.

## 4. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu aspek terpenting dalam proses pembelajaran. Menurut Jusmawati *et al.*, (2020, hlm.15) hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang berhasil dalam pembelajaran adalah mereka yang mampu menguasai kompetensi yang diharapkan. Sementari itu Bunyamin, (2021, hlm.99) Hasil belajar merupakan kumpulan pengalaman yang diperoleh siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sedangkan menurut Sudirman *et al.*, (2024, hlm.29) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka memperoleh ilmu dan pengetahuan melalui pengalaman belajar. Kemampuan ini biasanya diukur melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru, yang tercermin dalam bentuk nilai tes atau angka nilai.

Menurut Parta (2011) yang dikutip oleh Jusmawati *et al.*, (2020, hlm.15-16) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Berikut penjelasan lebih rinci tentang masing-masing kategori tersebut:

- 1) Domain kognitif mencakup beberapa aspek, antara lain: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), aplikasi atau penggunaan prinsip dan metode dalam situasi yang baru, analisis, sintesis, serta evaluasi.
- 2) Domain afektif meliputi kemampuan sikap yang terdiri dari menerima atau memperhatikan, merespons, memberikan penghargaan, mengorganisasikan, serta mempribadi (mewatak).
- 3) Domain psikomotorik terdiri dari keterampilan seperti menirukan, manipulasi, ketepatan (precision), artikulasi (articulation), dan naturalisasi.

Berdasarkan pemahaman tentang hasil belajar yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Kemampuan ini mencakup tiga aspek penting, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk menilai hasil belajar, evaluasi dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data yang dapat membuktikan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Unsur-unsur Hasil Belajar**

Arikunto (2003) yang dikutip dalam buku (Jusmawati *et al.*, 2020, hlm.18) menyebutkan bahwa terdapat tiga ranah atau domain utama yang berada pada tingkatan kedua, yang selanjutnya dikenal sebagai taksonomi. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Menurut Harefa *et al.*, (2024, hlm.65) Taksonomi adalah sebagai berikut :

##### 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif merujuk pada kemampuan yang berhubungan dengan aspek pengetahuan, penalaran, dan berpikir. Dalam ranah ini, terdapat kemampuan untuk mengungkapkan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, serta kemampuan intelektual secara umum. Menurut Bloom, yang di revisi oleh Krathwohl dan Anderson, ranah kognitif dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

- a) Mengingat (*remember*)
- b) Memahami (*understand*)
- c) Mengaplikasikan (*apply*)
- d) Menganalisis (*analyze*)
- e) Mengevaluasi (*evaluate*)
- f) Mencipta (*create*)

##### 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif mengedepankan kemampuan yang berkaitan dengan perasaan, emosi, dan reaksi yang berbeda dari penalaran.

Ranah ini merupakan kategori yang memiliki makna terkait dengan perasaan. Dalam ranah afektif, aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, dan kepatuhan terhadap nilai-nilai moral menjadi fokus utama. Menurut Bloom dan David Krathwohl, ranah afektif terdiri dari lima tingkatan, yaitu:

- a) Penerimaan (*Receiving/A1*)
- b) Partisipasi (*Responding/A2*)
- c) Penilaian dan penentuan sikap (*Valuing/A3*)
- d) Organisasi (*Organizing/A4*)
- e) Pembentukan Pola Hidup (*Characterizing/A5*)

### 3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan individu dalam bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini mencakup berbagai aspek yang berhubungan dengan keterampilan jasmani dan aktivitas fisik, seperti berlari, melompat, melukis, menari, memukul, dan lainnya.

Meskipun Bloom dan rekan-rekannya memberikan perhatian khusus terhadap ranah psikomotor, mereka tidak berhasil menyusun taksonomi yang jelas untuknya. Namun, Wingkel dalam bukunya telah mengemukakan klasifikasi yang lebih terperinci, yaitu:

- a) Persepsi
- b) Kesiapan
- c) Gerakan terbimbing
- d) Gerak terbiasa
- e) Gerakan kompleks
- f) Penyesuaian pola gerak
- g) Kreativitas.

### c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Sejak awal perkembangan ilmu perilaku manusia, banyak dibicarakan tentang cara mencapai hasil belajar yang optimal. Para psikolog dan pendidik terus berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, para pelaksana dan pelaku kegiatan pembelajaran dapat menciptakan kondisi yang positif, sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat secara signifikan. Menurut Sudirman *et al.*, (2024, hlm.30) secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini saling berinteraksi dalam proses belajar individu, yang pada gilirannya menentukan kualitas hasil belajar yang diperoleh.

Dijelaskan oleh Munadi (2008) dalam (Bunyamin, 2021, hlm.100-101) yang dibagi menjadi faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

#### 1) Faktor Internal

##### a) Faktor Fisiologis

Kondisi fisik siswa sangat berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam menyerap materi pelajaran. Hal-hal seperti kesehatan yang baik, kebugaran fisik, dan ketiadaan cacat jasmani menjadi elemen penting yang dapat memengaruhi proses belajar.

##### b) Faktor Psikologis

Setiap siswa memiliki kondisi psikologis yang unik, yang tentunya akan berimbas pada hasil belajar mereka. Beberapa aspek psikologis yang berpengaruh meliputi kecerdasan (IQ), tingkat perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kemampuan kognitif, dan daya nalar.

#### 2) Faktor Eksternal

##### a) Faktor Lingkungan

Lingkungan tempat belajar, baik fisik maupun sosial, memainkan peran penting dalam hasil belajar. Misalnya, kondisi suhu dan kelembaban dapat memengaruhi kenyamanan belajar. Belajar di tengah hari di ruang yang kurang ventilasi tentu akan memberikan

pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan belajar di pagi hari saat udara masih segar dan ruangan cukup nyaman.

a) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental mencakup elemen-elemen yang dirancang untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Ini termasuk kurikulum, sarana belajar, dan peran guru, yang semuanya ditujukan untuk memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa baik faktor internal maupun eksternal berperan penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktornya dibedakan menjadi dua: faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan di luar siswa. Untuk memastikan bahwa siswa dapat belajar dengan optimal, kerjasama antara orang tua, sekolah, dan masyarakat sekitar sangatlah krusial.

## **5. Pendidikan Pancasila**

### **a. Pengertian Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila adalah sebuah pelajaran yang memberikan pedoman bagi setiap individu untuk mengkaji, menganalisis, dan menyelesaikan berbagai masalah bangsa dan negara melalui perspektif nilai-nilai dasar Pancasila (Chandra, 2020, hlm.v). Pendidikan Pancasila telah diintegrasikan dalam Kurikulum Merdeka sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik yang beriman, taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta memiliki sikap berkebinekaan global, semangat gotong royong, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas. Pancasila, dalam pandangan filsafat, adalah pemikiran yang lahir dari kedalaman pemikiran bangsa Indonesia itu sendiri. Pancasila diyakini dan dianggap sebagai suatu kenyataan, norma, dan nilai yang terbaik, paling bijaksana, paling adil, paling benar, dan paling sesuai untuk dijadikan pedoman oleh bangsa Indonesia (Akhyar & Dewi, 2022, hlm.1541). Sedangkan pengertian Pancasila berdasarkan

Undang-Undang yang terdapat di dalam Alinea IV Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia menyatakan bahwa Pancasila adalah norma dasar atau fundamental negara kesatuan Republik Indonesia.

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang berlandaskan pada ideologi bangsa Indonesia. Menurut Chandra, (2020, hlm.89) Pancasila mengandung ajaran yang fundamental, komprehensif, dan sistematis mengenai manusia beserta seluruh aspek kehidupannya. Proses pengajaran Pendidikan Pancasila ini dapat dimulai sejak tingkat Sekolah Dasar. Sementara itu, menurut Sa'diyah & Dewi, (2022, hlm.9940) Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Diharapkan, Pendidikan Pancasila dapat berfokus pada pengembangan nilai-nilai, moral, serta sikap dan perilaku para peserta didik.

Berdasarkan pengertian para ahli, dapat disimpulkan Pendidikan Pancasila adalah suatu proses pembelajaran yang mendalami fondasi, tujuan, dan sejarah bangsa Indonesia, dengan fokus utama pada Pancasila sebagai dasar ideologi. Dalam konteks ini, Pendidikan Pancasila menekankan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai landasan bagi negara dan pandangan hidup masyarakat Indonesia.

#### **b. Tujuan Pendidikan Pancasila**

Dalam upaya mewujudkan pembangunan nasional, pendidikan nasional berperan penting dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, pendidikan harus berfokus pada pembentukan manusia Pancasila yang berkualitas tinggi dan mandiri (Chandra, 2020, hlm.7) Keseriusan pemerintah dibuktikan oleh diterapkannya Pendidikan Pancasila di Sekolah. Penerapan Pendidikan Pancasila di sekolah-sekolah mencerminkan komitmen Pemerintah untuk mengimplementasikan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 mengenai Standar Nasional Pendidikan. Sejak tahun ajaran 2022/2023, mata pelajaran ini akan diimplementasikan di lebih dari 140.000 satuan pendidikan, mulai dari

jenjang PAUD, pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi di seluruh Indonesia.

Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka ini mengedepankan proses belajar yang menyenangkan dan relevan, sehingga peserta didik dapat lebih memahami cara menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Chandra, (2020, hlm.6) Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk moralitas yang diharapkan dapat tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup perilaku yang mencerminkan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang beragam, serta sikap yang menjunjung tinggi kemanusiaan yang adil dan beradab. Selain itu, pendidikan ini juga menekankan pada perilaku yang mencerminkan nilai-nilai kebudayaan, serta kepentingan yang beragam. Pada akhirnya, perilaku yang dipupuk melalui Pendidikan Pancasila adalah yang mendukung semangat kerakyatan, dengan menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan.

Menurut Sa'diyah & Dewi, (2022, hlm.9940) Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk individu dan masyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kualitas yang baik, serta mampu mandiri. Dengan demikian, mereka diharapkan dapat membangun diri dan lingkungan sekitar, sekaligus memenuhi kebutuhan pembangunan nasional dengan penuh tanggung jawab.

Pendidikan Pancasila menekankan pentingnya moralitas yang seharusnya terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Ini mencakup perilaku yang mencerminkan iman dan takwa kepada Tuhan dalam masyarakat yang beragam agama, sikap yang menghargai nilai-nilai kemanusiaan yang adil dan beradab, serta mengapresiasi keragaman budaya dan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi atau kelompok. Dengan pendekatan ini, perbedaan pemikiran, pendapat, dan kepentingan dapat diatasi melalui prinsip keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan tentu memiliki keterkaitan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan. Keterkaitan ini bertujuan untuk membantu dalam memperoleh bahan perbandingan serta menjadi acuan untuk penelitian yang akan datang.

**Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu**

No.	Judul>Nama/Tahun terbit	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	pengaruh model pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) terhadap hasil belajar Matematika di kelas V SDN 12 2x11 Enam Lingsung/Rina Novitri/2022	penelitian Pre-Ekspserimental atau Eksperimen lemah sedangkan rancangan penelitian design statistic group comporison.	Hasil penelitian nilai rata-rata kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 84 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh di kelas kontrol yaitu 72,57.
2.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya/Yusni Arni/2024	penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Penerapan model <i>Contextual Teaching and Learning</i> membantu siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya memahami materi IPA, khususnya sistem sirkulasi darah manusia. Hasil penilaian menunjukkan perbaikan, dengan

No.	Judul>Nama/Tahun terbit	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
			nilai awal 72 pada daur I dan meningkat menjadi 87 pada daur II.
3.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> Berbasis Lingkungan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Gandekan Kecamatan Jebres Kota Surakarta/Mohamad Sapi'i/2023	Penelitian ini merupakan sebuah penelitian pre-eksperimental yang mengadopsi desain One-group Pretest - Posttest. Jenis penelitian ini termasuk dalam kategori kuantitatif, di mana analisis data numerik menggunakan software SPSS versi 27.	Data menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 5%, nilai thitung adalah 7,025. Ini dibandingkan dengan ttabel, yang dihitung sebagai $(N-1) = 24$ , dengan ttabel sebesar 2,064. Karena thitung lebih besar dari ttabel, yaitu $7,025 > 2,064$ , maka $H_0$ ditolak.

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* terbukti dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik. Adapun pembeda penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian-penelitian terdahulu yaitu terletak pada media pembelajarannya, pada penelitian yang akan peneliti lakukan akan menggunakan media *wordwall* sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan penelitian. Selain media pembelajaran, pembeda antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada mata peajarannya,

### C. Kerangka Pemikiran

Sebuah desain yang dikenal sebagai kerangka pemikiran disusun untuk memudahkan pemahaman terhadap masalah serta menemukan solusinya. Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan pondasi yang mendasari suatu penelitian, yang dirumuskan berdasarkan fakta-fakta, observasi, dan kajian Pustaka, oleh karena itu, kerangka berpikir ini mencakup teori, dalil, atau konsep-konsep yang akan menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian (Syahputri *et al.*, 2023, hlm.161).

Alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur capaian indikator belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Contextual Teaching and Learning* yang dibantu dengan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Berikut adalah penjelasan mengenai alur kerangka berpikir tersebut:

#### 1) Indikator Capaian Belajar

Penelitian ini akan fokus pada indikator capaian belajar, yaitu:

“Peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitarnya, serta mampu melaksanakannya di kehidupan sehari-hari”

#### 2) Pembagian Kelas

- i. Kelas Eksperimen (Kelas IV B): Kelas ini akan menerima perlakuan khusus dalam proses pembelajaran.
- ii. Kelas Kontrol (Kelas IV A): Kelas ini akan menjalani proses pembelajaran dengan metode konvensional sebagai kelas pembandingan.

#### 3) Pretest

Kedua kelas akan diberikan pretest sebelum pembelajaran dimulai. Tujuan diadakannya pretest ini adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mereka mengikuti proses pembelajaran.

#### 4) Proses Pembelajaran

- a) Kelas Eksperimen: Dalam kelas ini, digunakan model *Contextual Teaching and Learning* yang didukung oleh media *Wordwall* untuk proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

- b) Kelas Kontrol: Kelas ini menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran yang sama
- 5) Posttest  
Setelah selesai proses pembelajaran, kedua kelas akan mengikuti posttest untuk mengukur perkembangan hasil belajar mereka setelah menerima perlakuan yang berbeda.
- 6) Analisis Data  
Analisis data dilakukan di setiap kelas bertujuan untuk mengukur hasil pretest, posttest, dan proses pembelajaran, yang nantinya akan dibandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 7) Hasil Akhir  
Hasil akhir dari penelitian ini akan menunjukkan penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* yang dilengkapi dengan media *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar.



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berfikir

## **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

### **1. Asumsi**

Peneliti berasumsi bahwa penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan model ini, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka mengembangkan kemampuan kreatif, dan inovatif. Selain itu, *Contextual Teaching and Learning* juga membantu membina daya kreativitas siswa, yang pada gilirannya berpengaruh positif terhadap sikap dan cara belajar mereka yang memungkinkan hal ini membuat hasil belajar mereka meningkat. Model pembelajaran ini juga melibatkan siswa secara langsung dalam pengembangan keterampilan, memberdayakan mereka untuk menguji dan meningkatkan kemampuan berpikir. Hal ini membuat kemampuan dan bakat siswa dapat lebih teramati oleh guru, sehingga guru dapat lebih memahami potensi yang dimiliki oleh setiap siswa.

### **2. Hipotesis Penelitian**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun hipotesis mengenai hasil yang diharapkan dari penelitian tersebut. Menurut Sugiyono, (2013, hlm.84), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dikemukakan. Berdasarkan hubungan rumusan masalah dengan landasan teori yang telah dijelaskan, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Wordlwall.

H0: Tidak Terdapat peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Wordlwall.