

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Konsep Belajar

Menurut Salsabila, dkk. (2024, hlm. 103), proses belajar pada hakikatnya adalah aktivitas kognitif manusia yang menghasilkan reorganisasi perilaku positif. Dampak dari proses ini memengaruhi seluruh struktur kepribadian individu, baik dari segi jasmaniah maupun kejiwaan, yang memicu lahirnya perubahan yang menetap pada diri seseorang. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu yang menghasilkan perubahan perilaku positif (Faizah & Kamal 2024, hlm. 474). Sejalan dengan hal ini Mashuri, dkk (2023, hlm 515) menyatakan belajar merupakan serangkaian kegiatan yang dimana terdapat unsur perubahan tingkah laku, agar perilaku peserta didik menjadi lebih baik lagi, dalam membentuk kepribadian peserta didik dan dengan belajar juga bisa menambah wawasan pemikiran peserta didik tersebut. Hal ini berarti bahwa belajar melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang saling terkait, sehingga hasil belajar tidak hanya berupa penguasaan materi tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan praktis.

Proses belajar sebagai suatu proses yang kompleks memiliki sejumlah prinsip dasar yang harus diperhatikan agar dapat mencapai hasil optimal. Menurut Purwanto (2020, hlm. 15), prinsip belajar menekankan bahwa siswa harus aktif, karena aktivitas merupakan syarat utama untuk perubahan perilaku yang bermakna. Aktivitas ini tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga mental, seperti berpikir kritis, bertanya, dan merefleksikan. Sejalan dengan hal ini, Sri Mulyani, dkk (2025, hlm. 368) menekankan bahwa motivasi dan perhatian merupakan faktor penting dalam pembelajaran; tanpa motivasi, sulit bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. prinsip belajar diantaranya adalah :

a) Prinsip perhatian dan motivasi

Perhatian akan timbul pada siswa jika bahan pembelajaran dirasakan sebagai kebutuhan. Apabila anak tertarik dan merasa senang pada suatu kegiatan, maka akan menghasilkan prestasi memuaskan.

b) Keaktifan

Belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa yang mengolah informasi, jiwa yang tidak sekadar menyimpan informasi, tetapi mengadakan transformasi. Keaktifan dapat berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis.

c) Keterlibatan langsung

Belajar akan lebih bermakna jika peserta didik “mengalami sendiri apa yang dipelajarinya” bukan “mengetahui” dari informasi yang disampaikan guru (Menurut Salsabila, dkk 2024, hlm. 103-104).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran meliputi aktivitas, motivasi, keterlibatan langsung, tantangan, perbedaan individu, dan kesinambungan. Semua prinsip ini saling mendukung untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

b. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran menurut Daniyati, dkk (2023, hlm. 283). merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajaran perantara untuk menyampaikan pesan berupa kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran pada manusia merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar, memiliki tujuan, dan arah yang jelas (Astaman, 2020, hlm. 37). Djaali (dalam Astaman, 2020, hlm. 37) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menciptakan perubahan perilaku ke arah yang positif, dengan lingkup perubahan mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hamalik (dalam Astaman, 2020, hlm. 37) juga menjelaskan tiga unsur tujuan pembelajaran, yaitu (1) perilaku terminal, yaitu sikap yang diharapkan dari siswa setelah proses pembelajaran selesai, (2) kondisi ujian, yaitu kondisi atau situasi spesifik di mana siswa diminta untuk menunjukkan perilaku terminal, (3) ukuran perilaku, yaitu tolok ukur untuk mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan tujuan.

Menurut salsabila, dkk (2024, hlm. 106) tujuan pembelajaran merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari peserta didik sebagai hasil dari belajar. Menurut Purwanto (2020, hlm. 22), tujuan pembelajaran adalah komponen yang

harus dirumuskan secara jelas karena berfungsi sebagai penuntun dalam seluruh aktivitas belajar. Tanpa tujuan yang terarah, pembelajaran akan kehilangan makna dan sulit diukur keberhasilannya. Tujuan pembelajaran juga menjadi dasar dalam menentukan metode, media, dan evaluasi yang digunakan guru. Sejalan dengan itu, Yasin Alsyes (2023, hlm. 12) tujuan pembelajaran harus disusun berdasarkan capaian kompetensi yang diharapkan. Guru sering mengalami kesulitan dalam merumuskan tujuan yang spesifik, terukur, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor agar dapat menjadi acuan dalam proses evaluasi.

Lebih lanjut, Regina (2024, hlm. 3) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah komponen paling penting dalam proses belajar karena berfungsi memotivasi siswa agar pengalaman belajar yang diperoleh menjadi bermakna. Tujuan yang jelas akan membantu siswa memahami arah dari kegiatan belajar yang mereka lakukan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang diharapkan. Selain itu, Salsabila, dkk (2024, hlm. 105) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran memiliki dimensi yang luas, mencakup aspek akademis sekaligus aspek sosial dan moral. Keaktifan siswa menjadi syarat utama agar pembelajaran bermakna, sedangkan motivasi berfungsi sebagai pendorong yang membuat siswa bersemangat mengikuti proses belajar. Prinsip pembelajaran harus berorientasi pada siswa, dengan menekankan keterlibatan aktif, motivasi intrinsik, serta relevansi materi dengan kehidupan nyata (Sri Mulyani, dkk 2025, hlm. 370).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, pembelajaran merupakan proses sadar yang melibatkan guru dan siswa untuk mencapai perubahan perilaku secara positif dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran menjadi komponen utama yang harus dirumuskan secara jelas, spesifik, dan terukur karena berfungsi sebagai penuntun dalam menentukan metode, media, serta evaluasi pembelajaran. Tujuan yang baik tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan yang relevan dengan kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif harus

berpusat pada siswa, mendorong keaktifan serta motivasi belajar agar pengalaman belajar menjadi bermakna.

2. Hasil Belajar IPAS

Menurut mutiaramses, dkk (2021, hlm. 45) Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah proses belajar yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Sucityawati, dkk (2023, hlm. 90) mengemukakan hasil belajar merupakan bayangan dari upaya dalam belajar, jika ingin meraih hasil belajar maksimal maka, usaha belajar yang harus dikeluarkan juga harus maksimal.. hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman konsep, keterampilan berpikir, serta sikap positif terhadap materi yang dipelajari (Nabila & Nurhamidah 2024, hlm. 873). Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sekaligus mencerminkan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

Menurut Fitri & Usamah (2025, hlm. 231) hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian siswa dalam menguasai kompetensi tertentu setelah melalui proses pembelajaran. Pencapaian tersebut dapat dilihat dari nilai tes, keterampilan praktik, maupun sikap yang ditunjukkan siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Agustina, dkk 2024, hlm. 59). Siswa yang aktif berdiskusi, berpartisipasi dalam kegiatan, dan menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran dianggap telah mencapai hasil belajar yang baik meskipun nilai akademiknya belum maksimal.

Hasil belajar menurut Bloom (dalam Sudjana, 2013, hlm. 22), hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotor (keterampilan). Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan keterampilan yang mendukung perkembangan Siswa secara utuh. Berdasarkan uraian tersebut, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai representasi dari kompetensi yang diraih peserta didik pasca-aktivitas pembelajaran. Kompetensi ini merefleksikan perubahan perilaku serta peningkatan pada domain kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan. Hasil belajar

menjadi tolok ukur keberhasilan pendidikan sekaligus dasar bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka merupakan inovasi yang mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu kesatuan yang holistik. Menurut Yusromadona dan Ulfa (2025, hlm. 262) Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang dunia sekitar, baik dari segi alam maupun sosial. IPAS dirancang untuk menghubungkan konsep-konsep sains dengan realitas sosial sehingga pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Permatasari dkk. 2025, hlm. 112).

Penggabungan IPA dan IPS dalam IPAS membuka peluang inovasi pembelajaran berbasis proyek, meskipun menuntut guru untuk menguasai dua perspektif sekaligus (Zahra 2023, hlm. 45). Sejalan dengan itu, Parisu dan sisi (2025, hlm 1135) mengungkapkan pembelajaran IPAS juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Penelitian lain oleh Sari dan Nugroho (2022, hlm. 77) menunjukkan bahwa penerapan project-based learning dalam IPAS mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa, sedangkan Hidayati (2021, hlm. 90) menekankan bahwa integrasi IPA dan IPS membantu siswa memahami keterkaitan fenomena alam dengan kehidupan sosial.

Berdasarkan pemaparan di atas hasil belajar IPAS adalah tingkat pencapaian siswa dalam memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial yang diukur melalui tes atau instrumen penilaian, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran.

3. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Astuti, dkk 2021, hlm. 194) faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara garis besar dipengaruhi oleh 2 (dua) determinan utama, yaitu aspek internal dan eksternal. Ranah internal bersumber dari dalam diri siswa yang mencakup tingkat inteligensi, disposisi sikap, kebiasaan belajar, bakat, minat, serta motivasi intrinsik. Sebaliknya, aspek eksternal merujuk pada stimulan yang berasal dari luar diri individu, yang dalam hal ini dipresentasikan oleh lingkungan keluarga, interaksi masyarakat, dan ekosistem sekolah. Selaras dengan pandangan tersebut,

Damayanti (2022, hlm. 101) menyatakan bahwa keberagaman hasil belajar peserta didik pada hakikatnya dilatarbelakangi oleh perbedaan situasi dan kondisi yang dialami setiap individu. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh dua determinan utama, yaitu faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan sekitar, serta faktor internal yang berakar dari dalam diri masing-masing peserta didik. Faktor internal yang dominan pada hasil belajar kognitif yaitu faktor kesehatan sedangkan faktor eksternal dominan pada hasil belajar kognitif yaitu faktor lingkungan keluarga (Gultom, dkk 2022, hlm. 496). Sedangkan menurut (winanda dan yana, 2021, hlm. 150) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

a) Faktor Motivasi Belajar

Motivasi belajar dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan nilainya. Motivasi mendorong timbulnya tingkah laku dan mempengaruhi serta mengubah tingkah laku. Motivasi juga sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa yang merujuk pada hasil belajar siswa, belajar tanpa sebuah motivasi pasti sulit untuk mendapatkan dan mencapai keberhasilan secara optimal.

b) Faktor Kesiapan Belajar

Kesiapan (readiness) merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil kognitif siswa. Kesiapan belajar peserta didik secara teoritis menjadi salah satu faktor penentu dalam optimalisasi ranah kognitif. Ketika siswa berada dalam kondisi siap untuk menerima stimulus instruksional, mereka akan cenderung lebih aktif dalam merespons setiap evaluasi atau pertanyaan dari pendidik. Kemampuan memberikan umpan balik yang akurat ini tentu linear dengan penguasaan materi yang diperoleh melalui aktivitas membaca dan menelaah literatur yang telah difasilitasi oleh guru. Dengan adanya kesiapan belajar, maka siswa akan termotivasi untuk mengoptimalkan hasil belajarnya. Kondisi kesiapan belajar juga mencakup 3 aspek, yaitu: a) Kondisi fisik peserta didik, mental dan emosional; b) kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan; c) keterampilan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

c) Faktor Lingkungan Belajar

Lingkungan keluarga sangat berpengaruh terhadap pembelajaran jarak jauh mengingat setiap aktivitas dan proses pembelajaran dilakukan di rumah, maka

faktor keluarga juga ikut mempengaruhi. Ketika lingkungan keluarga sangat mendukung proses pembelajaran dan juga keluarga yang sangat harmonis, maka peserta didik pun akan merasa tenang mengikuti pembelajaran dan tidak ada tekanan mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Sehingga, hasil belajar kognitif siswa akan baik dan penerimaan materi dari pengajar pun dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa. Faktor internal seperti kondisi kesehatan, kesiapan belajar, motivasi, minat, serta kemampuan kognitif memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Di sisi lain, faktor eksternal seperti dukungan keluarga, lingkungan sekolah, serta situasi sosial turut memberikan kontribusi terhadap optimal atau tidaknya pencapaian belajar siswa. Interaksi antara kedua faktor tersebut menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar pada setiap individu. Oleh karena itu, upaya peningkatan hasil belajar perlu memperhatikan kondisi personal siswa sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan suportif.

4. Indikator Hasil Belajar

Menurut Zahroh dan Hilmiyati (2024, hlm.1053) indikator keberhasilan merupakan komponen utama dalam menilai sejauh mana suatu program pendidikan mencapai tujuannya. Keberhasilan tersebut tidak hanya dapat diukur dari hasil akhir, tetapi juga dari proses, pengelolaan, serta dampak jangka panjang yang ditimbulkannya. Indikator hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang masing-masing menunjukkan kemampuan siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Sudjana 2013, hlm. 45). Nabila & Nurhamidah (2024, hlm. 874) mengemukakan indikator hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta sikap positif siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan kata lain, hasil belajar tidak hanya diukur dari nilai tes semata, tetapi juga dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Fitri & Usamah (2025, hlm. 232) indikator hasil belajar dapat ditinjau dari pencapaian kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pencapaian tersebut meliputi kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan

benar, keterampilan dalam melakukan praktik, serta sikap yang ditunjukkan selama kegiatan belajar. Indikator hasil belajar mencakup partisipasi aktif siswa dalam diskusi, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta konsistensi dalam menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran (Agustina, Partob, & Hidayanti 2024, hlm. 60). Mashuri, dkk (2023, hlm. 516) mengemukakan Ada beberapa hal yang menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam belajar diantaranya adalah semangat dalam mengerjakan tugas, keuletan peserta didik dalam mengutarakan pemikiran, keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, dan keberanian peserta didik dalam memberikan jawaban atas pertanyaan. Hidayat, dkk (2022, hlm. 213) mengemukakan hasil belajar siswa yang utama adalah ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang di ajarkan, baik secara individu maupun secara kelompok.

Sedangkan krisnayanti dan Wijaya (2022, hlm. 1779) menyatakan hasil belajar siswa memiliki 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Hal ini sejalan dengan Muhibbin (2011, hlm. 150-156) dalam bukunya psikologi belajar menuliskan jenis dan indikator hasil belajar siswa diantaranya:

1) Bidang Kognitif.

a) Tingkat Memori atau Ingatan

Pemahaman, penerapan, dan analisis adalah beberapa indikator di bidang ini. Setiap indikator memiliki kata kerja operasional yang berbeda termasuk ingatan mengulang kembali, menyebutkan kembali, pemahaman, menjelaskan kembali, dan membandingkan contoh guru dengan contoh siswa.

b) Tingkat Penerapan dan Analisis

Pada tahap ini, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk mengontekstualisasikan dan mensimulasikan capaian pembelajaran ke dalam realitas kehidupan nyata, melakukan modifikasi atau penyesuaian terhadap materi yang telah dipelajari, dan mengategorikan konsep materi serta relevansinya dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Adapun pada tingkat analisis, kemampuan berpikir kritis peserta didik diarahkan untuk menguraikan dan memecahkan problem atau hambatan yang dihadapi, mengidentifikasi serta menemukan problematika konkret di lapangan serta

melakukan validasi dan koreksi kesesuaian antara teori materi dengan realitas empiris lingkungan siswa.

2) Dimensi afektif

Ranah afektif memuat indikator perkembangan sikap yang meliputi tahap penerimaan, merespons/menghargai, internalisasi, dan karakterisasi nilai. Indikator perilaku dan Kata Kerja Operasional (KKO) yang digunakan meliputi kemampuan peserta didik untuk menunjukkan sikap terbuka dalam menerima ataupun memilah masukan dari luar, menginternalisasi toleransi, mengapresiasi perbedaan, serta memvalidasi keberhargaan suatu opini.

Tingkat keyakinan dan komitmen peserta didik terhadap nilai-nilai yang ditanamkan dan juga kemampuan peserta didik untuk mengaktualisasikan nilai-nilai tersebut kedalam kepribadian dan pola perilaku sehari-hari.

3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik menitikberatkan pada aspek psikomotor peserta didik yang direpresentasikan melalui indikator keterampilan kinestetik (gerak dan tindakan fisik nyata). Kompetensi ekspresi, baik yang dimanifestasikan melalui komunikasi verbal maupun non-verbal.

Menurut beberapa pendapat tentang indikator hasil belajar, penelitian ini mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Muhibbin (2011, hlm. 150-156). Pemilihan indikator tersebut didasarkan pada kelengkapannya dalam mencakup 3 (tiga) ranah utama hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada ranah kognitif, indikator meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi pembelajaran. Ranah afektif mencakup sikap menerima, menghargai, meyakini, serta menghayati nilai yang dipelajari, sedangkan ranah psikomotorik menekankan pada keterampilan bertindak dan kemampuan ekspresi verbal maupun nonverbal.

Sesuai dengan batasan masalah yang telah ditetapkan, pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan secara terarah pada aspek pengetahuan (kognitif) siswa. Penilaian difokuskan pada kemampuan siswa dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis konsep-konsep IPAS setelah proses pembelajaran berlangsung.

4. Pendekatan *Contextual Teaching Learning*

a. Pengertian Pendekatan *Contextual Teaching Learning*

Pendekatan dalam pembelajaran bertindak sebagai fondasi awal sekaligus payung besar yang mengarahkan dinamika kelas. Ningsih, dkk (2024, hlm. 157) mengemukakan bahwa pendekatan adalah proses, cara, atau perbuatan mendekati, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum untuk mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Pandangan umum yang dimaksud ini kemudian dipertegas oleh Zulpan, dkk (2025, hlm. 104) pendekatan merupakan pandangan umum yang diukur dari seberapa besar proporsi interaksi dan aktivitas nyata antara murid dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, demi memastikan materi yang disampaikan benar-benar mengarah pada tujuan pembelajaran.

Salah satu bentuk konkret dari pandangan umum yang menekankan pada interaksi nyata dan kontekstual ini adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Dalam penerapannya di kelas. Menurut (Romli 2022, hlm. 272) pendekatan *Contextual Teaching Learning* mencakup 7 (tujuh) komponen utama pembelajaran efektif, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pendekatan (*modeling*), dan referensi. Konsep ini membantu guru mengaitkan informasi yang mereka pelajari dengan situasi dunia nyata. Sedangkan, menurut Toharudin, dkk (2023, hlm. 38) ada delapan komponen *Contextual Teaching Learning* yaitu membangun hubungan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang bermakna, melaksanakan proses belajar yang diatur sendiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif; memberikan bantuan untuk pertumbuhan dan kemajuan individu, mencapai standar tinggi serta menggunakan evaluasi asli.

Lebih lanjut, Hidayat & Rohman (2022, hlm. 90) menyatakan bahwa pendekatan *Contextual Teaching Learning* mempunyai karakteristik utama berupa keterlibatan aktif siswa, pembelajaran bermakna, serta integrasi antara teori dan praktik. Pendekatan *Contextual Teaching Learning* menekankan bahwa belajar akan lebih efektif jika siswa mengalami sendiri apa yang dipelajari, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Kesimpulannya, pendekatan *Contextual Teaching*

Learning merupakan strategi pembelajaran berpusat pada pemenuhan fasilitas materi oleh guru yang dikaitkan langsung dengan fenomena nyata. Hal ini diproyeksikan agar peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan akademis mereka ke dalam realitas praktis kehidupan sehari-hari, yang meliputi aspek pribadi, kemasyarakatan, serta kebudayaan.

b. Karakteristik Pendekatan *Contextual Teaching Learning*

Menurut Toharudin, dkk (2023, hlm 38-39) dalam pendekatan *Contextual Teaching Learning* memungkinkan terjadinya 5 (lima) karakteristik yang penting, yaitu mengaitkan (*relating*), mengalami (*experiencing*), menerapkan (*applying*), bekerja sama (*cooperating*), dan mentransfer (*transferring*).

- a) Mengaitkan, guru mengaitkan konsep baru dengan sesuatu yang sudah dikenal siswa.
- b) Mengalami, merupakan inti dari belajar kontekstual.
- c) Menerapkan, siswa menerapkan suatu konsep untuk memecahkan masalah.
- d) Kerja sama, pengalaman kerja sama tidak hanya membantu siswa mempelajari bahan ajar tetapi konsisten dengan dunia nyata.
- e) Mentransfer, guru berperan untuk membuat bermacam-macam pengalaman belajar dengan fokus pada pemahaman bukan hafalan.

Selain karakteristik dari Toharudin dkk., Sanjaya (dalam Sastradiharja dkk., 2020, hlm. 65) turut memetakan 5 (lima) indikator utama dalam proses pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pertama, pengaktifan struktur kognitif terdahulu, di mana materi baru diintegrasikan secara utuh dengan pengetahuan lama siswa. Kedua, pemerolehan wawasan baru yang dikaji secara deduktif, dimulai dari pemahaman global menuju analisis yang lebih spesifik. Ketiga, penekanan pada aspek pemahaman dan keyakinan, bukan sekadar retensi hafalan, yang diperkaya melalui respons atau diskusi interaktif. Keempat, aktualisasi praktis, yakni kemampuan siswa dalam mengimplementasikan konsep akademis ke dalam kehidupan nyata sehingga membentuk distingsi perilaku yang positif. Kelima, refleksi metodologis, yang diposisikan sebagai sarana evaluasi kritis demi memformulasikan perbaikan strategi instruksional secara konstan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Johnson (dalam Sari & Susanti, 2021, hlm. 115) yang mengemukakan tentang karakteristik dari pendekatan pembelajaran *kontekstual* meliputi:

- a) Pembelajaran dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga materi lebih relevan dan bermakna.
- b) Berpusat pada siswa (*student centered learning*), di mana siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.
- c) Adanya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, refleksi, dan pemecahan masalah.
- d) Pembelajaran bermakna dan kolaboratif, menekankan kerja sama antar siswa dalam memahami konsep.
- e) Integrasi teori dan praktik, guru menjembatani konsep akademik dengan penerapan nyata di lingkungan sekitar.
- f) Reflektif, siswa diajak menilai kembali pengalaman belajar dan menghubungkannya dengan konsep yang dipelajari.
- g) Berorientasi pada keterampilan abad ke-21, seperti berpikir *kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif*.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, karakteristik pendekatan *Contextual Teaching Learning* menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik. Pendekatan *Contextual Teaching Learning* mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan lama dengan konsep baru, mengalami langsung proses belajar, menerapkan konsep dalam pemecahan masalah, bekerja sama, serta mentransfer pengetahuan ke situasi lain. Pembelajaran dalam pendekatan *Contextual Teaching Learning* bersifat berpusat pada siswa, menuntut keaktifan, kolaborasi, refleksi, serta pengintegrasian teori dan praktik. Dengan demikian, karakteristik pendekatan *Contextual Teaching Learning* tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan pemahaman mendalam, perubahan perilaku, serta keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan kehidupan nyata.

c. Langkah-langkah Pendekatan *Contextual Teaching Learning*

Menurut nurdiyansyah dan Fahyuni dalam (adim, dkk, 2020, hlm. 7) mengatakan langkah-langkah pendekatan *Contextual Teaching Learning* adalah:

- a) Menstimulasi kapasitas berpikir peserta didik guna mewujudkan pengalaman belajar yang substansial melalui aktivitas mandiri, penemuan konsep, serta pengonstruksian pengetahuan dan keterampilan baru.
- b) Mengimplementasikan metode inkuiri secara konsisten pada setiap substansi materi yang diajarkan.
- c) Menumbuhkan disposisi rasa ingin tahu siswa melalui pembiasaan teknik bertanya yang konstruktif.
- d) Membentuk komunitas belajar (*learning community*) di kelas lewat optimalisasi forum diskusi, interaksi tanya-jawab, dan kerja kelompok.
- e) Memvisualisasikan materi instruksional melalui penyajian ilustrasi, demonstrasi model, maupun pemanfaatan media konkret.
- f) Membudayakan aktivitas refleksi secara berkala pada akhir setiap sesi pembelajaran guna mengevaluasi proses pemahaman anak.
- g) Menyelenggarakan evaluasi capaian secara objektif yang merepresentasikan kompetensi riil dari masing-masing peserta didik

Selain langkah-langkah yang dikemukakan nurdiyansyah dan Fahyuni, Yudianto, dkk (2024, hlm. 597) mengemukakan langkah-langkah pendekatan *Contextual Teaching Learning* meliputi beberapa tahap yaitu :

- a) Tahap inkuiri dilaksanakan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi informasi secara mandiri melalui observasi sederhana, misalnya mengamati langkah-langkah membuat minuman atau permainan tradisional. Siswa mencatat hasil pengamatan dan menyusunnya dalam bentuk teks prosedur. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa siswa mampu menemukan pengetahuan baru melalui pengalaman langsung dan latihan berpikir sistematis.
- b) Pada tahap bertanya (*questioning*), guru mengajukan pertanyaan terbuka untuk menstimulasi pemikiran siswa, sementara siswa juga aktif mengajukan pertanyaan kepada teman dalam diskusi kelompok. Aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam proses berpikir dan berdiskusi, serta mampu mengembangkan pemahaman melalui interaksi dan tukar pendapat.

- c) Tahap komunitas belajar (*learning community*) dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok kecil untuk menyusun teks bersama berdasarkan hasil observasi. Dalam kegiatan ini terlihat bahwa siswa mampu bekerja sama, saling menghargai pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- d) Pada tahap pemodelan (*modeling*), guru memberikan contoh konkret berupa teks naratif atau prosedur yang baik sebagai acuan bagi siswa. Siswa mengamati dan meniru pola penulisan yang diberikan, dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami struktur teks serta mampu menulis dengan lebih runtut dan sistematis.
- e) Tahap refleksi (*reflection*) dilakukan di akhir pembelajaran dengan meminta siswa menyampaikan hal-hal baru yang mereka pelajari, kesulitan yang dihadapi, dan cara mengatasinya. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa dapat mengidentifikasi kemajuan dan kendala belajar mereka sendiri, serta mampu menyimpulkan inti pembelajaran dengan baik.
- f) Tahap terakhir, penilaian autentik (*authentic assessment*), dilakukan guru menggunakan rubrik, lembar observasi, dan catatan anekdot untuk menilai keterlibatan siswa dalam diskusi, kemampuan menulis teks, serta keterampilan presentasi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa siswa mampu menampilkan keterampilan berbahasa secara nyata, baik lisan maupun tulisan, yang mencerminkan ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Hal ini sejalan dengan pendapat Johnson (dalam Sari & Susanti, 2021, hlm. 116), langkah-langkah pendekatan *Contextual Teaching Learning* meliputi:

- a) *Konstruktivisme (Constructivism)*, Guru membimbing siswa untuk membangun sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman nyata. Siswa diajak mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.
- b) *Menemukan (Inquiry)*, Siswa diberi kesempatan untuk melakukan eksplorasi, mengajukan pertanyaan, dan menemukan konsep melalui kegiatan observasi, eksperimen, atau diskusi.

- c) Bertanya (*Questioning*), Guru dan siswa sama-sama aktif bertanya untuk memperdalam pemahaman. Pertanyaan digunakan sebagai alat untuk menggali informasi, mengarahkan perhatian, dan memotivasi siswa berpikir kritis.
- d) Masyarakat Belajar (*Learning Community*), Siswa belajar dalam kelompok, berdiskusi, dan saling bertukar informasi. Pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching Learning* menekankan kerja sama dan kolaborasi sebagai bagian penting dari proses belajar.
- e) Pemodelan (*Modeling*), Guru memberikan contoh atau memperlihatkan cara melakukan sesuatu, sehingga siswa memiliki gambaran nyata tentang penerapan konsep.
- f) Refleksi (*Reflection*), Siswa diajak untuk menilai kembali pengalaman belajar mereka, menghubungkan dengan konsep yang dipelajari, dan menarik kesimpulan.
- g) Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*), Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dengan menilai proses dan hasil belajar siswa melalui tugas, proyek, portofolio, atau praktik nyata, bukan hanya tes tertulis.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai langkah-langkah pendekatan *Contextual Teaching Learning*, penelitian ini mengacu pada sintaks yang dikemukakan oleh Johnson (dalam Sari & Susanti, 2021, hlm. 116). Pemilihan langkah-langkah tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada siswa serta relevansinya dengan tujuan penelitian. Adapun tahapan pendekatan *Contextual Teaching Learning* menurut Johnson meliputi konstruktivisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assessment*). Ketujuh tahapan tersebut dipandang mampu mengakomodasi proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan kontekstual, sehingga mendukung pengembangan pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik secara optimal.

d. Kelebihan Pendekatan *Contextual Teaching Learning*

Pendekatan *Contextual Teaching Learning* mempunyai sejumlah kelebihan yang menjadikannya relevan untuk diaplikasikan pada proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS). Menurut Nababan dan Sipayung (2023, hlm. 834) pendekatan *Contextual Teaching Learning* memiliki kelebihan yaitu :

- a) Signifikansi dan relevansi pembelajaran dicapai ketika siswa mampu mengonstruksi keterkaitan fungsional antara teoretis yang dipelajari di dalam kelas dengan realitas kehidupan nyata yang mereka hadapi.
- b) Meningkatkan efektivitas akademis siswa dengan pendekatan *Contextual Teaching Learning* akan menjadikan jam belajar yang produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran menganut aliran konstruktivisme, di mana seorang siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Berdasarkan episteme filosofis konstruktivisme, peserta didik diorientasikan untuk mengonstruksi pengetahuan melalui penalaran empiris dan pengalaman langsung, alih-alih bertumpu pada metode hafalan tekstual.

Menurut Sepriady (2023, hlm. 108), implementasi pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) menawarkan sejumlah keunggulan signifikan dalam proses belajar-mengajar. Model ini memfasilitasi peserta didik untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kapasitas personal mereka, yang pada gilirannya memicu partisipasi aktif sepanjang aktivitas instruksional. Di samping menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam menganalisis data serta memecahkan masalah, strategi ini juga mendorong pendidik untuk lebih inovatif dalam mengelola kelas. Kelebihan lain tecermin dari meningkatnya kesadaran metakognitif siswa terhadap esensi materi yang dipelajari, di mana penentuan informasi didasarkan pada kebutuhan mandiri mereka dan bukan atas pemaksaan sepihak oleh Guru. Atmosfer pembelajaran yang tercipta pun menjadi lebih rekreatif, menyenangkan, dan bebas dari kejenuhan. Terakhir, pendekatan ini terbukti efektif dalam menyokong dinamika kelompok, yang berkontribusi pada terbentuknya iklim kolaborasi serta sikap kerja sama yang solid antar-individu maupun antarkelompok

Menurut swasdewi (2023, hlm. 476) kelebihan pendekatan *Contextual Teaching Learning* pembelajaran menjadi lebih bermakna, riil, produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa. kelebihan pendekatan *Contextual Teaching Learning* setiap konsep yang disajikan disinkronkan dengan

konteks nyata yang dekat dengan pengalaman hidup siswa mampu membangun pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif, siswa dapat melihat bagaimana konsep-konsep tersebut berinteraksi dalam kehidupan nyata, kaitan langsung antara materi pelajaran dan situasi nyata siswa menciptakan dorongan internal untuk belajar (Lusiana dan Fahriyeh 2024, hlm 98).

Dengan demikian, pendekatan *Contextual Teaching Learning* memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya relevan diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pendekatan *Contextual Teaching Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, riil, dan produktif karena mengaitkan materi dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui landasan konstruktivisme, siswa didorong untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan aplikatif. Keterkaitan langsung antara konsep dan pengalaman nyata juga mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta memperkuat penguasaan konsep siswa secara berkelanjutan.

e. Kelemahan Pendekatan *Contextual Teaching Learning*

Meskipun mempunyai banyak kelebihan, pendekatan *Contextual Teaching Learning* juga memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Dulyapit dalam (ester, dkk, 2023, hlm. 968) kelemahan *Contextual Teaching Learning* diantaranya yaitu menuntut pendidik untuk memiliki penguasaan yang mendalam terhadap setiap tahapan prosedur ilmiah. Selain itu, aspek manajemen waktu dirasa kurang efisien akibat besarnya durasi yang diperlukan dalam menyinkronkan tema kontekstual dengan substansi materi. Tantangan ini diperberat oleh seringnya muncul hambatan dalam menciptakan iklim kelas yang kondusif, khususnya saat aktivitas instruksional dialihkan ke luar ruangan (*outdoor learning*) di mana kendali terhadap perilaku peserta didik menjadi lebih kompleks. Oleh karena itu, diperlukan supervisi dan pengawasan yang intensif dari guru guna mengarahkan karakteristik alami peserta didik yang memiliki dorongan eksplorasi serta rasa ingin tahu yang sangat tinggi.

Kelemahan pendekatan CTL terletak pada timbulnya disparitas capaian antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah yang memicu krisis rasa percaya diri. Sebagai konsekuensi dari sistem yang mewajibkan keaktifan mandiri, peserta

didik yang pasif otomatis akan kesulitan mengejar ketertinggalan materi. Fleksibilitas ini berakar dari konsep CTL yang menitikberatkan aktivitas pada siswa, sehingga dalam beberapa kondisi, fungsi bimbingan guru menjadi tereduksi dan kurang memberikan dampak langsung bagi dinamika belajar siswa. (Nababan dan Sipayung 2023, hlm. 834-835). Hamid dkk. (2024, hlm. 10) menjelaskan bahwa keterbatasan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* terletak pada besarnya alokasi waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam menguasai keseluruhan materi. Di samping itu, pendidik dituntut untuk memberikan bimbingan secara lebih intensif karena orientasi pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru sebagai sumber informasi utama. Tantangan lain muncul ketika siswa kerap mengalami kekeliruan saat mengorelasikan substansi pelajaran dengan realitas kehidupan, yang berakibat pada perlunya proses *trial and error* (uji coba) berulang kali sebelum mereka mampu menemukan relevansi kontekstual yang tepat.

Dengan demikian, meskipun pendekatan *Contextual Teaching Learning* memiliki berbagai keunggulan dalam mendorong pembelajaran bermakna dan berpusat pada siswa, penerapannya tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. Kelemahan tersebut meliputi tuntutan kompetensi guru yang tinggi, kebutuhan waktu yang relatif lebih lama, pengelolaan kelas yang lebih kompleks, serta adanya kesenjangan kemampuan antar siswa. Oleh karena itu, implementasi *Contextual Teaching Learning* memerlukan perencanaan yang matang, kesiapan guru, serta strategi pendampingan yang tepat agar hambatan yang muncul dapat diminimalkan dan tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

5. Media Pembelajaran Blooket

a. Pengertian Media Pembelajaran Blooket

Pemaknaan mengenai Blooket dalam dunia pendidikan umumnya berpusat pada konsep pembelajaran berbasis game. Aulia dan hikmat (2025, hlm. 233) menjelaskan bahwa *Blooket* adalah platform digital berbasis permainan yang mengusung format kuis interaktif dan dirancang untuk menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan. *Blooket* merupakan jenis platform edukasi interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mempermudah internalisasi materi bagi siswa dan memperlancar proses diseminasi pembelajaran oleh Guru (khairunnisa, dkk 2025, hlm. 280). Di samping itu, keunggulan platform ini juga

menyentuh aspek asesmen, hal ini di kemukakan oleh Nabila & Nurhamidah (2024, hlm. 870–871) *Blooket* membantu meminimalkan kelemahan yang terkait dengan praktik penilaian tradisional melalui evaluasi berbasis permainan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini dimungkinkan karena *Blooket* memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk merancang konten pembelajaran berbentuk kompetisi yang suportif dan menghibur (Fajar & Surawan, 2025, hlm. 446). Relevansi teoritis ini diperkuat oleh temuan empiris Fitri dan Usamah (2025, hlm. 7332–7341) yang mengonfirmasi bahwa pemanfaatan *Blooket* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar efektif meningkatkan motivasi belajar siswa berkat kemampuannya menyajikan visualisasi kuis yang jauh lebih menarik daripada metode konvensional.

Berdasarkan kompilasi pemikiran para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Blooket* merupakan platform *game based learning* yang mengintegrasikan fungsi penyampaian materi dan evaluasi interaktif secara simultan. Sebagai media pembelajaran, *Blooket* tidak hanya mengeliminasi keterbatasan asesmen konvensional, tetapi juga menciptakan ekosistem belajar yang berpusat pada siswa. Melalui format kompetisi yang disajikannya, platform ini sukses bertindak sebagai katalisator dalam memicu motivasi serta gairah akademis siswa di sekolah dasar.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Blooket*

Blooket merupakan platform berbasis web game yang menyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk permainan interaktif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Menurut Nabila & Nurhamidah (2024, hlm. 870–872) manfaat utama *Blooket* adalah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Format permainan membuat siswa merasa tertantang sekaligus terhibur, sehingga mereka lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran. *Blooket* termasuk media digital dalam pembelajaran yang berisi fitur interaktif sehingga dapat dimanfaatkan untuk belajar sambil bermain oleh peserta didik dan menjadi bahan evaluasi pemahaman peserta didik mengenai suatu materi yang dipelajari (Adiningsih dan Sultur, 2024, hlm. 6). Sejalan dengan itu, Fitri & Usamah (2025, 7332–7341) menegaskan bahwa *Blooket* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Dengan adanya kompetisi dalam permainan, siswa terdorong untuk memahami materi agar dapat memperoleh skor tinggi, sehingga

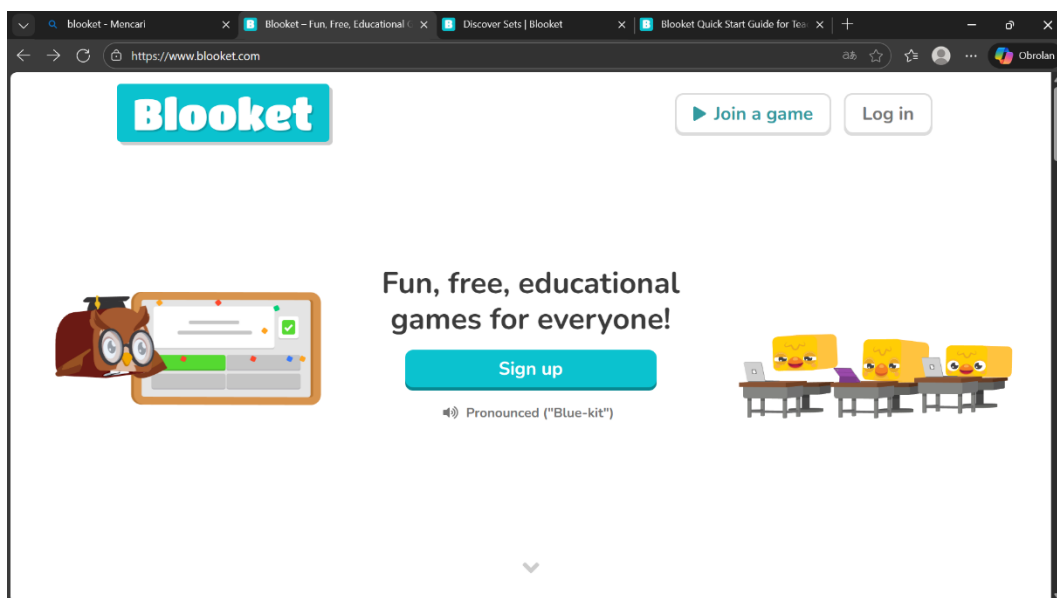
hasil belajar meningkat. Dengan fitur interaktif memberikan akses bagi pendidik untuk mengobservasi grafik pertumbuhan belajar siswa secara instan pada saat aktivitas berlangsung mengetahui siapa yang sudah memahami materi dan siapa yang masih membutuhkan bimbingan.

Berdasarkan uraian tersebut, Blooket merupakan platform berbasis web game yang menyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk permainan interaktif sehingga mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menghadirkan tantangan serta unsur kompetisi yang mendorong siswa lebih fokus dalam memahami materi. Selain berfungsi sebagai sarana belajar sambil bermain, Blooket juga efektif digunakan sebagai alat asesmen karena memungkinkan guru memantau perkembangan dan pemahaman siswa secara real-time. Dengan demikian, Blooket tidak hanya berperan sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan evaluasi yang efektif di sekolah dasar.

c. Cara Pemakaian dan Fitur Media Pembelajaran *Blooket*

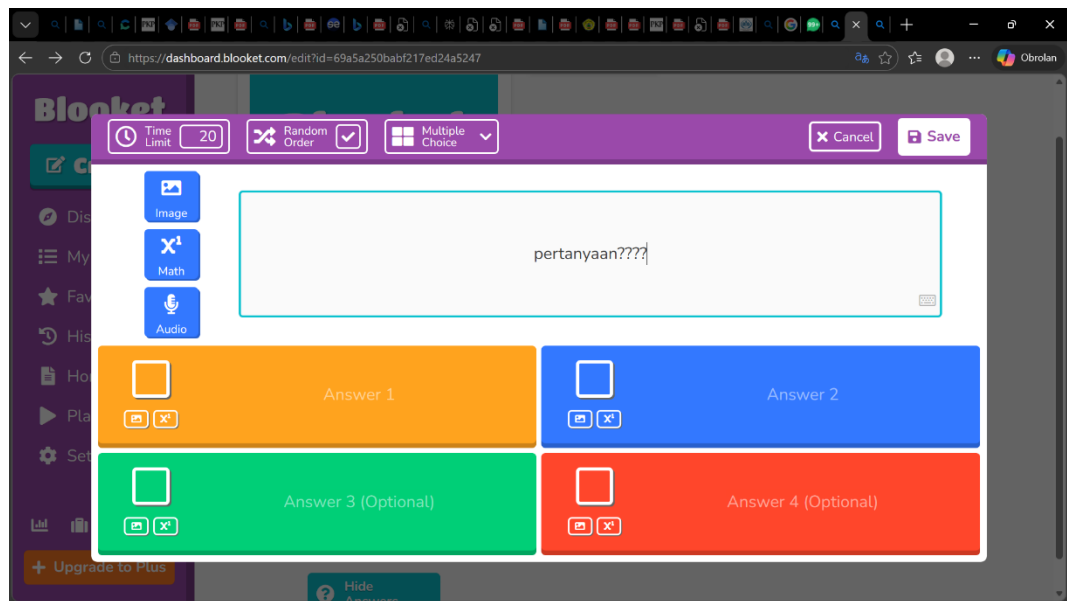
Penggunaan *Blooket* sebagai media pembelajaran relatif mudah karena berbasis web dan dapat diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone. Menurut Nabila & Nurhamidah (2024) langkah pemakaian *Blooket* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru membuat akun *Blooket* di situs resmi www.blooket.com.



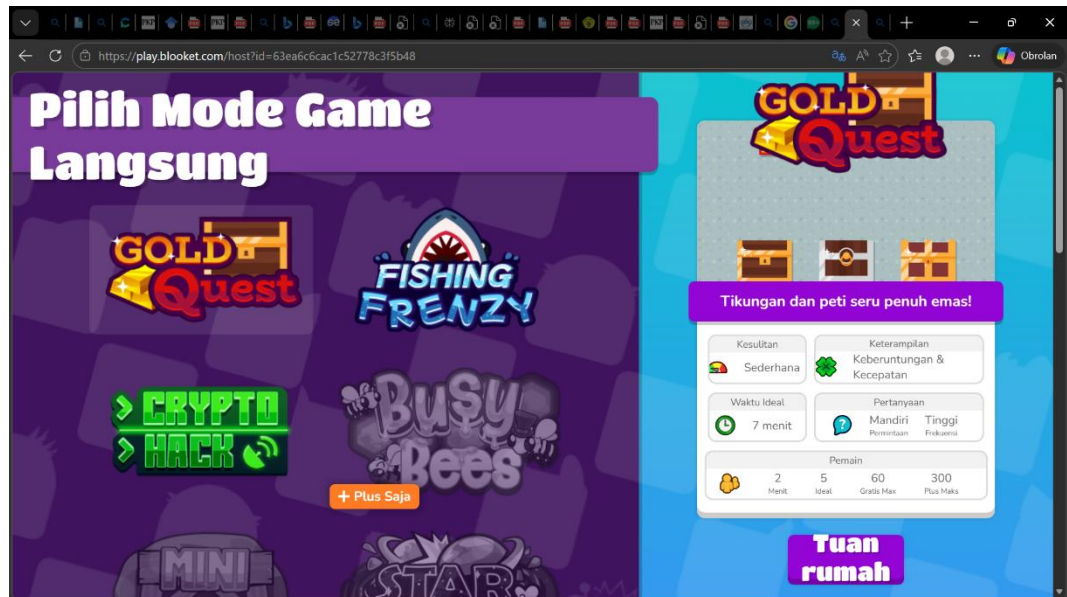
Gambar 2. 1 Tampilan Login *Blooket*

2. Guru membuat set soal atau kuis sesuai dengan materi pelajaran. Soal dapat berupa pilihan ganda, benar-salah, atau bentuk lain yang mendukung evaluasi.



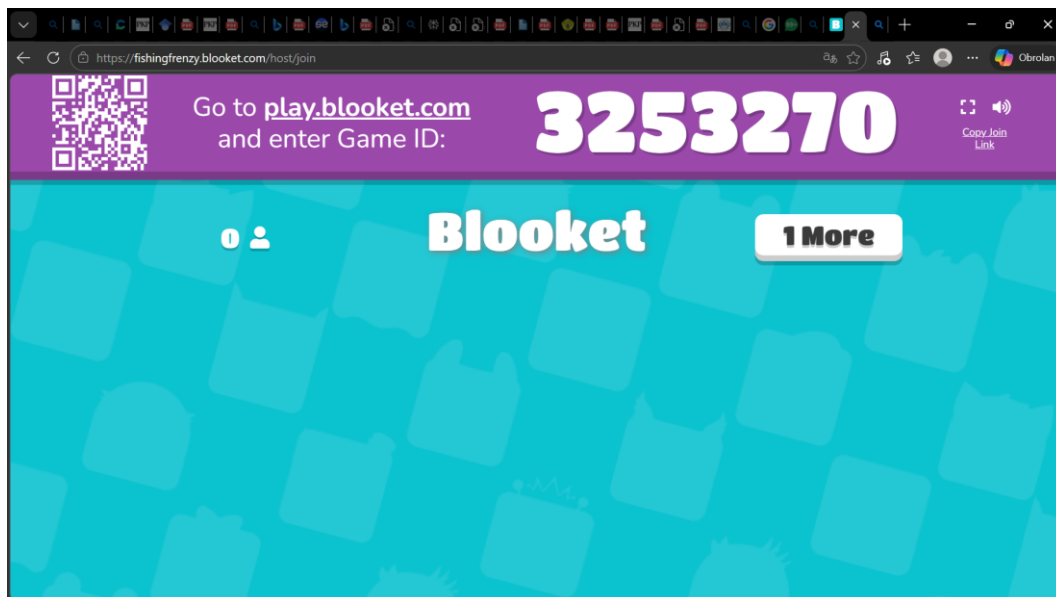
Gambar 2. 2 Dashboard untuk Membuat Soal

3. Guru memilih mode permainan (*game mode*) yang tersedia, misalnya *Tower Defense*, *Café*, *Gold Quest*, atau *Battle Royale*.



Gambar 2. 3 Tampilan Fitur Game Blooket

4. Guru membagikan kode permainan (game ID) kepada siswa. Siswa dapat masuk ke permainan dengan membuka situs *Blooket* dan memasukkan kode tersebut.



Gambar 2. 4 Tampilan Pembagian Kode *Blooket*

5. Siswa bermain sambil menjawab soal. Setiap jawaban yang benar akan memberikan poin atau keuntungan dalam permainan.
6. Guru memantau hasil secara *real-time*. *Blooket* menyediakan laporan hasil permainan yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran.
7. Dengan langkah-langkah tersebut, *Blooket* dapat digunakan baik untuk kegiatan pembelajaran di kelas maupun secara daring.

Menurut Fitri & Usamah (2025) *Blooket* memiliki sejumlah fitur unggulan yang mendukung proses pembelajaran:

1. Game Mode *Variatif*, tersedia berbagai jenis permainan seperti *Tower Defense*, *Café*, *Gold Quest*, *Crypto Hack*, dan *Battle Royale* yang membuat pembelajaran lebih menarik.
2. Bank Soal (*Question Set*), guru dapat membuat soal sendiri atau menggunakan soal yang sudah tersedia di bank soal *Blooket*.
3. Kode Permainan (*Game ID*), memudahkan guru membagikan permainan kepada siswa tanpa perlu *login* siswa.
4. *Real-Time Report*, guru dapat melihat hasil permainan secara langsung, termasuk skor, jawaban benar-salah, dan tingkat pemahaman siswa.

5. *Fleksibilitas Penggunaan*, dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, baik IPAS, Bahasa Indonesia, maupun Bahasa Inggris.
6. Integrasi Evaluasi, hasil permainan dapat dijadikan sebagai bentuk penilaian autentik yang lebih menyenangkan dibandingkan tes tradisional.
7. Akses Gratis dan Berbasis *Web*, dapat digunakan tanpa instalasi aplikasi tambahan, cukup dengan koneksi internet.

d. Kelebihan Media Pembelajaran *Blooket*

Menurut Nabila & Nurhamidah (2024, hlm. 872) kelebihan utama *Blooket* adalah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Format permainan membuat siswa merasa tertantang sekaligus terhibur, sehingga mereka lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran. Di samping fungsinya sebagai media hiburan berbasis edukasi, integrasi platform ini bertindak sebagai alternatif strategi instruksional yang efektif memutus rantai kebosanan siswa terhadap model pembelajaran satu arah *Blooket* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Kompetisi dalam permainan mendorong siswa untuk memahami materi agar memperoleh skor tinggi (Fitri & Usamah 2025, hlm. 233). Dengan demikian, *Blooket* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan capaian akademik. Penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika materi disajikan dalam bentuk game interaktif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.

Lebih lanjut, Agustina, Partob, & Hidayanti (2024, hlm. 61) menyebutkan bahwa *Blooket* dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi digital berbasis respon siswa. Guru dapat menilai pemahaman siswa secara langsung melalui permainan, sehingga evaluasi terasa lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Astindari, dkk (2024, hlm. 67) menyatakan kelebihan media pembelajaran *blooket* di antaranya adalah :

- a) Meningkatkan Motivasi Belajar : *Blooket* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan elemen game, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengikuti pelajaran, karena mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar.

- b) Mendorong Partisipasi Aktif: Game interaktif memungkinkan semua siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Ini sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama bagi mereka yang mungkin kurang berpartisipasi dalam pengaturan kelas tradisional.
- c) Memfasilitasi Pembelajaran Personalisasi: *Blooket* memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ini sangat membantu karena setiap siswa memiliki cara belajar yang unik dan kecepatan yang berbeda.
- d) Meningkatkan Retensi Materi: Permainan dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan retensi materi. Siswa cenderung mengingat informasi lebih lama ketika mereka belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.
- e) Mengembangkan Keterampilan Sosial: *Blooket* sering dimainkan dalam grup atau tim, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim yang penting untuk perkembangan mereka.

e. Kelemahan Media Pembelajaran *Blooket*

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media pembelajaran *Blooket* juga memiliki sejumlah kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Menurut Nabila & Nurhamidah (2024, hlm. 875) kelemahan utama *Blooket* adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil. Jika koneksi internet terganggu, maka proses permainan tidak dapat berjalan dengan baik, sehingga pembelajaran menjadi terhambat.

Selain itu, Fitri & Usamah (2025, hlm. 235) mengemukakan bahwa penggunaan *Blooket* membutuhkan kesiapan guru dalam mengelola kelas digital. Guru harus mampu membuat soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memilih mode permainan yang tepat. Jika guru kurang terampil dalam memanfaatkan fitur *Blooket*, maka media ini tidak akan memberikan hasil yang optimal.

Kelemahan lain adalah adanya potensi distraksi. Agustina, Partob, & Hidayanti (2024, hlm. 63) menyebutkan bahwa meskipun *Blooket* menyenangkan, siswa terkadang lebih fokus pada aspek permainan daripada isi materi. Hal ini dapat

menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Astindari, dkk (2024, hlm. 68) menyatakan kelemahan *blooket* itu terdiri dari :

- a) Tidak berorientasi kelompok : jika kita ingin siswa berkolaborasi hal ini tidak memungkinkan.
- b) Persyaratan membaca : karena guru tidak dapat membacakan setiap pertanyaan dan tidak ada pembaca mendalam yang tersedia, ini lebih cocok untuk siswa yang lebih tua.
- c) Memerlukan banyak pertanyaan : untuk mencegah pengulangan pertanyaan, diperlukan serangkaian pertanyaan yang besar.
- d) Tidak boleh mengedit kumpulan pertanyaan orang lain : jika kita menemukan kumpulan pertanyaan yang hampir sempurna, kita harus membuat kumpulan pertanyaan sendiri.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk memahami perkembangan dan konteks penelitian ini, perlu dikaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Berikut disajikan beberapa penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran digital *Blooket* telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan hasil yang konsisten menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Nabila dan Nurhamidah (2024, hlm. 873) *Blooket* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di salah satu SMK di Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI dengan desain eksperimen. Temuan riset mengonfirmasi adanya eskalasi motivasi belajar sebesar 12,5% pada kelompok eksperimen yang diintervensi dengan media *Blooket*, unggul dibandingkan kelompok kontrol dengan perlakuan konvensional yang hanya mencatatkan kenaikan 8,7%. Keunggulan ini juga tecermin dari perolehan rerata skor akhir siswa kelas eksperimen yang menyentuh angka 78,4, sementara kelas kontrol berada pada nilai 70,2. Melalui hasil tersebut, studi ini membuktikan eksistensi platform *Blooket* yang lebih berdaya guna dalam memicu dorongan belajar serta partisipasi aktif siswa jika dikomparasikan dengan metode tradisional.

Penelitian serupa dilakukan oleh Fitri dan Usamah (2025, hlm. 231–233) di SD Negeri 1 Bayuning, Kabupaten Majalengka, pada mata pelajaran IPAS kelas V. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan dua kelas, yaitu kelas

eksperimen yang menggunakan *Blooket* dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar sebesar 15,2%, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat 9,8%. Keunggulan kelompok eksperimen tecermin dari perolehan rerata skor akhir yang menyentuh angka 80,6, memimpin di atas capaian kelompok kontrol yang hanya berada pada nilai 72,4. Akumulasi data ini membuktikan eksistensi platform *Blooket* yang berdaya guna tinggi dalam mengoptimalkan motivasi serta capaian akademis peserta didik melalui stimulasi mekanika permainan interaktif yang kompetitif.

Selain itu, Agustina, Partob, dan Hidayanti (2024, hlm. 61) melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember mengenai pemanfaatan *Blooket* sebagai media evaluasi digital berbasis respon kultural. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI, dengan hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *Blooket* mencatat tingkat partisipasi aktif sebesar 89%, sedangkan kelas kontrol hanya 74%. Rata-rata nilai evaluasi kelas eksperimen adalah 81,3, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 75,5. Hal ini menegaskan bahwa *Blooket* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Di sisi lain, penelitian mengenai pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* juga relevan untuk dikaji. Darobi, dkk (2024, hlm. 67–82) meneliti penerapan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran IPA di SDN Ambalkumolo, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian adalah siswa kelas V dengan desain quasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* mengalami peningkatan hasil belajar IPA sebesar 14,6%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan peningkatan 10,2%. Rata-rata nilai hasil belajar IPA di kelas eksperimen adalah 79,8, sedangkan kelas kontrol hanya 72,5.

Senada dengan temuan tersebut, Jariiyah dkk. (2026, hlm. 220) melakukan investigasi empiris mengenai implementasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* guna mendongkrak partisipasi aktif serta performa kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. Temuan riset mengkonfirmasi adanya

eskalasi capaian akademik yang teramati secara konsisten pada setiap siklus. Siklus pertama, presentase ketuntasan sebesar 46,44% menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Pada siklus kedua, ketuntasan meningkat menjadi 73,33% yang menandakan adanya peningkatan pemahaman siswa meskipun belum mencapai target klasikal. Pada siklus ketiga, ketuntasan mencapai 93,33% sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa, meskipun membutuhkan kesiapan guru dan waktu yang lebih panjang.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terdahulu yang disusun oleh Yuliantina, Sambonu, dan Hardi (2024) di salah satu sekolah dasar di Gorontalo. Penelitian ini meneliti efektivitas pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Berdasarkan output analisis data, penguasaan konsep siswa di kelas eksperimen yang menerapkan skema *Contextual Teaching and Learning* mengalami pertumbuhan sebesar 16,4%, sedangkan kelas kontrol hanya bergerak di angka 11,7%. Secara akumulatif, nilai rata-rata pemahaman konsep pada kelas eksperimen mencapai 82,1, memimpin di atas capaian kelas kontrol yang tertahan di angka 74,6. Inferensi dari penelitian ini mempertegas bahwa model *Contextual Teaching and Learning* berdaya guna tinggi terhadap keterikatan (*engagement*) peserta didik, meskipun dinamika di lapangan masih dibatasi oleh ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah.

Berdasarkan pemaparan beberapa penelitian terdahulu di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media digital *Blooket* maupun penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* secara terpisah telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Namun demikian, sejauh penelusuran literatur yang dilakukan, belum ada penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan media *Blooket* ke dalam pendekatan pembelajaran Kontekstual (*CTL*) pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Di sinilah letak nilai kebaruan dari penelitian ini. Jika penelitian-penelitian sebelumnya cenderung meneliti *Blooket* atau *CTL* secara parsial, maka penelitian

ini hadir untuk menguji efek sinergis ketika keduanya digabungkan. Penggabungan ini dinilai krusial karena media interaktif kompetitif seperti *Blooket* dapat menjadi stimulus yang kuat pada komponen *CTL* seperti pada tahapan bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), maupun penilaian nyata (*authentic assessment*). Oleh karena itu, penelitian berjudul Pengaruh pendekatan *Contextual teaching learning* berbantuan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar ini diharapkan dapat mengisi celah akademis tersebut sekaligus memberikan kontribusi praktis yang baru bagi inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

C. Kerangka Pemikiran

Sebagai fondasi teoritis dalam riset, kerangka berpikir dirumuskan berdasarkan jalinan integrasi antara fenomena lapangan, data pengamatan serta telaah literatur. Kerangka pemikiran berfungsi sebagai alat bagi peneliti untuk menelaah dan menyusun argumentasi terhadap arah asumsi yang akan dituju. Secara visual, kerangka konseptual ini disajikan dalam wujud bagan untuk merefleksikan alur berpikir peneliti beserta korelasi antarvariabel dalam penelitian, yang dikenal dengan paradigma atau pendekatan penelitian (Syahputri, dkk., 2023, hlm. 161).

Penelitian ini menitikberatkan fokus pada variabel hasil belajar peserta didik dalam muatan pelajaran IPAS tingkat dasar. Unit sampel yang dilibatkan terbagi ke dalam dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain instruksional pada kelas eksperimen mengintegrasikan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang dikombinasikan dengan media pembelajaran *Blooket*, sementara kelas kontrol difasilitasi melalui model *Direct Instruction*. Secara keseluruhan, konstruksi berpikir ini memanifestasikan sebuah rancangan penelitian yang diorientasikan untuk mengintervensi problematika terkait belum optimalnya capaian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kerangka pemikiran dalam studi ini berangkat dari permasalahan kurang optimalnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Masalah tersebut muncul karena proses pembelajaran yang masih bersifat teoritis dan belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, sehingga siswa kurang aktif dan kurang memahami materi secara mendalam. Untuk meminimalisir

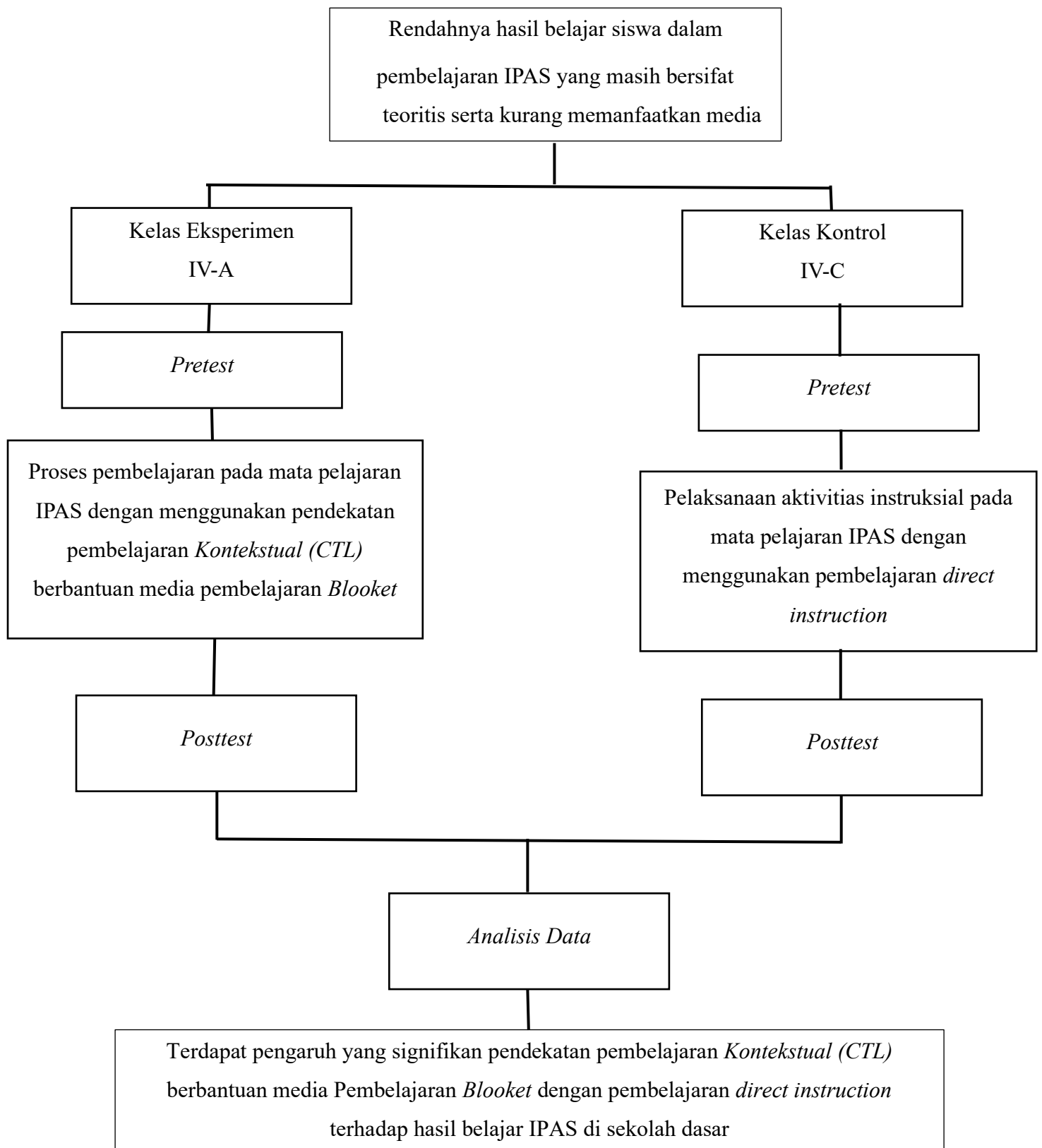
permasalahan di atas, penelitian ini menerapkan 2 (dua) perlakuan pembelajaran yang berbeda pada 2 (dua) kelas yang setara, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen (kelas IV-A), pembelajaran IPAS dilaksanakan menggunakan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang dibantu media pembelajaran *Blooket*. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dipilih karena mampu mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa, sedangkan media pembelajaran *Blooket* digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan siswa melalui pembelajaran berbasis permainan digital. Tahapan penelitian diawali dengan pelaksanaan pengujian awal (*Pretest*) guna memetakan kompetensi dasar atau kemampuan awal peserta didik sebelum intervensi diterapkan. Pasca-pelaksanaan aktivitas instruksional, siswa kemudian diarahkan untuk menyelesaikan pengujian akhir (*posttest*) sebagai instrumen untuk mengukur capaian hasil belajar setelah menerima perlakuan.

Akan tetapi, pada kelas kontrol (kelas IV-C), pembelajaran IPAS dilaksanakan menggunakan pembelajaran *Direct instruction* tanpa bantuan media pembelajaran *Blooket*. Untuk melacak perkembangan belajar siswa pada kelas kontrol, prosedur penelitian juga melibatkan pelaksanaan *Pretest* dan *posttest*. Hasil rekaman data dari kedua klaster kelas ini berikutnya dianalisis guna melihat perbedaan nyata pada hasil belajar IPAS siswa, khususnya antara kelas yang difasilitasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Blooket* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode *Direct Instruction*. Melalui analisis data tersebut, dapat diketahui apakah menunjukkan adanya dampak yang signifikan dari penerapan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media *Blooket* terhadap hasil belajar IPAS siswa di sekolah dasar.

Mengacu pada alur berpikir yang telah dipaparkan, penelitian diharapkan dapat membuktikan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis *Blooket* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran dengan pembelajaran *Direct instruction*.

Kerangka pemikiran tersebut ditampilkan pada gambar berikut :



Mengacu pada alur kerangka berpikir yang telah dipaparkan, penelitian ini menerapkan metode kuasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok subjek, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen (IV-A), intervensi yang diterapkan adalah pembelajaran IPAS berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan mengintegrasikan media *Blooket*. Sementara itu, kelas kontrol (IV-C) diposisikan sebagai pembanding yang diberikan tindakan berupa model *Direct Instruction*. Sebelum perlakuan, kedua kelas diberikan *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pasca-pelaksanaan tindakan instruksional, instrumen *posttest* diberikan kepada kedua kelompok guna mengukur capaian akhir hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari *Pretest* dan *posttest* tersebut selanjutnya dikaji secara statistik untuk mendeteksi deviasi peningkatan di antara kedua kelas. Jika hasil uji komparatif mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan, maka dapat disarikan kesimpulan bahwa implementasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbasis media *Blooket* memberikan pengaruh yang lebih unggul daripada model *Direct Instruction* terhadap hasil belajar IPAS di jenjang sekolah dasar.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah pernyataan-pernyataan yang kebenarannya dapat dibuktikan melalui proses eksperimen dalam suatu penelitian (Tabrani, 2023, hlm. 322). Selanjutnya, menurut Prasetyo, dkk. (2022, hlm. 383) asumsi atau anggapan dasar merupakan pijakan awal dalam suatu penelitian, asumsi ini secara tidak langsung terkandung dalam paradigma, perspektif, dan kerangka teori yang digunakan. Asumsi berfungsi sebagai dugaan atau anggapan awal terhadap objek empiris untuk memperoleh pengetahuan. Asumsi juga diperlukan sebagai panduan atau pijakan dalam proses penelitian sebelum kebenaran objek yang dikaji dapat dibuktikan (Irfan, A., 2018, hlm. 291). Asumsi dalam sebuah penelitian harus selaras dengan topik yang sedang dikaji (Ridhahana, 2020, hlm. 46).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, asumsi penelitian adalah anggapan atau pernyataan awal yang dijadikan pijakan dalam proses penelitian, berfungsi sebagai panduan yang secara implisit terkandung dalam paradigma, perspektif, dan kerangka teori, serta dapat diuji kebenarannya melalui eksperimen.

Asumsi pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan media pembelajaran *Blooket* dalam mengeskalisasi capaian kompetensi kognitif pada mata pelajaran IPAS bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar. Dengan alasan bahwa Siswa di sekolah dasar mampu untuk mengaitkan konsep IPAS dengan pengalaman nyata mereka melalui penerapan pendekatan *Contextual Teaching Learning*, sehingga mampu menciptakan esensi kemanfaatan belajar sekaligus mengoptimalkan daya serap siswa terhadap konsep yang diajarkan. Selain itu, diasumsikan bahwa media pembelajaran *Blooket* dapat dimanfaatkan dengan baik oleh Siswa dan guru sebagai media interaktif berbasis permainan yang menyenangkan. *Blooket* diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menghadirkan suasana kompetitif yang sehat, sekaligus membantu guru dalam melakukan evaluasi secara digital dan real-time.

Dengan memadukan pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan media pembelajaran *Blooket*, dinilai efektif dalam menstimulasi dinamika belajar yang interaktif, kontekstual, dan kondusif. Integrasi keduanya diharapkan berperan signifikan keterlibatan siswa, menumbuhkan motivasi belajar, sekaligus mengoptimalkan penguasaan materi IPAS terhadap capaian hasil belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian ilmiah. Secara etimologis, istilah hipotesis berasal dari bahasa Yunani, yaitu *hypo* yang artinya “sementara” dan *thesis* yang artinya “pernyataan.” Secara konseptual, hipotesis didefinisikan sebagai asumsi awal terkait korelasi antarvariabel yang diteliti, di mana kepastian ilmiah dari dugaan tersebut memerlukan verifikasi lebih lanjut lewat proses retensi dan analisis data di lapangan. Sugiyono berpendapat (2017, hlm. 64), hipotesis diposisikan sebagai solusi teoretis awal dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Sifat dari kesimpulan ini masih berupa estimasi spekulatif, sebab landasan penyusunannya baru berpijak pada telaah literatur yang selaras dan belum diuji melalui pemaparan bukti atau data empiris di lapangan. Hipotesis akan diterima atau ditolak setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan metode penelitian yang tepat.

Lebih lanjut, Arikunto (2019, hlm. 110) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan suatu pernyataan yang bersifat sementara mengenai hubungan antar variabel, yang menjadi objek verifikasi dalam penelitian ini. Hipotesis berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan arah penelitian, sehingga peneliti memiliki fokus yang jelas dalam mengumpulkan data. Sedangkan menurut Kerlinger (2006, hlm. 32), hipotesis adalah pernyataan atau dugaan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih yang dapat diuji secara empiris. Dengan kata lain, hipotesis merupakan jembatan antara teori dan fakta, karena berangkat dari teori yang ada dan diuji melalui data lapangan.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa hipotesis adalah dugaan sementara mengenai hubungan antar variabel penelitian yang dikonsep berdasarkan teori, dan kebenarannya harus dibuktikan melalui pengumpulan serta analisis data. Hipotesis berfungsi sebagai pedoman penelitian, sehingga peneliti memiliki arah yang jelas dalam menjawab rumusan masalah. Merujuk pada teori yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan media Pembelajaran *Blooket* dengan pembelajaran *direct instruction* terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar.
- H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan media Pembelajaran *Blooket* dengan pembelajaran *direct instruction* terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar.