

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

1. Pengertian Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Model adalah pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan dalam Sujianto. Joyce & Weil dalam I Wayan Santyasa mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Gagne dan Briggs dalam Rushadi mengemukakan bahwa, "*Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal". Menurut Asep Herry Hernawan dkk dalam Suwarno, "Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses sebab-akibat.

Ahmad Sudrajad mengemukakan bahwa, "Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran." Menurut Udin Winataputra dalam Rachmad Widodo, "Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar."

Selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, model pembelajaran memiliki lima unsur dasar Joyce & Weil dalam I Wayan Santyasa, yaitu

1. *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran,
2. *Social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran,
3. *Principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa.
4. *Support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan

5. *Instructional* dan *nurturant effects* hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).¹

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, prosedur dan pendekatan. Dalam model pembelajaran mencakup strategi pembelajaran yang digunakan, metode yang digunakan, dan pendekatan pengajaran yang digunakan yang lebih luas dan menyeluruh.

Daryanto dan Raharjo, pembelajaran kontekstual CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assesment*). Sedangkan Sanjaya *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.²

Kontekstual (*Contextual*) berasal dari kata *context* yang berarti “hubungan, konteks, suasana dan keadaan (konteks)”

¹ Nanik Hartini, “Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sdn O2 Gambirmanis Pracimantoro Wonogiri”. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010: 22

² Erisma Nurhaliza, “Penerapan Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Melalui Alat Peraga Torso Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Muara Bumban 1 Kecamatan Murung Kabupaten Murung Raya”, Skripsi, IAIN Pangkalanraya, (2019): 13

Adapun pengertian CTL menurut Depdiknas adalah suatu Pembelajaran Konstektual yaitu konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi yang akan diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.³ Model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang membantu guru untuk mempermudah menghubungkan materi yang disampaikan dengan kehidupan nyata.⁴ Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan model pembelajaran yang menghubungkan antara materi yang telah diajarkan dan kondisi dunia nyata siswa yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan.

Menurut Sanjaya dalam Sukarto, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Menurut Nurhadi dalam Sugianto “Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*-CTL) adalah konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa. Dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar”. Dari beberapa definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) adalah model pembelajaran yang menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan yang secara fleksibel.⁵

³ Nani Kurniati, “Pengenalan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Guru - Guru Sdn 22 Matara.” 36.

⁴ Rahmawati, “Penerapan Model Pembelajaran CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA.” 57.

⁵ Erisma Nurhaliza, “Penerapan Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Melalui Alat Peraga Torso Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada

Menurut Jhonson tiga pilar dalam sistem CTL (*Contextual Teaching and Learning*), yaitu:

- a. Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) mencerminkan prinsip saling bergantung untuk mewujudkan diri, karena pada dasarnya manusia membutuhkan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) mencerminkan prinsip diferensiasi. Diferensiasi yaitu karakter siswa untuk saling menghormati perbedaan masing-masing, saling menghormati, saling bekerja sama, untuk menghasilkan ide baru yang berbeda, dan menyadari bahwa keragaman adalah tanda kematapan dan kekuatan.
- c. Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) mencerminkan prinsip pengorganisasian diri. Pengorganisasian diri terlihat ketika beberapa siswa mencari dan menemukan kemampuan dan minat mereka yang berbeda.

Landasan filosofi CTL (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konstruktivisme, yaitu filosofi yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengkonstruksi pengetahuan pada diri mereka sendiri. "Konstruktivisme berakar pada filsafat pragmatisme yang digagas oleh Jhon Dewey pada awal abad ke 20, yaitu sebuah filosofi belajar yang menekankan pada pengembangan minat dan pengalaman siswa".⁶

Dengan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa yaitu melakukan dan mengalami, bukan hanya memberikan pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih penting dari pada hasil. Dalam konteks itu siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, mereka dalam status apa dan bagaimana cara mencapainya. Mereka akan menyadari bahwa yang mereka pelajari penting bagi kehidupnya. Dengan demikian mereka akan mempelajari sesuatu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan berupaya menggapainya. Dalam upaya itu, mereka membutuhkan guru sebagai pengarah dan pembimbing. Melalui strategi CTL

Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Muara Bumban 1 Kecamatan Murung Kabupaten Murung Raya", Skripsi, IAIN Pangkalanraya, (2019): 13

⁶ Sugiyanto, "Model-Model Pembelajaran Inovatif," *UNS Press*, 2008, 12.

(*Contextual Teaching and Learning*) siswa diharapkan belajar dan mengalami bukan belajar menghafal.

Dalam kegiatan pembelajaran, proses belajar benar-benar terjadi apabila terdapat interaksi antara guru dan siswa, kegiatan pembelajaran yang sesuai atau kontekstual dengan keadaan yang terjadi, saling terkait dengan lingkungan, pengetahuan dan pengalaman hal itu dapat membantu pemahaman proses pembelajaran siswa, model pembelajaran CTL ini sangat membantu siswa untuk memahami materi yang telah di sampaikan oleh guru.

Pendekatan kontekstual atau CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan salah satu pendekatan yang menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. CTL adalah suatu model pembelajaran yang lebih memfokuskan siswa kepada proses keterlibatan dengan situasi kehidupan nyata secara penuh untuk menemukan materi yang di temukannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Ada beberapa karakteristik Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) antara lain yaitu :

- a. Kerjasama
- b. Saling menunjang satu sama lain
- c. Menyenangkan dan cenderung tidak membosankan
- d. Belajar dengan semangat
- e. Pembelajaran terintegrasi
- f. Menggunakan berbagai macam sumber
- g. Siswa menjadi lebih aktif
- h. Siswa kritis dan guru aktif⁸

Majid menyatakan model CTL memiliki tujuh langkah yang mana secara garis besar langkah-langkah penerapan CTL adalah sebagai berikut:

- a. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- b. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik.
- c. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.

⁷ Wina Sanjaya, "Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi," *Prenada Media Group*, 2005, 109.

⁸ Aris Shoimin, "Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013," *Ruzz Media*, 2014, 42

- d. Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok).
- e. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- f. Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
- g. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.⁹

Dalam pembelajaran kontekstual memungkinkan terjadinya lima bentuk belajar yang penting, yaitu mengaitkan (*relating*), mengalami (*experiencing*), menerapkan (*applying*), bekerjasama (*cooperating*) dan mentransfer (*transferring*).¹⁰

CTL dalam Perspektif Pendidikan Islam Esensi pembelajaran kontekstual dalam pendidikan Islam adalah kata hikmah yang terdapat dalam surah Al-Luqman:12 sebagai landasan berpikirnya, pemahaman ayat ini akan dikembangkan dari tafsir dan ditambahi hadis sebagai suplemennya. Maka dalam istilah selanjutnya penulis akan menyebutnya dengan Tarbiyah bi Al-Hikmah. Tarbiyah bi Al-Hikmah sebagai Pendidikan Islam Kontekstual Pendidikan Islam memposisikan al-Qur'an sebagai pondasi utama tempat berdirinya seluruh rangkaian dari pendidikan Islam itu sendiri. Hal ini pun berimplikasi pada pendidikan Islam dari masa kemasa. Akibatnya, Terkesan dunia pendidikan Islam tidak lain hanya tertumpu pada ceramah ceramah/transfer teori semata dan tidak mampu memberikan pengalaman bagi peserta didiknya. Walau demikian, hal ini tidak seluruhnya terjadi pada setiap pendidikan Islam.

Untuk mendamaikan hal tersebut, penulis menemukan sebuah tema yang sangat relevan merangkum dua dimensi itu dalam satu konsep pembelajaran, yaitu, kata al-Hikmah. Tentu setiap ayat yang mengandung kata al-Hikmah ini saling berkaitan tetapi penulis hanya akan membahas dua ayat yang dipandang lebih menyentuh kepada inti persoalan pendidikan kontekstual. QS. Al-Luqman: 12.

⁹ Erisma Nurhaliza, "Penerapan Model CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Melalui Alat Peraga Torso Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Muara Bumban 1 Kecamatan Murung Kabupaten Murung Raya", Skripsi, IAIN Pangkalanraya, (2019): 13

¹⁰ Dian Perti Amalia, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPA materi Bagian-Bagian Pada Tumbuhan di Kelas IV MIS Parmiyatu Wassa'adah Tembung Percut Sei Tuan, UIN Sumatera Utara: 2018.

وَأَذْفَالَ لُقْمَانَ لِإِبْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنَى لَأْتُشْرِكُ بِاللّهِ إِنَّ الشُّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: “Dan sesungguhnya telah kami berikan hikmat kepada Luqman, yaitu bersyukur kepada Allah. Dan barang siapa yang bersyukur (kepada Allah), maka sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri, dan barang siapa yang tidak bersyukur, maka sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji.”¹¹ (QS. Al-Luqman: 12)

Ada dua komentar yang memberikan alasan kenapa kemudian penulis memberi nama pendidikan kontekstual dalam pendidikan Islam disebut dengan Tarbiyah bi al-hikmah. Pertama, komentar Bhaidhawiy dengan mengutip defenisi dari ulama, yaitu, hikmah adalah kesempurnaan jiwa manusia yang akan terpenuhi dengan cara menerima ilmu secara teoritis sebagai landasan gerak menuju kesempurnaan perbuatan luhur sesuai dengan kemampuannya. Kedua, senada dengan itu, Isma’il memberi penjelasan yang sama dengan redaksi yang berbeda, menurutnya, hikmah dalam ayat tersebut adalah kesatuan kebenaran dalam lisan, pikiran dan perbuatan, dengan begitu akan mengarahkan seseorang berpikir dengan bijak dan bertindak dengan bijak.

2. Komponen Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran Konstektual adalah suatu konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi yang telah diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari mereka, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran CTL, yaitu :

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Filosofi konstruktivisme adalah pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas, dan tidak sekonyong-konyong. Dalam pandangan konstruktivis, “strategi memperoleh” lebih diutamakan dibanding “seberapa

¹¹ Al-Qur’an, Surat Al-Luqman ayat 12. *Alquran terjemah dan tajwid*, (Bandung: Departemen Agama RI, Lajnah pentashihan mushfaf Al-Qur’an. Sygma, 2014), 411

banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan”. Lima elemen belajar yang konstruktivis meliputi pengaktifan pengetahuan yang sudah ada, pemerolehan pengetahuan baru, pemahaman pengetahuan, mempraktekkan pengetahuan, dan melakukan refleksi.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pendekatan kontekstual ini. Pengetahuan dan keterampilan siswa yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat, melainkan hasil dari menemukan sendiri melalui siklus-siklus observasi, bertanya, mengajukan dugaan, mengumpulkan data, dan menyimpulkan. Sedangkan langkah-langkah kegiatan inkuiri meliputi: merumuskan masalah, mengamati, menganalisis, dan mengkomunikasikan hasil karya.¹²

c. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Pada semua aktivitas belajar, bertanya dapat diterapkan antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan siswa, dan antara siswa atau guru dengan orang lain yang didatangkan ke kelas tersebut. Dalam pembelajaran produktif, kegiatan bertanya berguna untuk: menggali informasi, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon kepada siswa, mengetahui sejauhmana ketidaktahuan siswa, mengetahui pengetahuan awal siswa, memberi motivasi siswa, membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan, dan menyegarkan kembali pengetahuan siswa.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Dalam kelas dengan menggunakan pendekatan kontekstual, guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh teman bicaranya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya.

¹² Agung Yulianto dan Arief Yulianto, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Pada SMA Negeri 11 Semarang,” *Jurnal Pendidikan*, 2018, 145.

e. Pemodelan (*Modeling*)

Dalam sebuah pembelajaran selalu ada model yang bisa ditiru. Guru memberi model tentang bagaimana cara belajar. Guru bukan satu-satunya model, siswa maupun orang lain yang didatangkan dapat menjadi model dalam pembelajaran.¹³

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa yang lampau. Misalnya belajar dalam kelompok, yang tahu memberi tahu kepada yang belum tahu, yang lambat belajar, belajar dari yang cepat belajar.

g. Penelitian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Pembelajaran yang benar seharusnya ditekankan pada upaya membantu siswa agar mampu mempelajari sesuatu, bukan ditekankan pada diperolehnya sebanyak mungkin informasi di akhir periode pembelajaran. kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan melulu hasil, dan dengan berbagai cara. Adapun karakteristik penilaian yang sebenarnya adalah pelaksanaan selama atau setelah proses pembelajaran, bisa untuk formatif dan sumatif, yang diukur keterampilan dan performansi, berkesinambungan, terintegrasi, dan dapat digunakan sebagai *feedback*.

Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual jika melibatkan menerapkan ketujuh komponen tersebut dalam pembelajarannya. Pendekatan kontekstual dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya. Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, tidak hanya ranah kognitif saja yang terukur, tetapi mencakup juga ranah afektif dan psikomotor.

3. Kelebihan dan Kekurangan CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

a. Kelebihan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*), yaitu :

- 1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata. Artinya siswa menjadi lebih mudah mempraktikan dengan

¹³ Yulianto. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Pada SMA Negeri 11 Semarang*, 148

pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, karena dengan mengorelasikan materi dengan kehidupan nyata, materi yang telah dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa.

- 2) Pembelajaran lebih produktif karena metode pembelajaran CTL menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan “menghafal”.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran CTL adalah siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pengetahuan siswa berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya. Disamping kelebihan yang dimiliki, model pembelajaran CTL juga memiliki kekurangan dalam penerapannya.

- b. Kekurangan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) antara lain:

- 1) Guru harus lebih intensif dalam membimbing karena menggunakan metode CTL.
- 2) Guru adalah pengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi siswa. Siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) adalah guru harus dapat mengelola pembelajaran dengan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dalam Pembelajaran IPA Pengalaman belajar diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan melalui interaksi aktif dengan teman, lingkungan dan nara sumber lain. Dengan demikian siswa mendapatkan pengalaman langsung dari kegiatan tersebut dan bukan hanya sekedar mendengarkan pengalaman orang lain.

Dengan menggunakan model pembelajaran CTL, perhatian siswa menjadi terpusatkan pada pelajaran yang sedang disampaikan, kesalahan yang terjadi dalam pelajaran

dapat di atasi melalui pengamatan dan contoh konkrit. Sehingga proses penyampaian materi kepada siswa terhadap pelajaran akan lebih terkesan mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan CTL mendorong siswa dapat partisipasi aktif dan memperoleh pengalaman langsung.

B. Media *Flashcard*

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara, atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi serta membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah semua itu merupakan media dalam pembelajaran. Dalam arti khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar lebih diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁴

Pengertian media dalam pendidikan merupakan beberapa alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa. Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli diatas dapat diketahui bahwa media merupakan alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan atau untuk berinteraksi kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Proses belajar mengajar pada dasarnya yaitu proses berkomunikasi, sehingga media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran disebut media pembelajaran.¹⁵ Dalam suatu proses pembelajaran media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam pembelajaran, tidak hanya menggunakan media seperti buku atau poster gambar saja melainkan media pembelajaran bisa dengan menggunakan bantuan teknologi. Di era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan suatu kecanggihan teknologi berguna untuk kepentingan. Bahan ajar dan media pembelajaran agar proses belajar menjadi efektif.¹⁶ Penggunaan media sangatlah

¹⁴ Haris Budiman, “Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol.7 (2016): 13.

¹⁵ Iwan Falahudin, “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 2014, 12.

¹⁶ Daryanto, “Media Pembelajaran,” *Gava Media*, 2015, 78.

penting dalam suatu pembelajaran karena itu merupakan suatu alat yang dapat di gunakan untuk menyampaikan suatu materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, karena media pembelajaran dapat membantu pemahaman tentang pengetahuan dan wawasan peserta didik. Penelitian ini memfokuskan penggunaan media patung dalam pembelajaran IPA materi macam-macam gaya, jadi penggunaan medianya yaitu *flashcard*.

2. Jenis-jenis Media

Ada beberapa jenis-jenis media yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar antara lain :

- a. Media grafis misalnya gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. Media grafis disebut juga media dua dimensi, yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi misalnya dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan lain-lain.
- c. Media model proyeksi seperti *slide*, film *strips*, film, dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Dalam pembelajaran media yang sering di gunakan yaitu media proyeksi dan media yang melibatkan lingkungan sebagai media pengajaran.

Media sebagai alat penunjang pembelajaran sangat penting untuk membantu proses pembelajaran tematik. Dengan menggunakan media akan sangat membantu menyampaikan materi dan mempermudah peserta didik untuk menyerap ilmu pembelajaran.¹⁷ Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat dan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

3. Manfaat Media

Manfaat media secara umum dalam proses pembelajaran yaitu mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

¹⁷ Nindya Ayu, “Analisis Kesesuaian Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di SD Muslimat NU Kota Malang,” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA Vol.3* (2019): 45.

Secara khusus ada beberapa manfaat media yang di kemukakam oleh Kemp dan Dayton yaitu:

- a. Mempermudah penyampaian materi pelajaran.
- b. Proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. meminimalisis waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Dengan media proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi yang telah disampaikan dalam proses belajar.
- h. Dapat merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹⁸

4. Fungsi Media

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

- a. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi penyampaian dan menerima pesan.
- b. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Fungsi kebermaknaan. Dengan penggunaan media, dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta, bahkan dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang telah disampaikan.
- e. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.¹⁹

¹⁸ Isran Rasyid, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan* Vol.07 (2018): 76.

¹⁹ Rizqi Ilyasa Aghna, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol.16 (2018): 23.

5. Media *Flashcard*

Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kertas cetak berupa kartu bergambar seukuran dengan postcard atau sekitar 10x12cm. Gambar/foto dalam media *flashcard* dapat dibuat dengan tangan sendiri atau dengan menempelkan foto-foto yang dibutuhkan pada lembaran *flashcard*.²⁰ Pembelajaran dengan media *flashcard* dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi yang sedang dipelajari karena dengan konsep belajar sambil bermain. *flashcard* dapat berisi gambar ataupun soal- soal yang berkaitan dengan materi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.²¹

Penggunaan media *flashcard* sangat membantu guru karena *flashcard* merupakan kartu belajar yang memiliki dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan disisi lain berisi definisi, keterangan gambar serta uraian yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Kelebihan proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* antara lain:

- a. Mampu memvisualisasikan materi yang disampaikan guru.
- b. Bahan mudah ditemukan di lingkungan sekitar.
- c. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil dan ringan.
- d. Praktis dalam membuat dan menggunakan.
- e. Materi yang termuat dalam media *flashcard* akan mudah diingat karena berbentuk gambar-gambar dengan keterangan singkat.²²

Media pembelajaran dalam perspektif Hadis, dapat dipandang dan diklasifikasikan menjadi media audio, visual dan audio visual. Media pembelajaran bermanfaat sebagai alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau piranti komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa

²⁰ Dakhoria Maula, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Dengan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP." 319.

²¹ Lailatul Maghfiroh, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *JPGSD* 1 (2013): 2.

²² Sri Mulyani, "Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas XII," *Jurnal Profesi Keguruan* 3 (2017): 145.

ilmu pengetahuan dari pelbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Hadist yang di gunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual, seperti gambar.²³ Hadist Rasulullah yang menceritakan penggunaan media gambar adalah Hadist Riwayat Bukhari, sebagai berikut:

حَطَّ النَّبِيُّ حَطًّا مُرَبَّعًا وَحَطَّ حَطًّا فِي الْوَسَطِ حَارِجًا مِنْهُ وَحَطَّ حَطًّا صِعَارًا إِلَيَّ هَذَا الَّذِي فِي الْوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسَطِ وَقَالَ: " هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْقَدَ أَحَطَّ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ حَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْحُطُّطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَحَطَّاهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَحَطَّاهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا "

Artinya: “Nabi Saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhari)”²⁴

Melalui media gambar tersebut secara tidak langsung Rasulullah Saw. mengajarkan mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian.

Berdasar hadis ini, kita dapat meneladani bahwa betapa Rasulullah Saw. adalah seorang pendidik yang sangat memahami metode dan media yang baik dalam menyampaikan pengetahuan

²³ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an” *Jurnal Diklat Teknis*. Vol No. 2. 2018

²⁴ Atsqalani, Ibnu Hajar, Kitab Fathul Bari Syarah Shahih al-Bukhari.

kepada manusia. Rasulullah Saw menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa. Dalam hadis ini, Rasulullah Saw. menggambarkan manusia sebagai garis lurus yang terdapat didalam gambar, sedangkan gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia. Hadis tersebut juga menerangkan kepada kita bahwa dalam setiap proses pembelajaran baik itu dalam lingkup kecil maupun besar pasti membutuhkan adanya media pembelajaran, yang merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Rasulullah Saw.

C. Pembelajaran IPA (Macam- macam Gaya)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa dan gejala-gejala yang terjadi di alam ini.²⁵ Dalam pembelajaran IPA mencakup beberapa materi yang terkait dengan objek alam dan persoalannya, misalnya makhluk hidup, energi dan perubahannya, bumi, alam semesta serta proses, materi dan sifatnya. IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan langkah ilmiah berupa metode ilmiah dengan demikian pendidikan IPA bukan hanya sekedar teori akan tetapi dalam setiap bentuk pengajarannya lebih ditekankan pada kegunaan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

IPA merupakan konsep pembelajaran yang mempunyai hubungan yang sangat luas dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA mempunyai peran penting dalam proses pendidikan dan Teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat siswa serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa betapa pentingnya mata pelajaran IPA, pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran IPA ini memegang peran penting sebagai dasar dalam mempelajari konsep dan gejala alam tertentu untuk dijadikan pengetahuan awal dalam mempelajari IPA pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dan dalam penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran IPA materi macam-macam gaya.

²⁵ Rahmawati, "Penerapan Model Pembelajaran Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ipa." 45

Gaya adalah gerakan menarik atau mendorong yang menyebabkan benda bergerak. Pengaruh gaya terhadap benda, sebagai berikut.

1. Gaya menyebabkan benda diam bergerak. Contoh: kelereng yang awalnya diam dan dapat bergerak setelah disentil, meja yang awalnya diam dapat berpindah tempat setelah didorong dan sebagainya.
2. Gaya menyebabkan benda bergerak diam. Contoh: bola yang melaju kencang akan diam setelah ditangkap oleh kiper (penjaga gawang).
3. Gaya dapat menyebabkan benda berubah arah. Contoh: bola pingpong atau bola kasti yang dilempar ke arah tembok akan berubah arah setelah membentur tembok.
4. Gaya dapat menyebabkan benda bergerak lebih cepat. Contoh: Mobil atau motor yang bergerak lambat akan bertambah kecepatannya setelah digas oleh pengemudinya.
5. Gaya dapat mengubah bentuk benda. Contoh: kaleng minuman yang kosong akan penyok setelah diinjak dengan keras, plastisin berubah bentuk jika ditekan.

Macam-macam gaya yang dapat kita lihat sehari-hari adalah sebagai berikut:

1. Gaya Otot

Gaya otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita. Gaya otot sering dilakukan pada saat kita menarik dan mendorong barang, mengangkat barang, ataupun saat kita berolahraga.

2. Gaya Pegas

Gaya pegas merupakan kekuatan yang ditimbulkan oleh karet atau pegas yang diregangkan. Contoh: Saat anda memanah, karet akan melontarkan anak panah setelah karet yang Anda tarik dilepas.

3. Gaya Listrik Statis

Gaya listrik statis adalah kekuatan yang dimiliki benda yang bermuatan listrik untuk menarik benda di sekitarnya. Kita bisa mencoba membuktikan adanya gaya listrik dengan melakukan percobaan. Cobalah anda gosokkan penggaris plastik pada rambut anda secara berulang-ulang. Selanjutnya dekatkan penggaris tersebut ke potongan kertas, maka kertas akan menempel ke penggaris tersebut.

4. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet. Hanya benda yang mengandung unsur besi atau baja yang akan

menempel ke magnet. Benda yang terbuat dari plastik atau kertas tidak akan tertarik dan menempel ke magnet.

5. Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi, disebut juga gaya tarik adalah kekuatan bumi untuk menarik benda ke bawah. Jika kita melemparkan bola ke atas, maka bola akan jatuh ke bawah. Demikian juga buah yang ada di pohon, jika rontok akan jatuh ke bawah.

6. Gaya Gesek

Gaya gesek timbul karena gesekan dua benda. Misalnya saat berlari, sepatu akan bergesekan dengan jalan, sehingga kita akan berlari dengan aman.²⁶

D. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu kata yang sudah cukup akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar kata “belajar” merupakan kata-kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Dengan belajar kita mendapat ilmu pengetahuan dan Allah memberikan kemuliaan bagi orang-orang yang memiliki ilmu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) belajar adalah (1) berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, (2) berlatih, (3) berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.²⁷

Menurut Burton, belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu yang lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.²⁸ Sedangkan pengertian belajar oleh para ahli antara lain sebagai berikut:

a. Gagne

Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

²⁶ Harris Iskandar, *Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Modul Tema 3, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2017, 12.

²⁷ Pusat Bahasa Depdiknas 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi ke-3). Jakarta: Balai Pustaka. h. 230

²⁸ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana. 2013. h. 5.

- b. Morgan
Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.
- c. Slavin
Belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.
- d. Robbins
Belajar adalah sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru.²⁹

Berdasarkan uraian di atas maka belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan ajar.³⁰

Hasil belajar adalah kemampuan yang digerakkan oleh siswa setelah siswa tersebut mendapatkan pertemuan belajar dalam interaksi pembelajaran. Ada juga pengaturan lain. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kapasitas secara keseluruhan yang didorong oleh pengakuan, yang bersifat mental, efektif dan psikomotorik yang dicapai melalui pengalaman dan bukan hanya sepenggal potensi.³¹

Hasil belajar seorang individu ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang ditunjukkan dan dapat dilihat antara sebelum dan sebelum menyelesaikan latihan belajar. Sehingga sangat mungkin dipahami bahwa pemahaman hasil belajar merupakan konsekuensi dari praktik pembelajaran pada siswa setelah menyelesaikan sarana menuju pembelajaran yang berhasil. Hasil belajar melalui tindakan penilaian dan evaluasi. Pada dasarnya, evaluasi atau pengujian adalah pemikiran tentang pertimbangan biaya atau model tertentu.³²

²⁹ Muhammad Afandi. dkk. Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah.

³⁰ Dimiyat Mudijono. 2007. Belajar Dan pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta. h. 7.

³¹ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: CV Budi Utama, 2012). 67

³² Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah." 87

Hasil belajar digambarkan dengan perubahan sosial, meskipun tidak semua kemajuan perilaku merupakan hasil belajar, namun praktik belajar pada umumnya diikuti oleh perubahan perilaku. Perubahan tingkah laku secara umum merupakan sesuatu yang dapat dilihat (*can be perceived*). Perubahan tingkah laku karena belajar juga dapat diidentikkan dengan perubahan pada kecerdasan, gairah dan bagian psikomotor siswa. Adanya suatu proses pastinya bertujuan untuk mencapai sebuah hasil. Begitupun dengan proses belajar. Adanya suatu proses dalam belajar akan mencapai suatu hasil belajar. Harapannya adalah sebuah hasil belajar yang optimal.

2. Indikator Hasil Belajar

Bloom mengklasifikasikan indikator hasil belajar menjadi 3 ranah yang dikenal dengan taksonomi Bloom, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, di mana masing-masing ranah terdiri dari sejumlah aspek yang saling berkaitan.³³ Alat penilaian untuk setiap ranah juga memiliki karakteristik sendiri-sendiri karena masing-masing ranah berbeda dalam cakupan dan hakekat yang terkandung di dalamnya. Indikator hasil belajar ranah kognitif yaitu meliputi:

- a. Pengetahuan
- b. Pemahaman
- c. aplikasi
- d. analisis
- e. sintesis
- f. evaluasi
- g. kreativitas

Indikator hasil belajar afektif meliputi:

- a. Kepekaan
- b. partisipasi
- c. Penilaian dan penentuan sikap
- d. Organisasi
- e. pembentukan pola hidup

Indikator hasil belajar ranah psikomotorik meliputi:

- a. persepsi
- b. kesiapan
- c. gerakan terbimbing
- d. gerakan terbiasa

³³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016). 97

- e. gerakan kompleks
- f. penyesuaian
- g. kreativitas.³⁴

Hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan peserta didik sebagai hasil kegiatan belajarnya.³⁵ Dengan demikian hasil belajar yaitu sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk menguasai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah lakunya pada diri individu.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah:

- a. Faktor Internal
 - 1) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
 - 2) Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.
- b. Faktor Eksternal
 - 1) Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
 - 2) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Sedangkan pendapat Slameto meliputi cara mengajar, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa. Pada pemaparan tersebut disimpulkan, faktor-faktor yang

³⁴ Deni Kurniawan, "Pembelajaran Terpadu Tematik, 10–13.

³⁵ Euwis Karwati dan Donni Juppi, *Manajemen Kelas* (Bandung: Alfabeta, 2014). 83

mempengaruhi hasil belajar ialah. Pertama faktor intrinal mencakup fisiologis dan psikomotor. ke dua, faktor eksternal meliputi lingkungan dan instrumental.³⁶

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu merupakan uraian sistematis tentang hasilhasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan dan sudah diteliti, yang berfungsi untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan. beberapa penelitian yang hampir relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah :

1. Nanik Hartini (2009) dalam penelitiannya tentang penerapan penerapan model pembelajaran CTL untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas II. Dari penelitian ini terbukti bahwa dengan metode pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*–CTL) hasil belajar siswa lebih baik. Persamaan penelitian yang dilakukan Nanik Hartini dengan penelitian ini adalah variabel bebas, yaitu penerapan model pembelajaran kontekstual (CTL). Sedangkan perbedaannya adalah variabel terikat, yaitu peningkatan hasil belajar IPA pada penelitian Nanik Hartini dan peningkatan motivasi pada penelitian ini.
2. Dian Amalia Putri (2019) dalam penelitiannya tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui CTL pada pembelajaran IPA materi bagian bagian pada tumbuhan, Dari penelitian ini terbukti bahwa dengan penerapan strategi CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian yang dilakukan Dian Amalia putri dengan penelitian ini adalah penggunaan strategi atau model pembelajaran dengan menggunakan CTL. Sedangkan perbedaannya adalah materi dan kelas yang di gunakan.
3. Jurnal penelitian yang disusun oleh Sri Mulyani dengan judul Penggunaan Media Kartu (*Flashcard*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. Metode penelitian yang dipakai oleh Sri Mulyani adalah metode penelitian tindakan kelas yang terbagi dalam 2 siklus. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada

³⁶ Homroul Fauhah, “Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar SiswaNo Title,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol.9 (2021): 328.

konsep Mutasi dengan menggunakan media *flashcard*. Peningkatan ini dapat diketahui dari ketuntasan belajar pada kondisi awal sebesar 52, 7% dengan rata-rata kelas 69. Pada siklus 1 meningkat menjadi 72, 2% dengan rata-rata kelas sebesar 74, 63 dan pada siklus 2 ketuntasan belajar naik menjadi 86, 1%, yang berarti ada peningkatan dari kondisi awal ke kondisi akhir di siklus 2.³⁷ Perbedaan penelitian ini adalah variabel terikatnya dengan menggunakan pengukuran hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel terikat kemampuan berpikir kritis siswa.

4. Jurnal penelitian yang di tulis oleh Ila Israwaty, Fajar, Vivi Muliawati, dengan judul Penerapan Pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*): *Experiment Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Macam-macam Gaya di Kelas IV UPT SDN 62 Pinrang, mendapatkan hasil penelitian pada siklus I berada pada kategori cukup, terjadi peningkatan pada siklus II yaitu persentase hasil belajar berada pada kategori baik dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan pendekatan STEM dan *experiment box* dapat meningkatkan proses belajar dan hasil belajar pada materi macam-macam gaya di kelas IV UPT SDN 62 Pinrang.

F. Kerangka Berfikir

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang bagian-bagian atau organ tubuh pada manusia yang merupakan materi sulit menurut beberapa siswa, dapat dilihat dari tingkat pengetahuan dan keberhasilan dalam menguasai beberapa materi dalam pembelajaran IPA tersebut juga berkaitan erat dengan pengetahuan IPA. Rendahnya pengetahuan IPA disebabkan oleh beberapa faktor antara lain tuntutan kurikulum yang menekankan pada pencapaian target, pengetahuan siswa, serta aktivitas pembelajaran di kelas, yang mengharuskan guru aktif sementara siswa pasif atau sebaliknya. Akibatnya anak cenderung menerima apa adanya, tidak memiliki rasa ingin tahu. Hal tersebut tentu akan berpengaruh kepada pengetahuan dan hasil belajar terkhusus dalam pembelajaran IPA materi organ tubuh.

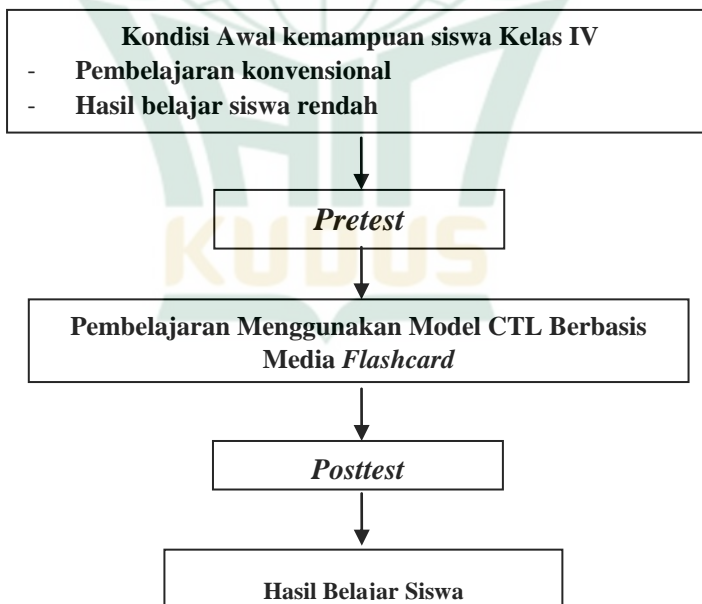
Mempelajari IPA merupakan suatu proses pembelajaran yang memacu terhadap kemampuan kognitif dan cara berfikirnya dalam

³⁷ Mulyani, "Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi Bagi Peserta Didik Kelas XII." 148.

usaha memperoleh Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), penelitian ini sengaja mengaitkannya dengan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*), dimana prinsip CTL (*Contextual Teaching and Learning*) itu menjadikan kelas sebagai tempat diskusi. Yang terpenting dalam teori CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yaitu dalam suatu proses pembelajaran, siswa yang harus berperan aktif. Siswa harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, siswa harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya dan guru berkewajiban untuk membimbing proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *flashcard* untuk membantu proses pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dalam penyampaian materi macam- macam gaya. Materi macam- macam gaya adalah materi yang membutuhkan media untuk memudahkan siswa menangkap materi yang sedang dijelaskan guru.

Untuk mengetahui proses dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbasis media *flashcard* pada pembelajaran IPA materi macam-macam gaya, maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Gambar 2.1
Gambar Kerangka Berpikir



G. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka hipotesis yang akan dibuktikan secara empiris adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$; Tidak ada pengaruh model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbasis media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi macam- macam gaya siswa kelas IV MI Manafiul Ulum 02 Getassrabi Kudus tahun 2022.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$; Terdapat pengaruh model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbasis media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi macam- macam gaya siswa kelas IV MI Manafiul Ulum 02 Getassrabi Kudus tahun 2022.

