

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tentu. Para ahli pendidikan telah mendefinisikan model pembelajaran dari berbagai perspektif. Berikut adalah beberapa pandangan mereka: Menurut Bruner: Model pembelajaran menurut Bruner menekankan pada pentingnya pengalaman langsung dan penemuan aktif oleh siswa. Siswa dianggap sebagai pembangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Menurut Ausubel: Ausubel lebih focus pada penerimaan pengetahuan yang sudah ada. Beliau menekankan pentingnya adanya struktur kognitif yang sudah ada pada siswa sebagai landasan untuk menerima informasi baru. Pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dengan orang lain yang lebih berpengalaman. Menurut Gagne: Gagne membagi pembelajaran menjadi kategori berdasarkan jenis hasil belajar yang ingin tercapai. Beliau juga menekankan pentingnya kondisi belajar yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan pandangan dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka kerja yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks pembelajaran.

##### **2.1.2 Manfaat Model Pembelajaran**

Model pembelajaran menawarkan berbagai manfaat bagi guru, siswa, dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa manfaat utama yang dapat diperoleh dari penerapan model pembelajaran yang tepat:

## 1. Bagi Guru

- a. Pedoman yang jelas: Model pembelajaran memberikan kerangka kerja yang jelas bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Variasi metode: Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi menjadi variatif dan menarik.
- c. Peningkatan kualitas pembelajaran: Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- d. Evaluasi yang lebih efektif: Model pembelajaran sering kali menyediakan instrumen evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur pencapaian siswa.

## 2. Bagi Siswa

- a. Keterlibatan aktif: Banyak model pembelajaran mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti berdiskusi, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah.
- b. Pembelajaran yang bermakna: Siswa dapat menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.
- c. Pengembangan keterampilan: Model pembelajaran tertentu dapat membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan, seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kerjasama.
- d. Motivasi belajar: Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 2.1.3 Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi Model Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Secara garis besar, fungsi model pembelajaran bagi siswa beserta Guru adalah sebagai berikut:

- a. Pedoman bagi Guru ialah: Model Pembelajaran memberikan panduan bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan model pembelajaran, guru dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran efektif dan efisien.
- b. Membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran: Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang spesifik. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Membuat pembelajaran telah variatif: Penggunaan berbagai model pembelajaran dapat membuat proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
- d. Menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa: Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Model pembelajaran yang beragam memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa.
- e. Meningkatkan kualitas pembelajaran: Model pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara membuat siswa lebih aktif, terlibat dan bermakna.
- f. Mengembangkan berbagai kompetensi siswa: Selain pengetahuan, model pembelajaran juga dapat membantu mengembangkan berbagai kompetensi siswa, seperti ketrampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas.

Secara lebih spesifik, model pembelajaran dapat berfungsi untuk:

- a. Memfasilitaskan transfer pengetahuan: Membantu siswa menerapkan pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan nyata.
- b. Meningkatkan motivasi belajar: Membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Memperdalam pemahaman konsep: Membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan lebih menyeluruh.
- d. Membangkitkan ketrampilan pemecahan masalah: Melatih siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah secara efektif.

- e. Meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi: Memicu siswa untuk berpikir kritis, analisis, dan kreatif.

Kesimpulan: Model pembelajaran merupakan alat yang sangat berguna bagi guru dalam menciptakan proses yang efektif dan bermakna bagi siswa. Dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru dapat membantu siswa mencapai potensi belajar secara maksimal.

#### **2.1.4 Jenis- jenis Model Pembelajaran**

Berikut adalah beberapa jenis model pembelajaran yang umumnya digunakan:

1. Berdasarkan Pendekatan
  - a. Model Pembelajaran Langsung:  
Materi disajikan secara langsung oleh guru: Cocok untuk konsep dasar dan ketrampilan baru. Contoh: Ceramah, demonstrasi, latihan terbimbing.
  - b. Model Pembelajaran Inkuiri:  
Peserta didik aktif mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Contoh: eksperimen, proyek penelitian.
  - c. Model Pembelajaran Kooperatif:  
Peserta didik bekerja sama dengan kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi. Contoh: jigsaw, *think-part-share*.
  - d. Model Pembelajaran Berbasis Masalah:  
Peserta didik belajar dengan memecahkan masalah nyata. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi. Contoh: study kasus, simulasi.
  - e. Model Pembelajaran Berbasis Proyek:  
Peserta didik mengerjakan proyek secara mandiri dan berkelompok. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah. Contoh: membuat produk, presentasi.

## 2. Berdasarkan Teori Belajar

### a. Model Pembelajaran Konstruktivisme:

Peserta didik membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman. Contoh: pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah.

### b. Model Pembelajaran Behaviorisme:

Pembelajaran terjadi melalui penguatan perilaku. Contoh: latihan berulang, pemberian hadiah.

### c. Model Pembelajaran Kognitivisme:

Faktor pada proses mental peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Contoh: pembelajaran bermakna, peta konsep.

## 3. Berdasarkan Tingkat Keterlibatan Peserta Didik

### a. Model Pembelajaran Pasif:

Peserta didik lebih banyak mencari informasi. Contoh: ceramah, demonstrasi.

### b. Model Pembelajaran Aktif

Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Contoh: diskusi, simulasi, eksperimen.

## Contoh Model Pembelajaran Lainnya

a. Model Pembelajaran Berdiferensiasi: Menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing peserta didik.

b. Model Pembelajaran Berbasis Teknologi: Menggunakan teknologi untuk memperkaya proses pembelajaran.

c. Model Pembelajaran Berbasis Game: Menggunakan game sebagai media pembelajaran.

### **2.1.5 Pengertian Contextual Teaching and Learning (CTL)**

#### 1. Pengertian *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

- a. Khotimah & Masduki (2016): *Contextual Teaching and Learning* adalah Model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk menghubungkan konsep materi dengan kehidupan nyata. Guru menghadirkan dunia nyata

dalam kelas untuk membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna.

- b. Forneris (2016): *Contextual Teaching and Learning* adalah teori pendidikan yang mengajar memungkinkan siswa menggunakan pemahaman akademis mereka dan kemampuan di sekolah maupun di luar sekolah dengan konteks untuk memecahkan masalah di dunia nyata.
- c. Yildiz (2016): *contextual Teaching and Learning* adalah Pendekatan konstruktivis untuk belajar, focus pada pengetahuan yang sangat kontekstual dan relevan dengan siswa. *Contextual Teaching and Learning* tekanan menggunakan konsep dan proses ketrampilan dalam konteks dunia nyata yang relevan dengan siswa dari berbagai latar belakang.

## 2. Filsafat *Contextual Teaching and Learning*

Konstruktivisme: *Contextual Teaching and Learning* dipengaruhi oleh konstruktivisme yang mulai digagas oleh Mark Baldwin dan dikembangkan oleh Jean Piaget. Aliran filsafat konstruktivisme berangkat dari pemikiran epistemology Giambatista Vico, yang menyatakan bahwa pengetahuan itu tidak lepas dari orang (subyek) yang tau. Pengetahuan merupakan struktur konsep dari subyek yang diamati.

## 3. Karakteristik *Contextual Teaching and Learning*

- a. Aktif: *Contextual Teaching and Learning* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mencari tahu pengetahuan berdasarkan pengalamannya, sehingga siswa dapat melakukan proses belajar secara lebih bermakna.
- b. Bermakna: Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* mengajak para siswa untuk menggunakan materi bahan ajar sebagai pengetahuan dalam konteks dunia nyata agar, proses jadi lebih bermakna.
- c. Motivasi: *Contextual Teaching and Learning* secara efektif mendorong motivasi belajar dan prestasi siswa.
- d. Berpikir Kritis: *Contextual Teaching and Learning* dapat membantu siswa untuk mengembangkan berpikir kritis mereka.

#### 4. Strategis *Contextual Teaching and Learning*

*React* Strategis: *Texas Collaborative for Teaching Excellence* (2005) mengajukan strategis dalam melakukan pembelajaran kontekstual yang diakronimkan menjadi *REACT*, yaitu:

- a. Berkaitan: Mengartikan apa yang dipelajari dengan pengalaman atau kehidupan nyata.
- b. Mengalami: Mencari dan menemukan sendiri.
- c. Penerapan: Mengaplikasikan konsep dan informasi dalam konteks yang bermakna.
- d. *Cooperating*: Belajar berbagai (*sharing*) dan berkomunikasi dengan siswa lain.
- e. Mentranfer: Menggunakan apa yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

#### 2.1.6 Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* IPAS

##### a. Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Selvianiresa & Prabawanto (2017): *Contextual Teaching and Learning* membuat pelajaran menjadi lebih aktif, dan dapat memberikan motivasi pada siswa. *Contextual Teaching and Learning* melibatkan siswa secara aktif mencari tahu pengetahuan berdasarkan pengalamannya, sehingga siswa dapat melakukan proses belajar secara lebih bermakna.

Toheri dkk. (2020): juga secara efektif mendorong motivasi belajar dan prestasi siswa. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat juga membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Khotimah & Masduki (2006): *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Penerapan *Contextual Teaching and Learning* membuat peserta didik menjadi aktif dan bersemangat dengan banyak bertanya terkait langkah-langkah proses pembelajaran yang berlangsung.

Syaifuddin dkk. (2022): *Contextual Teaching and Learning* digunakan dalam dalam model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Siswa saling membantu antara teman satu kelompok ketika ada yang belum paham dalam memahami materi pembelajara.

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*  
Berikut adalah kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*:

1. Kelebihan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

- a. Meningkatkan motivasi belajar: Dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari, siswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Mereka akan lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak karena dapat melihat aplikasinya dalam kehidupan nyata.
- b. Meningkatkan pemahaman konsep: CTL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Mereka akan lebih memahami konsep-konsep yang dipelajari karena terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi: CTL melatih siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi. Keterampilan-keterampilan ini sangat penting untuk keberhasilan siswa di masa depan.
- d. Meningkatkan kemampuan kolaborasi: Banyak aktivitas dalam CTL yang dilakukan secara kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar berkolaborasi, berkomunikasi, dan menghargai perbedaan pendapat.
- e. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan: *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa akan merasa lebih santai dan menikmati proses belajar.
- f. Menyiapkan siswa untuk kehidupan nyata: Dengan mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) membantu siswa mempersiapkan diri untuk menghadapi

tantangan di masa depan. Mereka akan lebih siap untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di sekolah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Kekurangan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

- a. Membutuhkan persiapan yang matang: Guru perlu merancang pembelajaran yang menghubungkan materi dengan konteks nyata, sehingga membutuhkan waktu dan persiapan yang lebih matang dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.
- b. Membutuhkan sumber daya yang cukup: Penerapan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) seringkali membutuhkan sumber daya yang cukup, seperti bahan ajar yang relevan, alat peraga, atau bahkan kunjungan ke tempat-tempat tertentu.
- c. Tidak semua materi mudah dikontekstualisasikan: Beberapa materi pelajaran mungkin sulit dihubungkan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga guru perlu mencari cara kreatif untuk membuat koneksi yang relevan.

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang telah digunakan dalam penelitian dan praktek pendidikan dalam kurun waktu tersebut.

1. Merumuskan tujuan pembelajaran, tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara spesifik hubungkan tujuan dengan kehidupan nyata siswa.
2. Menyiapkan materi pembelajaran, pilih materi yang relevan dengan kehidupan siswa dan gunakan berbagai sumber belajar seperti media.
3. Membuat kegiatan pembelajaran, libatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran kemudian ajak siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.
4. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, ciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta fasilitasi kerja sama anatar siswa.
5. Melakukan penilaian, gunakan berbagai bentuk penilaian seperti test, gunakan penilaian untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan memperbaiki pembelajaran.

6. Refleksi, ajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka, melakukan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran dimasa mendatang.

d. Manfaat Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menawarkan banyak manfaat bagi siswa, guru, dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari penerapan *Contextual Teaching and Learning*.

### 2.1.7 Hasil belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai akibat dari kegiatan belajar. Perubahan ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, ketrampilan, sikap atau nilai-nilai. Hasil belajar tidak hanya terbatas pada aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga mencakup aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (ketrampilan). Masing- masing dimensi ini saling terkait dan berkontribusi pada perkembangan siswa secara utuh.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti factor internal (minat, motivasi, bakat) dan factor eksternal (lingkungan belajar, metode pembelajaran, fasilitas). Hasil belajar yang diharapkan harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui sejauh mana siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan, perlu dilakukan penilaian.

Bentuk penilaian hasil belajar sangat beragam, mulai dari test, proyek presentasi, portopolio hingga observasi. Pemilihan bentuk penilaian harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Penentuan KKTP mempertimbangkan tingkat kesulitan materi, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran.

### 2.1.8 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

a. Hakikat IPAS Definisi dan Pengertian

Supriyadi (2019): IPAS merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPAS adalah kumpulan pengetahuan dan konsep. Sebagai prosesnya IPAS melibatkan kegiatan observasi dan eksperimen untuk mengembangkan

produk-produk sains. Sebagai aplikasi, teori IPAS melahirkan teknologi yang memberikan kemudahan bagi kehidupan.

Melainkan Ilmu pengetahuan Alam (IPAS) adalah makna alam dan berbagai fenomenanya yang dikemas menjadi kumpulan teori maupun konsep IPAS merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris "*natural science*" yang berarti ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala alam secara sistematis dan berhubungan dengan benda-benda.

IPAS bukan hanya pengetahuan tentang alam yang disajikan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, dan hukum, tetapi juga merupakan cara atau metode untuk mengetahui dan memahami gejala-gejala alam. IPAS sebagai produk terdiri dari fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan model, sedangkan sebagai proses, IPAS berisi metode ilmiah untuk mempelajari objek study dan mengembangkan produk-produk sains.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar (SD) adalah untuk memberikan kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan memberikan pertanyaan dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman cara berpikir ilmiah. Tujuan ini juga meliputi mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPAS yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan IPAS di SD ditujukan untuk untuk mengembangkan proses seperti menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Dengan demikian, siswa dapat menjadi lebih mandiri dalam menghadapi berbagai situasi yang memerlukan ilmiah.

c. Meningkatkan Proses Pembelajaran IPAS

Purwanti Widhy (2013): Proses pembelajaran IPAS tekanan pada memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPAS diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu proses peserta didik untuk

memperoleh pengalaman dan memahami yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Hal ini dilakukan dengan memberikan pengetahuan tentang hubungan antara IPAS, teknologi, dan masyarakat.

Pembelajaran IPAS di SD juga bertujuan untuk mengembangkan sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPAS, teknologi, dan masyarakat. Hal ini dilakukan dengan memberikan pengetahuan tentang bagaimana IPAS dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

#### d. IPAS dalam Kurikulum SD

Pembelajaran IPAS di SD termaksud dalam kurikulum 2006 yang tekankan pada pengembangan dan pemahaman konsep-konsep IPAS yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memiliki dasar yang kuat dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Strategis pembelajaran IPAS di SD dapat digunakan berbagai metode seperti pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, pembelajaran penemuan, dan media yang disesuaikan dengan mata pelajaran IPA. Dengan demikian, siswa dapat belajar secara efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran berbasis eksperimen adalah salah satu strategis yang efektif dalam pembelajaran IPAS di SD. Strategis ini memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen dan mengamati hasilnya secara langsung. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik.

#### e. Penggunaan Media Pembelajaran

Purwanti Widhy H (2013): Proses pembelajaran IPAS tekankan pada memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPAS diarahkan untuk

inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman dan pemahaman dan yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di SD sangatlah penting. Media pembelajaran seperti film, gambar, dan alat eksperimen membantu siswa untuk memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik. Dengan demikian, siswa dapat belajar secara menyenangkan dan efektif.

Pembelajaran IPAS di SD juga bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan berpikir dan berperilaku secara aktif dan kolaboratif. Strategi pembelajaran seperti pembelajaran kooperatif dan pembelajaran penemuan kemungkinan siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik.

Pembelajaran IPAS di SD juga bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan mengamati siswa. Ketrampilan mengamati ini meliputi kemampuan pengamatan gejala-gejala alam secara sistematis dan berkelanjutan. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik dan dapat mengajarkan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.9 Media APE (Alat Permainan Edukatif)**

Jerome Bruner (1915–2016)

Pembelajaran berbasis penemuan dan interaksi aktif. Ia berpendapat bahwa anak-anak belajar lebih baik ketika mereka diberi kesempatan untuk menjelajahi dan memecahkan masalah melalui pengalaman langsung. APE, menurut Bruner, memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Alat permainan edukatif (APE) adalah segala jenis alat atau bahan yang dirancang khusus untuk anak-anak agar mereka bias belajar sambil bermain. APE bukan hanya mainan biasa, melainkan memiliki tujuan pendidikan yang terukur. Dengan kata lain, APE adalah alat bantu belajar yang dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

1. Tujuan penggunaan APE

- a. Merangsang perkembangan anak, APE dirancang untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, seperti perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik.
- b. Membuat pelajaran lebih menyenangkan, APE membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi anak, sehingga mereka lebih antusias untuk belajar.
- c. Membantu anak memahami konsep abstrak, konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami oleh anak dapat dijelaskan melalui permainan dan manipulasi benda konkret yang ada pada APE.

## 2. Contoh Media APE

- a. Blok bangunan, berbagai jenis blok bangunan dapat digunakan untuk membangun menara, jembatan, atau bentuk lain nya. Melalui kegiatan ini, anak belajar tentang bentuk ukuran, keseimbangan, dan kreatifitas
- b. Boneka, boneka dapat digunakan untuk bermain peran, bercerita, atau belajar tentang emosi.
- c. Puzzle, puzzle membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif seperti pengenalan bentuk, warna, dan pola serta kemampuan memecahkan masalah.
- d. Permainan papan, permainan papan seperti ular tangga atau monopoli dapat mengajarkan konsep angka, giliran dan strategis.
- e. Taman bergoyang, permainan ini yang dirancang khusus buat anak, biasanya berbentuk yang menarik dan memiliki dasar yang dapat bergerak-gerak agar memberikan sensasi yang menyenangkan kepada anak.

## 3. Manfaat Penggunaan APE:

- a. Belajar sambil bermain, Anak-anak belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan melalui permainan.
- b. Meningkatkan motivasi belajar, APE membuat anak lebih termotivasi untuk belajar karena prosesnya yang menyenangkan.
- c. Mengembangkan berbagai keterampilan, APE membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan yang penting untuk pertumbuhannya.

- d. Memperkuat konsep yang telah dipelajari, APE dapat digunakan untuk mengulang dan memperkuat konsep yang telah dipelajari di kelas.

4. Cara menggunakan media APE :

- a. Persiapan alat

Pastikan alat permainan APE taman bergoyang dalam kondisi baik dan aman untuk digunakan, tidak ada bagian yang rusak atau longgar. Periksa area sekitar alat permainan untuk memastikan tidak ada benda tajam atau halangan yang dapat membahayakan

- b. Pengenalan alat

Jelaskan kepada anak-anak atau pengguna cara alat permainan ini berfungsi. APE taman bergoyang biasanya terdiri dari papan atau platform yang dapat bergerak ke atas dan ke bawah, menciptakan efek bergoyang. Pastikan anak-anak tahu cara memegang pegangan atau posisi tubuh yang aman selama bermain.

- c. Pemasana

Sebelum mulai bermain, lakukan pemanasan ringan agar tubuh lebih siap dan tidak kaku.

Ajarkan anak-anak untuk melakukan peregangan otot tangan dan kaki agar lebih nyaman saat bermain.

- d. Posisi awal

Minta pengguna untuk duduk atau berdiri dengan posisi yang stabil di atas alat permainan, pastikan kedua tangan memegang pegangan dengan erat (jika ada).

Pastikan posisi tubuh seimbang sebelum alat mulai digerakkan.

- e. Mulai bergoyang

Secara perlahan, mulailah menggerakkan alat permainan dengan menekan atau mendorong bagian yang dapat digerakkan.

Ingatkan pengguna untuk menjaga keseimbangan tubuh, dan untuk tidak melakukan gerakan yang tiba-tiba atau berlebihan yang dapat menyebabkan terjatuh.

f. Nikmati pergerakan

Biarkan pengguna menikmati sensasi bergoyang sambil tetap menjaga postur tubuh yang seimbang dan fokus pada pegangan alat.

Ingatkan untuk tidak melepaskan pegangan selama bermain untuk menghindari terjatuh.

g. Mengentikan pergerakan

Jika pengguna merasa tidak nyaman atau permainan sudah selesai, perlahan hentikan pergerakan alat dengan cara yang aman.

h. Perhatikan waktu penggunaan

Batasi waktu bermain agar anak-anak tidak merasa kelelahan atau pusing setelah bermain.

Berikan waktu istirahat sebelum menggunakan alat permainan lagi.

i. Setelah penggunaan

Pastikan alat permainan kembali dalam posisi yang aman dan siap digunakan oleh orang lain.

Lakukan pengecekan rutin pada alat permainan untuk memastikan keamanannya.

5. Gambar taman bergoyang:



## 2.2 Kerangka Berpikir

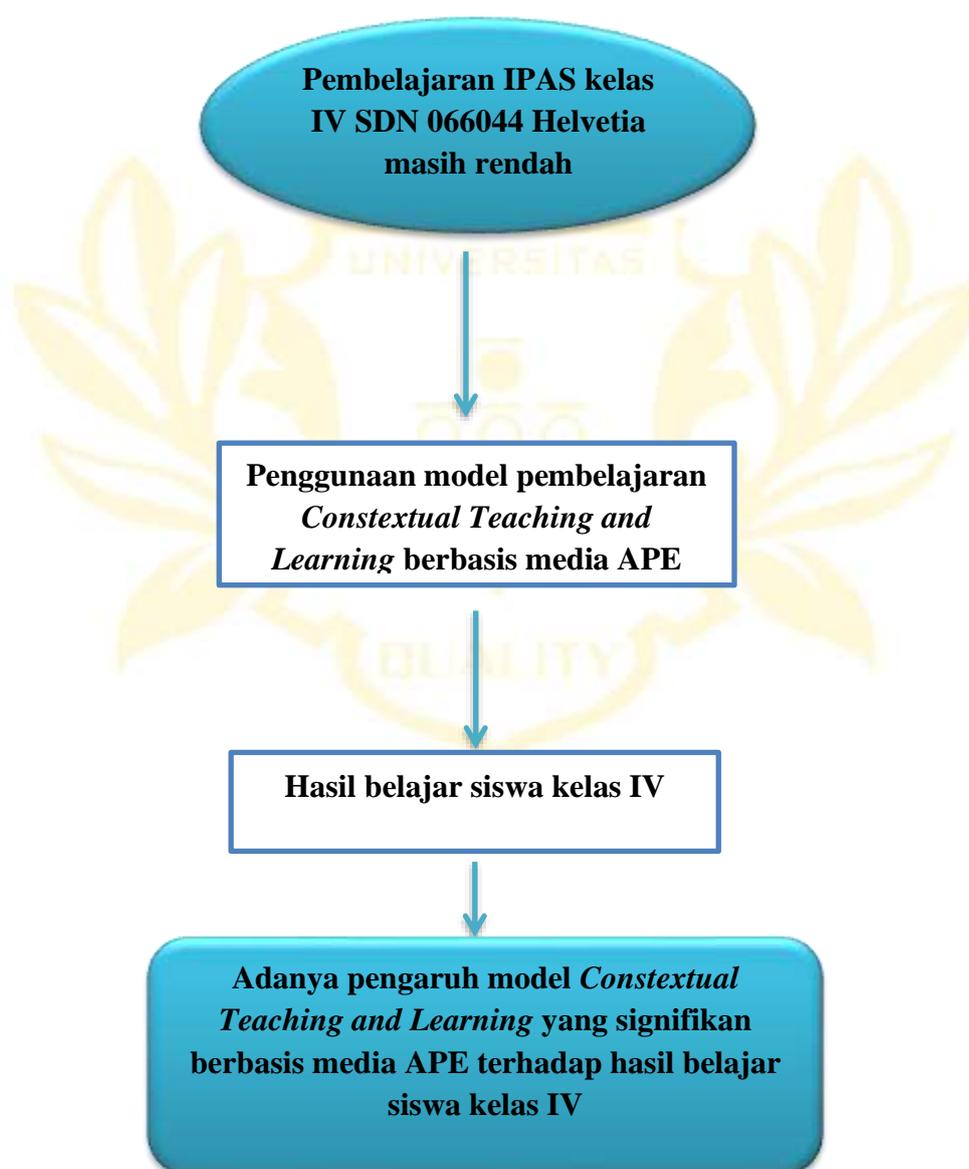
Berikut adalah kerangka berpikir dalam pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL):

Hubungan dengan Dunia Nyata: Mulai dengan menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan situasi kehidupan nyata siswa. Hal ini membantu siswa memahami makna dan relevansi materi. Sajian atau Tanya Jawab Lisan: Gunakan sajian atau Tanya jawab lisan yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa untuk membuat materi terasa manfaat dan motivasi belajar. Proses Keterlibatan Siswa: *Contextual Teaching and Learning* menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata.

Pengalaman Langsung, Proses belajar diorientasikan pada pengalaman secara langsung. Siswa tidak hanya menerima pelajaran, tetapi juga mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran Proses Keterlibatan Siswa: *Contextual Teaching and Learning* menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata Pengalaman Langsung: Proses belajar diorientasikan pada pengalaman secara langsung. Siswa tidak hanya menerima pelajaran, tetapi juga mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran Konstruktivisme dalam *Contextual Teaching and Learning*: *Contextual Teaching and Learning* didasarkan

pada konstruktivisme, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit melalui konteks yang terbatas.

Dengan demikian, kerangka berpikir dalam pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* meliputi pengenalan materi dengan konteks, keterlibatan siswa secara penuh, konstruktivisme, inkuiri dan bertanya, masyarakat belajar, pemodelan dan refleksi, serta penilaian autentik. Hal ini membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS secara lebih mendalam dan menerapkannya dalam kehidupan nyata.



### 2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, kerangka berpikir, dan hasil penelitian yang relevan merumuskan hipotesis sebagai berikut: Adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis media APE terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 066044 Helvetia, Kecamatan Helvetia, Kota Medan.

### 2.4 Definisi Oprasional

- a. Model pembelajaran adalah kerangka yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di kelas.
- b. Model pembelajaran CTL, dijelaskan secara singkat inti dari model pembelajaran CTL yaitu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa.
- c. Hasil Belajar IPAS, diterapkan bahwa hasil belajar akan diukur melalui test tertulis dan belajar dan kinerja praktikum.
- d. Media APE, didefinisikan secara umum sebagai alat permainan edukatif untuk pembelajaran IPAS, dengan contoh yang lebih spesifik.
- e. IPAS adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati dan interaksi di dalam semesta.
- f. Tumbuhan adalah salah satu makhluk hidup yang terdapat di alam semesta.
- g. Kelas IV SD, diterapkan kelas dan semester penelitian.