

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang terstruktur. Menurut Sanjaya, W. (2021), pembelajaran bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, melainkan upaya untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan sikap peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan. Selanjutnya, Purwanto (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan melalui berbagai metode, strategi, dan media. Definisi ini menekankan pentingnya desain pembelajaran yang sistematis agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Menurut Hidayat, R. (2021), pembelajaran juga dipahami sebagai proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman, refleksi, serta keterlibatan dalam aktivitas belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak bersifat pasif, tetapi menuntut partisipasi aktif siswa. Selain itu, Sari (2023:12) menegaskan bahwa pembelajaran di era digital saat ini menuntut integrasi teknologi pendidikan, sehingga interaksi belajar dapat berlangsung lebih fleksibel, personal, dan sesuai dengan kebutuhan individu. Hal ini menunjukkan bahwa pengertian pembelajaran berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses terencana yang menekankan pada interaksi, partisipasi aktif siswa, serta penggunaan strategi dan media yang relevan untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.1.2 Pengertian Pengajaran

Pengajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Setelah tahun 2020,

berbagai literatur menekankan bahwa pengajaran tidak hanya sekadar penyampaian pengetahuan, melainkan sebuah proses fasilitasi yang memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pemahaman mereka sendiri. Menurut Susanto (2021), pengajaran adalah aktivitas terstruktur yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar peserta didik mampu menguasai kompetensi yang ditetapkan. Selain itu, pengajaran juga dipandang sebagai proses yang adaptif dan berpusat pada siswa. Sari (2022) menegaskan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra (2023) yang menekankan bahwa pengajaran modern harus mengintegrasikan teknologi, media interaktif, serta metode kolaboratif untuk menciptakan suasana kelas yang lebih aktif. Lebih lanjut, pengajaran dipahami sebagai kegiatan yang tidak hanya berorientasi pada transfer ilmu, melainkan juga pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan abad 21.

Menurut Handayani (2021), keberhasilan pengajaran terletak pada kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, partisipatif, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pengajaran di era pendidikan modern menuntut peran guru yang lebih kreatif, reflektif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Wibowo (2022) menambahkan bahwa efektivitas pengajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam memilih media dan strategi yang tepat. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan konteks siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus membuat suasana kelas lebih hidup. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovasi dalam setiap proses pengajaran.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengajaran setelah tahun 2020 bukan lagi sekadar proses penyampaian informasi, melainkan kegiatan yang menekankan pada interaksi, partisipasi aktif siswa, serta pemanfaatan teknologi. Guru berperan penting dalam merancang pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat di era global.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Menurut Siregar dan Lubis (2024), faktor internal meliputi kondisi fisik, intelegensi, minat, motivasi, dan sikap belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik.

Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran. Lingkungan belajar yang kondusif serta penerapan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan berdampak positif terhadap hasil belajar (Rahmawati, 2023).

Oleh karena itu, guru perlu memilih model dan media pembelajaran yang tepat agar dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar tersebut. Menentukan keberhasilan dalam proses belajar dapat ditentukan dengan kemampuan belajar peserta didik. Dalam proses belajar, ada faktor-faktor yang memengaruhinya. Hal ini disebutkan oleh (Siregar, 2024) sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek. Yakni: 1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), (2) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

a. Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

b. Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Namun, di antara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut: (1) tingkat kecerdasan/intelegensi siswa, (2) sikap siswa, (3) bakat siswa, (4) minat siswa, (5) motivasi siswa. Aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang.

c. Intelegensi Siswa

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses.

d. Sikap Siswa

Sikap (*attitude*) adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa yang positif ketika merespon guru ia mampu menunjukkan hal-hal yang baik, seperti ia suka dengan mata pelajaran yang disajikan oleh guru, yang merupakan petanda awal yang baik bagi proses belajar siswa, sikap negatif siswa ketika merespon guru dalam proses pembelajaran ia tidak suka dengan mata pelajaran yang disajikan oleh guru, sehingga anak kesulitan dalam belajar.

e. Bakat Siswa

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

f. Minat Siswa

Minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga ia bersedia melakukan kegiatan berkisar objek yang diminati. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

g. Motivasi Siswa

Motivasi adalah pendorongan yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar.

2. Faktor Eksternal

1. Lingkungan Sekolah

a. Lingkungan Sosial Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Apabila di sekitar lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi, dan memiliki sikap yang baik, maka secara otomatis ini juga akan mempengaruhi dan mendorong anak untuk giat dalam belajar. Sebaliknya apabila lingkungan atau tempat

tinggalnya banyak anak-anak yang tidak baik, dan tidak berpendidikan tinggi, maka juga akan mendorong anak untuk malas dalam belajar.

b. Lingkungan Sosial Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

c. Lingkungan Sosial Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran.

Hubungan ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Maka para pendidik, orang tua, dan guru perlu memerhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau peserta didiknya.

2. Lingkungan Nasional

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan siswa.

Apabila gedung sekolah yang tidak mendukung, maka proses belajar mengajar juga tidak akan baik, begitu juga dengan kondisi rumah yang berantakan dan terlalu padat akan berpengaruh buruk terhadap kegiatan belajar siswa.

2.1.5 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motoric dan sikap. Pada sistem pendidikan nasional rumusan

tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Ismail Makki (2021: 3) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni:

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan mencipta. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotor

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerak keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari pendapat menurut Benyamin Bloom diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif berkenaan dengan intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, diantara ranah ketiga itu ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Pembelajaran CTL telah lama sekali diusulkan oleh John Dewey pada tahun 1916 yang menyarankan agar kurikulum dan metodologi pembelajaran dikaitkan langsung dengan minat dan pengalaman siswa. Dewey tidak menyetujui konsentrasi pembelajaran pada pengembangan intelektual terpisah dari pengembangan aspek keperibadian. Dewey juga tidak menyetujui dijauhkannya

kegiatan pembelajaran di sekolah dengan kegiatan di dunia kerja dan di dunia nyata sehari-hari.

Teori belajar Ausubel dan Piaget adalah dasar dari model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL). Model ini menawarkan cara untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dengan membuat hubungan antara informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk memahami lebih dari sekedar konsep materi, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari mereka (Nada, 2020).

Model pembelajaran yang disebut *contextual teaching and learning* (CTL) menekankan proses belajar mengajar yang melibatkan partisipasi penuh siswa. Ini mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan nyata (Setiawan, 2020).

contextual teaching and learning (CTL) adalah pendekatan atau ide yang membantu guru mendorong dan merangsang otak siswa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata. *contextual teaching and learning* (CTL) juga mengaitkan pengetahuan yang dipelajari dengan cara yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kontekstual *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia nyata. Miftahul Huda, dalam Sundari (2020:109) menyatakan Model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Afandi et al. (2022:17) menyatakan model pembelajaran dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar terstruktur dan berorientasi pada pencapaian akademik.

Kadir (2020:19) mengungkapkan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran dengan mengaitkan pembelajaran dengan dunia nyata siswa, yang dapat membuat pengetahuan siswa bertambah dengan penerapannya didalam kehidupan sehari-hari siswa. dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

2.1.7 Karakteristik Contextual Teaching And Learning (CTL)

Landrawan dan Hendra (2021:141) mengemukakan bahwa “karakteristik model kontekstual *contextual teaching and learning* (CTL) yaitu menekankan pada berpikir tingkat tinggi, transfer pengetahuan melalui disiplin ilmu, mengumpulkan, menganalisis, mensintesis informasi dan data dari berbagai sumber dan sudut pandang”. Karakteristik *contextual teaching and learning* (CTL) menurut Sanjaya dalam Pratami, dkk (2022) yaitu:

1. Pembelajaran adalah suatu proses pengaktifan pengetahuan yang telah ada sebelumnya (*activating knowledge*)
2. Pembelajaran kontekstual merupakan belajar dalam rangka memperoleh dan memperluas pengetahuan baru (*acquiring knowledge*).
3. Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), ialah pengetahuan yang dapat diperoleh bukan untuk dihafal saja namun pengetahuan ini untuk dipahami dan diyakini
4. Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*), ialah pengetahuan dan pemahaman yang ada harus bisa diaplikasikan dalam kehidupan nyata siswa.
5. Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*)

2.1.8 Kelebihan Dan Kekurangan Contextual Teaching And Learning (CTL)

Setiap hal pasti tidak terlepas dari kepemilikan atas kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut tentu juga berlaku pada *contextual teaching and learning* (CTL). Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh *contextual teaching and learning* (CTL). Menurut Suyadi (2021), kelebihan dan kekurangan *contextual teaching and learning* (CTL) antara lain adalah:

a. Kelebihan *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

1. Pembelajaran kontekstual dapat mendorong peserta didik menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata (D. Anggraini, 2020). Artinya, peserta didik secara tidak langsung diminta untuk memahami hubungan antara pengalaman belajarnya di sekolah

dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dapat bereksplorasi, berdiskusi dan mampu berpikir kritis serta memecahkan masalah.

2. Pembelajaran kontekstual mampu mendorong peserta didik untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan nyata (Shodiq & Ihsan, 2017; Lotulung, Ibrahim, & Tumurang, 2018). Artinya, peserta didik tidak hanya diharapkan dapat memahami materi yang dipelajarinya, tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilaku/tingkahlaku (karakter/akhlak) dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pembelajaran kontekstual menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi (Haryanto & Arty, 2022; D. Setiawan, Khodijah, & Mansyur, 2020). Maksudnya, proses belajar didasarkan pada proses pengalaman langsung. Proses pembelajaran dalam kerangka *contextual teaching and learning* (CTL) adalah melalui proses menemukan dan menemukan materi pelajaran itu sendiri, bukan hanya mengharapkan siswa untuk menerima materi Pelajaran

b. Kekurangan *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

1. *contextual teaching and learning* (CTL) membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk bisa memahami semua materi
2. Guru harus bekerja ekstra untuk lebih intensif dalam membimbing, karena dalam *contextual teaching and learning* (CTL) guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi.
3. Siswa sering melakukan kesalahan ketika mencoba menghubungkan mata pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari. Berdasarkan ini, siswa harus gagal berulang kali untuk menemukan hubungan yang tepat.

2.1.9 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

Langkah-langkah model *contextual teaching and learning* (CTL) adalah sebagai berikut:

1. *Modeling*; guru bertindak sebagai model bagi siswa.
2. *Inquiry*; identifikasi, analisis, dan observasi.

3. *Questioning*; tanya jawab dengan siswa.
4. *Learning Community*; siswa dibagi dalam kelompok belajar.
5. *Constructivisme*; konstruksi teori dan pemahaman.
6. *Reflection*; siswa mengulas dan merangkum materi di akhir pertemuan.

Menurut Trianto (2010), kelas yang menggunakan pendekatan kontekstual akan mempelajari keenam prinsip atau komponen *contextual teaching and learning* (CTL) langkah-langkah dalam model *contextual teaching and learning* (CTL) diperlukan karena saat ini pendidikan kita masih didominasi oleh pendekatan di mana guru menjadi sumber informasi utama, dan metode ceramah menjadi salah satu strategi utama dalam pembelajaran. Akibatnya, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, metode baru dalam proses pembelajaran diperlukan. Teori belajar dari Ausubel menekankan pembelajaran bermakna, yang mengarahkan siswa dalam menghubungkan konsep baru dengan kehidupan sehari-hari.

2.1.10 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut (Syaiful, dkk 2020:121) “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”. (Menurut Asyhar 2020:8) “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah wadah dari pesan yang ingin disampaikan dari pengirim menuju penerima melalui komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

2.1.11 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat. Media berfungsi untuk intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa. Menurut (Suparlan 2020:20) “media pembelajaran memiliki fungsi, di antaranya adalah dengan fungsi utama dalam membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran”. Menurut Levie & Lentz dalam (Suparlan, 2020:20) bahwa terdapat beberapa fungsi pembelajaran di antaranya:

1. Fungsi atensi adalah fungsi menariknya perhatian siswa terhadap konsentrasi belajar berkaitan dengan media pembelajaran visual yang ditampilkan.
2. Fungsi afektif adalah menariknya perhatian konsentrasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran gambar.
3. Fungsi kompensatoris yaitu media visual yang berguna untuk mengetahui sejauh mana teryariknya siswa dalam membaca.

Menurut (Rejeki, dkk 2020:106) bahwa “media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh pendidik yang ada di kelas”. Menurut (Rasyid & Rohani 2020:94) bahwa “fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi daya Tarik untuk siswa, meningkatkan hasil belajar, sebagai media proses pembelajaran, menjadikan peran guru agar lebih produktif”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integrasi dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengundang pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya.

3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir

2.1.12 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Aqib, 2021:51) mengungkapkan manfaat umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyeragamkan penyampaian materi.
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran lebih interaksi.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
6. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
7. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
8. Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif.

Berdasarkan manfaat yang telah dikemukakan ahli, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan sumber belajar yang efektif dan efisien.

2.1.13 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Ashyar dalam Abdul Wahab, dkk.(2021: 8) membagi jenis media pembelajaran dalam empat bagian, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia. Untuk mengetahui fungsi dari setiap media pembelajaran, khususnya dalam proses belajar mengajar dikelas, tentunya pengajar haruslah mengenal terlebih dahulu jenis-jenis dari masing-masing media tersebut. Setiap media memiliki jenis yang berbeda. Jenis tersebut di sesuaikan dengan fungsi media itu sendiri. Berdasarkan jenisnya, media dibedakan atas.

1. Media Audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Contoh: Tape Recorder dan Radio
2. Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Contoh: Gambar, foto serta benda nyata tidak bersuara
3. Media Audio-Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dari unsure gambar. Contoh: Televisi

Di tinjau dari jenis-jenis media yang telah dipaparkan, Monopoli Keberagaman Nusantara merupakan salah satu media visual tidak bergerak. Gambar tidak bergerak mempunyai hubungan bahwa gambar tersebut dapat dipandang lama dan teliti, sehingga dapat digunakan dalam tingkatan kemampuan siswa yang berbeda

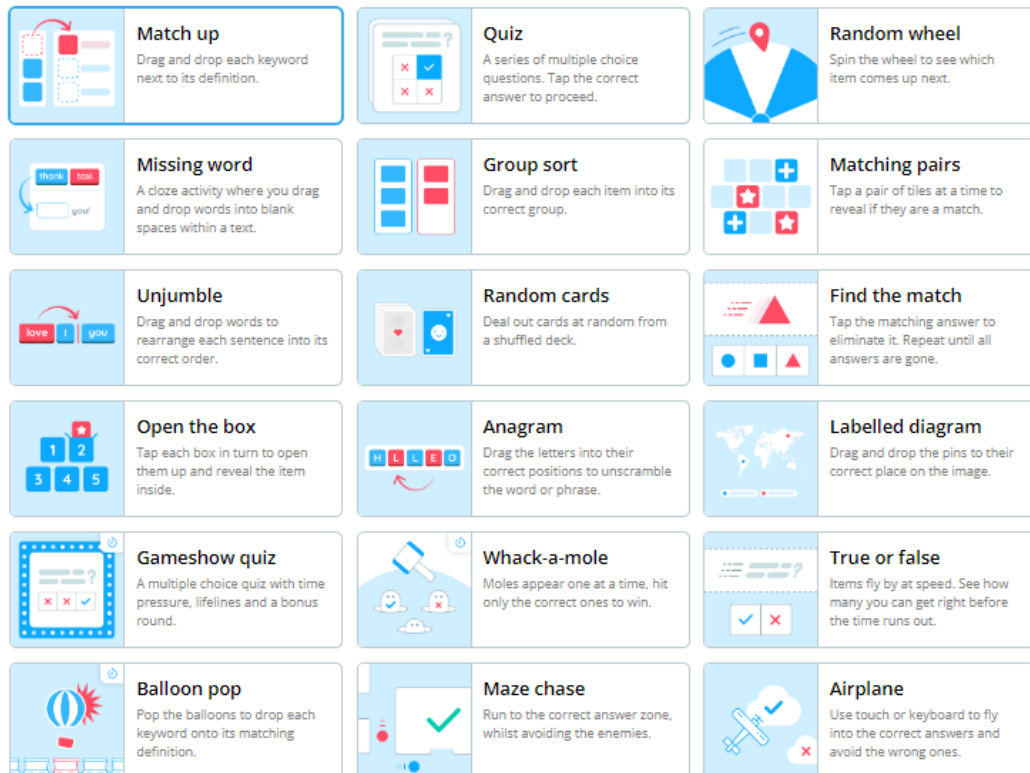
2.1.14 Pengertian Media Wordwall

Wordwall adalah media pembelajaran interaktif yang memiliki berbagai permainan yang digunakan melalui teknologi seperti smartphone dan laptop, yang berfungsi sebagai alat bantu untuk membantu siswa melakukan aktivitas di kelas (Purnamasari dkk., 2022).

Pembelajaran ini memerlukan alat canggih seperti smartphone, ponsel pintar, laptop, atau komputer yang didukung oleh jaringan internet. Menurut Afiani dan Faradita (2021), siswa harus didampingi dan dibimbing di rumah oleh orang tua atau wali mereka saat mereka belajar online.

Berdasarkan definisi tersebut, *Wordwall* adalah media pembelajaran berbentuk kuis permainan dengan berbagai jenis permainan yang menampilkan pertanyaan-pertanyaan secara menarik dan bervariasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPAS dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Pada penelitian ini menggunakan tiga games yaitu *match up*, *Group sort* dan *Random whell*.



Gambar 2. 1 media *wordwall*

2.1.14.1 Fungsi Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran

Berikut fungsi media *Wordwall* dalam pembelajaran di kelas

1. Merangsang perkembangan daya pikir dan kepekaan peserta didik.
2. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, kreatif, dan inovatif.
3. Meningkatkan logika dan pemahaman peserta didik.
4. Media edukasi dua arah yang interaktif.
5. Tolak ukur penilaian dan kemampuan peserta didik.

2.1.14.2 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Wordwall*

Penggunaan *wordwall* didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penggunaan *wordwall* didalam kelas adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah baik ditingkat sekolah dasar maupun tinggi (Nisa & Susanto, 2022). Penggunaan *wordwall* dapat melatih kreativitas siswa hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman - temannya baik perseorangan

ataupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam *wordwall* yang sebelumnya telah dirancang oleh guru. selain itu *wordwall* memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat karena berbentuk visual serta pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama (Arif Agus Mujahidin et al., 2021). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media *wordwall* sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*

- a. Media *wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
- b. Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, Pemanfaatan Aplikasi Game.
- c. Media *wordwall* bersifat kreatif
- d. Meningkatkan minat siswa dalam belajar
- e. Dapat menjadi alat evaluasi
- f. Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa

2. Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

- a. Media *wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual
- b. Media *wordwall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

Meskipun model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan media *Wordwall* masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, peneliti memilih kombinasi keduanya karena secara konseptual dan praktis saling melengkapi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Model CTL menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Kekurangan dari CTL, seperti membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dan menuntut keterlibatan guru yang intensif dalam membimbing siswa, dapat diminimalkan dengan bantuan media pembelajaran yang menarik dan efisien. Di sinilah peran *Wordwall* menjadi penting.

Media *Wordwall* yang berbasis digital mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan edukatif. Sifatnya yang fleksibel dan mudah diakses membuat proses pembelajaran lebih efektif serta membantu guru dalam mengelola waktu dan memantau pemahaman siswa secara langsung. Walaupun *Wordwall* memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada perangkat dan jaringan internet, namun dalam praktiknya, kelebihan *Wordwall* yakni meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterlibatan siswa, serta mempermudah evaluasi pembelajaran lebih dominan dibanding keterbatasannya.

Dengan demikian, kombinasi model CTL dan media *Wordwall* dipilih karena mampu mengatasi kelemahan masing-masing. CTL menjadikan pembelajaran bermakna melalui keterkaitan konteks nyata, sedangkan *Wordwall* menghadirkan aspek visual, interaktif, dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain. Sinergi antara CTL dan *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

2.1.15 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran kurikulum merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam untuk dimiliki agar dijaga dan mengembangkan lingkungan dan alam. Menurut Nawa Litera (2023) IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Tujuan Mata Pelajaran IPAS yaitu:

1. Menumbuhkan Rasa ingin tahu

Membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya

2. Mengenal Interaksi

Para siswa akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

3. Mengidentifikasi Masalah.

Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut

4. Melatih Sikap Ilmiah

5. Siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analisis

6. Berperan Aktif Menjaga Lingkungan dan Alam.

IPAS membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, mereka akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

2.1.16 Materi Pembelajaran

Materi IPAS Kelas Empat (IV) “Sumber Energi Dan Pemanfaatannya”

1. Pengertian Energi

Energi merupakan kemampuan suatu benda atau makhluk hidup untuk melakukan kerja atau usaha. Dalam kehidupan sehari-hari, energi diperlukan oleh manusia, hewan, dan tumbuhan untuk melakukan berbagai aktivitas. Manusia membutuhkan energi untuk bergerak, berpikir, bekerja, dan beraktivitas. Hewan memerlukan energi untuk bertahan hidup dan mencari makan. Tumbuhan juga membutuhkan energi, khususnya dari cahaya matahari, untuk melakukan proses fotosintesis yang menjadi dasar kehidupan di bumi.

Energi tidak dapat dilihat secara langsung, namun dapat dirasakan melalui efeknya. Misalnya, saat kita merasakan panas dari sinar matahari, atau ketika kipas angin berputar karena aliran listrik. Dalam ilmu pengetahuan alam, energi diklasifikasikan ke dalam berbagai bentuk, seperti energi panas, cahaya, kimia, gerak, listrik, dan suara.

2. Macam Macam Sumber Energi

Sumber energi adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan energi. Sumber-sumber ini dapat diperoleh dari alam dan dimanfaatkan oleh manusia untuk

berbagai keperluan, seperti memasak, menerangi ruangan, menggerakkan kendaraan, dan menghasilkan listrik. Secara umum, sumber energi dikelompokkan menjadi dua, yaitu sumber energi terbarukan dan sumber energi tidak terbarukan.

1. Energi Matahari

Matahari adalah sumber energi utama bagi kehidupan di bumi. Energi matahari menyediakan cahaya dan panas yang sangat penting bagi makhluk hidup. Tumbuhan menggunakan cahaya matahari untuk melakukan fotosintesis, yaitu proses pembuatan makanan. Manusia memanfaatkan panas matahari untuk mengeringkan pakaian, menjemur hasil pertanian seperti padi atau ikan, dan bahkan untuk menghasilkan listrik melalui panel surya (solar cell). Energi dari matahari termasuk dalam sumber energi terbarukan karena ketersediaannya tidak terbatas dan dapat dimanfaatkan terus-menerus



Gambar 2. 2 solar cell

2. Energi Air

Energi air dimanfaatkan dari aliran air yang deras, seperti sungai dan air terjun, untuk menggerakkan turbin yang menghasilkan listrik. Teknologi ini disebut Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA). Indonesia memiliki banyak sungai besar dan bendungan yang digunakan sebagai sumber energi air, menjadikan potensi energi ini sangat besar. Air juga digunakan dalam

pertanian sebagai sumber irigasi dan dalam kehidupan sehari-hari untuk kebutuhan rumah tangga



Gambar 2. 3 Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA)

3. Energi Angin

Energi angin diperoleh dari gerakan udara di atmosfer. Angin memiliki kekuatan untuk menggerakkan kincir atau baling-baling. Dalam teknologi modern, angin digunakan dalam Pembangkit Listrik Tenaga Bayu (PLTB). Kincir angin besar dipasang di daerah terbuka dan berangin untuk mengubah energi gerak angin menjadi listrik. Selain itu, energi angin juga digunakan secara tradisional untuk memompa air dan menggiling gandum di beberapa negara.



Gambar 2. 4 Pembangkit Listrik Tenaga Bayu (PLTB)

4. Energi Panas Bumi (GEOTHERMAL)

Energi panas bumi berasal dari panas yang terdapat di dalam perut bumi. Daerah yang memiliki aktivitas vulkanik tinggi, seperti Indonesia, memiliki potensi energi panas bumi yang besar. Energi ini dimanfaatkan melalui Pembangkit Listrik Tenaga Panas Bumi (PLTP). Uap panas dari dalam bumi digunakan untuk memutar turbin yang kemudian menghasilkan listrik. Karena energi ini berasal dari alam dan tidak mudah habis, maka termasuk ke dalam sumber energi terbarukan.



Gambar 2. 5 Pembangkit Listrik Tenaga Panas Bumi (PLTP)

5. Energi Bahan Bakar Fosil(Minyak Bumi, Batu Bara, Dan Gas Alam)

Bahan bakar fosil terbentuk dari sisa makhluk hidup yang tertimbun di dalam bumi selama jutaan tahun. Contoh bahan bakar fosil adalah minyak bumi, batu bara, dan gas alam. Energi dari bahan bakar ini dimanfaatkan untuk berbagai keperluan seperti bahan bakar kendaraan, memasak, pembangkit listrik, dan kebutuhan industri. Namun, energi ini termasuk dalam sumber energi tidak terbarukan, karena pembentukannya memerlukan waktu sangat lama dan akan habis jika digunakan terus-menerus. Selain itu, penggunaan bahan bakar fosil dapat menyebabkan polusi dan pemanasan global.

6. Energi Biomassa

Energi biomassa berasal dari bahan organik, seperti kayu, jerami, limbah pertanian, dan kotoran hewan. Energi ini dapat dimanfaatkan sebagai

sumber bahan bakar alternatif, seperti briket atau biogas. Misalnya, kotoran sapi dapat diolah menjadi biogas yang digunakan untuk memasak. Energi biomassa merupakan bagian dari energi terbarukan karena bahan-bahannya dapat diperoleh kembali dari alam.

3. Pemanfaatan Energi Dalam Kehidupan Sehari Hari

Energi yang berasal dari berbagai sumber dimanfaatkan manusia untuk berbagai kegiatan. Berikut adalah beberapa contoh pemanfaatan energi dalam kehidupan sehari-hari:

1. Energi matahari digunakan untuk menjemur pakaian, mengeringkan hasil panen, serta menghasilkan listrik melalui panel surya.
2. Energi listrik yang diperoleh dari PLTA, PLTU, PLTB, dan PLTP digunakan untuk menyalakan lampu, peralatan rumah tangga, dan alat komunikasi.
3. Bahan bakar fosil digunakan untuk menyalakan kendaraan bermotor, menjalankan mesin di pabrik, dan memasak di rumah.
4. Energi biomassa, seperti biogas, digunakan untuk keperluan memasak di daerah pedesaan.
5. Energi angin digunakan untuk menghasilkan listrik di daerah dengan potensi angin besar.

Pemanfaatan energi ini harus dilakukan secara bijaksana agar tidak terjadi pemborosan dan kerusakan lingkungan.

4. Energi Terbarukan Dan Tidak Terbarukan

Sumber energi terbagi menjadi dua berdasarkan ketersediaannya:

1. Sumber Energi Terbarukan

Adalah sumber energi yang tidak akan habis walaupun digunakan secara terus-menerus. Contohnya adalah matahari, angin, air, biomassa, dan panas bumi.

2. Sumber Energi Tidak Terbarukan

Adalah sumber energi yang jumlahnya terbatas dan akan habis jika digunakan terus-menerus. Contohnya adalah batu bara, minyak bumi, dan gas alam.

Penting bagi manusia untuk mulai beralih ke energi terbarukan demi keberlangsungan hidup dan kelestarian lingkungan.

5. Upaya Penghematan Energi

Karena tidak semua energi bisa diperbarui, manusia harus belajar untuk menggunakan energi secara hemat. Beberapa upaya penghematan energi antara lain:

1. Mematikan lampu dan alat elektronik jika tidak digunakan.
2. Menggunakan transportasi umum atau kendaraan ramah lingkungan.
3. Menghemat pemakaian air dan gas saat mandi atau memasak.
4. Menggunakan alat elektronik hemat energi seperti lampu LED.
5. Menjemur pakaian dengan sinar matahari daripada menggunakan pengering listrik.

Menghemat energi berarti menjaga kelestarian bumi dan memastikan energi tetap tersedia untuk generasi mendatang.

6. Dampak Penggunaan Energi Terhadap Lingkungan

Pemanfaatan energi memiliki dampak baik dan buruk terhadap lingkungan. Jika digunakan secara bijak, energi dapat membantu kehidupan manusia menjadi lebih mudah dan nyaman. Namun jika digunakan secara berlebihan dan tidak ramah lingkungan, maka akan menimbulkan dampak negatif seperti:

1. Pencemaran udara, akibat pembakaran bahan bakar fosil.
2. Pemanasan global, karena gas rumah kaca yang dihasilkan dari kendaraan dan industri.
3. Kerusakan lingkungan, akibat penambangan dan eksploitasi sumber daya alam.

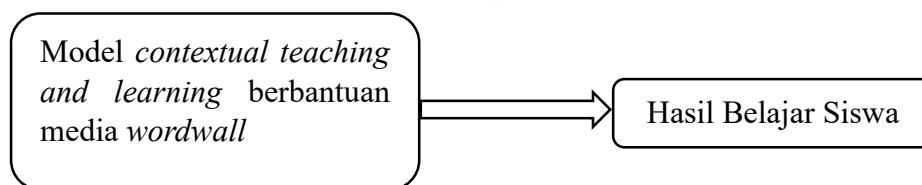
Oleh karena itu, pendidikan sejak dini mengenai sumber energi dan pemanfaatannya secara bijak sangat penting untuk menciptakan generasi yang peduli terhadap lingkungan.

2.2 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dianggap berkualitas apabila berjalan secara efektif, memiliki makna, dan didukung oleh sumber daya yang memadai. Keberhasilan dan keektifan proses pembelajaran dapat di ukur dari pencapaian belajar siswa, partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran tersebut.

Dalam rangka mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan, guru perlu memiliki kemampuan dalam memfasilitasi murid agar mereka dapat dengan mudah menerima dan mengelola materi pembelajaran IPAS yang disampaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah Dengan memanfaatkan media *wordwall*, peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga mampu memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan adalah *wordwall*. Tujuan dari permainan ini adalah memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan belajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab individu. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan belajar bersama teman-temannya.



2.3 Defenisi Operasional

Pada bagian ini akan di jelaskan defenisi operasional terkait kerangka teoritis yang sudah di paparkan.

1. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna.
2. Model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) menuntut siswa untuk aktif menemukan, mengalami, bertanya, merefleksikan, serta menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman sehari-hari melalui tujuh komponen utama: konstruktivisme, inquiry, questioning, learning community, modeling, reflection, dan authentic assessment.
3. Media adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima.
4. Media *Worldwall* adalah media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif seperti kuis, *puzzle*, *match up*, dan anagram yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih menarik dan menyenangkan.
5. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa dari hasil posttest setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan media *Worldwall*.
6. Pelajaran IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan kejadian yang terjadi di dalam kehidupan Masyarakat.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan data dan analisis ilmiah.

Dengan kata lain, hipotesis merupakan pernyataan yang menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara variabel-variabel penelitian, yang nantinya diuji secara empiris. Ada pun hipotesis penelitaai pada penelitian ini di rumuskn sebagai berikut.

Terdapat pengaruh pada model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDS HKBP Teladan tahun ajar 2025/2026.

