

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2014:22). Nahdiyatin (2016:84) juga menyebutkan “Hasil belajar adalah cerminan keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses pembelajaran yang telah terlaksana dan diakhiri dengan suatu evaluasi”.

Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Purwanto (2016:54) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan”. Lebih lanjut Dimiyati dan Mudjiono (2015:3) menyatakan “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar. Kemudian Latip (2018:14) menyatakan bahwa “Hasil belajar dapat berupa capaian autentik kompetensi peserta didik yang diperoleh dalam pembelajaran di kelas baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik”. Penilaian ini dilaksanakan secara terintegrasi dalam proses yang karena prosesnya dilaksanakan dengan autentik.

Dari beberapa pengertian tentang hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah cerminan keberhasilan atau hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar berupa capaian autentik kompetensi peserta didik di kelas baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Sebagai inti dari kegiatan pendidikan, proses belajar mengajar adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu ditunjukkan oleh adanya perubahan dalam diri siswa atau sering disebut dengan prestasi. Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu.

Menurut Ahmad Susanto (2016:12) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

- (a) faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, (b) faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku dalam hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan pendapat (2015:54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- (a) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern juga terbagi atas tiga bagian yaitu: (1) faktor jasmani berupa faktor kesehatan dan cacat tubuh, (2) faktor psikologi berupa intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan, (3) faktor kelelahan, (b) faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Yang termasuk faktor-faktor ekstern yaitu: (1) faktor keluarga yaitu berupa orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, susasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, (2) sekolah yaitu berupa metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah, (3) faktor masyarakat yaitu berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Pada pelaksanaannya keberhasilan proses belajar mengajar belum sepenuhnya dapat terlaksana dengan baik, seringkali terdapat kendala yang ditemukan dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan tujuan pengajaran yang diinginkan belum dapat tercapai secara optimal.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Sebagai seorang guru yang setiap hari berinteraksi dengan muridnya dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran. Guru yang memiliki kemauan dalam menggali metode dalam pembelajaran akan menciptakan model-model baru sehingga murid tidak mengalami kebosanan serta dapat menggali pengetahuan dan pengalaman secara maksimal. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal.

Menurut Aris Shoimin (2018:41) "*Contextual Teaching And Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan lainnya". Lebih lanjut Trianto (2018:105) menyatakan bahwa "Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching And Learning* merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja".

Menurut Rusman (2017:187) "Pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata". Lebih lanjut Tukiran Taniredja (2017:49) menyatakan bahwa "Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antar materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik 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*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*)".

Dari beberapa pengertian model pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching And Learning* di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*).

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* menurut Aris Shoimin (2018:43) yaitu:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Apersepsi sebagai penggalan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
- 4) Penjelasan tentang pembagian kelompok dan cara belajar.

b. Kegiatan Inti

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian permasalahan.
- 2) Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil penyelesaian dan alasan atas jawaban permasalahan yang diajukan guru.
- 3) Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama.

- 4) Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompok yang mendapat tugas.
- 5) Dengan mengacu pada jawaban siswa, melalui tanya jawab, guru dan siswa membahas cara penyelesaian masalah yang tepat.
- 6) Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru dan siswa membuat kesimpulan cara menyelesaikan permasalahan pada materi pelajaran.
- 2) Siswa mengerjakan lembar tugas.
- 3) Siswa menukarkan lembar tugas satu dengan yang lain kemudian guru bersama siswa membahas penyelesaian lembar tugas sekaligus memberi nilai pada tugas sesuai kesepakatan yang telah diambil.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Adapun kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1) **Kelebihan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* yaitu:**
 - a) Pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berpikir secara penuh, baik fisik maupun mental.
 - b) Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan siswa bukan dengan menghafal, melainkan proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
 - c) Kelas dalam kontekstual bukan sebagai tempat memperoleh informasi, melainkan sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan.
 - d) Materi pelajaran ditentukan oleh siswa sendiri, bukan hanya pemberian dari orang lain.

2) Kelemahan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* yaitu:

Penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran, selain juga membutuhkan waktu lama.

6. Alat Peraga dalam Pembelajaran

a. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga merupakan suatu alat yang dipakai untuk membantu dalam proses belajar-mengajar yang berperan besar sebagai pendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penggunaan alat peraga ini mempunyai tujuan untuk memberikan wujud yang nyata terhadap bahan yang dibicarakan dalam materi pembelajaran. Alat peraga yang dipakai dalam proses belajar-mengajar dalam garis besarnya memiliki manfaat menambahkan kegiatan belajar para siswa, menghemat waktu belajar, memberikan alasan yang wajar untuk belajar, sebab dapat membangkitkan minat perhatian dan aktivitas para siswa.

Arsyad (2015:9) “Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang dapat digunakan untuk memperagakan materi pelajaran”. Selanjutnya menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2017:23) “Alat peraga merupakan alat bantu pendidikan yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan atau pengajaran”. Lebih lanjut Jumadi (2014:2) “Alat peraga adalah salah satu media pembelajaran yang merupakan bentuk penggambaran mekanisme kerja suatu benda.

Sejalan dengan pendapat Ali (dalam Sundayana 2015:7) “Alat di definisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan pesan perangsang pikiran, perasaan dan perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa”. Kemudian Yaumi dalam (Arsyad 2015:10) menyatakan bahwa “Alat peraga ialah alat-alat yang digunakan guru yang berfungsi membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajarnya”. Lebih lanjut menurut Iswadi (dalam Anas 2014:2) “Alat peraga adalah seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa definisi alat peraga di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, atau seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran dalam wujud riil terhadap bahan yang dibicarakan dalam materi pembelajaran sehingga mendorong proses belajar siswa.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga

Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah dalam menggunakan alat peraga. Langkah-langkah tersebut adalah:

- 1) Menetapkan tujuan yang jelas.
- 2) Merumuskan tujuan perilaku khusus secara tepat.
- 3) Memilih alat pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelum dan mengetahui karakteristik peserta didik secara tepat.
- 4) Menyusun perencanaan pelajaran.
- 5) Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat keterlibatan peserta didik dan dikombinasikan dengan media.
- 6) Melakukan kegiatan tindak lanjut.
- 7) Melakukan evaluasi.

c. Fungsi Alat Peraga

Alat peraga memiliki fungsi, dimana dikemukakan oleh Muhammad Anas (2014: 4) fungsi alat peraga untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar siswa mampu menangkap arti sebenarnya konsep tersebut. penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal memungkinkan terjadinya *verbalisme*, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Selain menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, penyampaian dengan bahasa verbal menyebabkan semangat siswa untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena siswa kurang diajak berfikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Melihat, meraba, dan memanipulasi objek atau alat peraga maka siswa mempunyai pengalaman-pengalaman dalam kehidupan sehari-hari tentang arti dari suatu konsep.

d. Karakteristik Alat Peraga

Menurut Ruseffendi (dalam Muhammad Anas 2014:9) menyatakan bahwa alat peraga yang digunakan hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut:

(1) tahan lama (terbuat dari bahan yang cukup kuat), (2) bentuk dan warnanya menarik, (3) sederhana dan mudah di kelola (tidak rumit), (4) ukurannya sesuai (seimbang) dengan ukuran fisik anak, (5) dapat menyajikan konsep (tidak mempersulit pemahaman), (6) sesuai dengan konsep pembelajaran, (7) dapat memperjelas konsep (tidak mempersulit pemahaman), (8) peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berfikir yang abstrak bagi siswa, (9) bila kita mengharap siswa belajar aktif (sendiri atau berkelompok) alat peraga itu supaya dapat di manipulasikan, yaitu dapat diraba, dipegang dipindahkan, dimainkan, dipasangkan, dicopot, (diambil dari susunannya) dan lain-lain, (10) bila mungkin alat peraga tersebut dapat berfaedah lipat (banyak).

e. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Alat Peraga

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1) Kelebihan penggunaan alat peraga yaitu:

- a) Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi menarik.
- b) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.
- d) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan sebagainya.

2) Kelemahan penggunaan alat peraga yaitu:

- a) Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan.
- b) Perlu ketersediaan biaya.

7. Pengertian IPA

Wisudawati dan Sulistyowati (2015:22) menyatakan bahwa “IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan hubungan sebab-akibatnya”. Abdullah Aly dan Eny Rahma (2014:21) menyatakan bahwa “IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang

diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksprementasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengait antara cara yang satu dengan cara lain”. Wahab Jufri (2017:132) Ilmu Pengethuan alam (IPA) atau Sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan hubungan sebab-akibatnya yang disusun dengan cara yang khas/khusus.

8. Hakikat Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA dapat digambarkan sebagai suatu sistem, yaitu sistem pembelajaran IPA. Sistem pembelajaran IPA, sebagaimana sistem-sistem lainnya terdiri atas komponen masukan pembelajaran, proses pembelajaran, dan keluaran pembelajaran. Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2015: 26) “Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan”.

Adapun hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu: (1) sikap: IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat. Persoalan IPA dapat dipecahkan dengan menggunakan prosedur yang bersifat *open ended*, (2) proses: proses pemecahan pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan, (3) produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori dan hukum, (4) aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

9. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran biasa yang paling sering dilakukan oleh guru-guru di sekolah. Pada pembelajaran ini guru memberi penerangan atau penuturan secara lisan kepada siswa. Guru lebih mendominasi pembelajaran, pada umumnya siswa bersifat pasif, yaitu menerima apa saja yang dijelaskan oleh guru. Metode pembelajaran konvensional cenderung membosankan, membuat daya serap rendah karena bersifat menghafal. Menurut Freire (dalam Daryanto dan Karim 2017:117) bahwa “Pembelajaran konvensional adalah suatu penyelenggaraan pendidikan ber“gaya-bank” penyelenggaraan pendidikan hanya dipandang sebagai suatu aktivitas pemberian informasi yang harus “ditelan” oleh peserta didik, yang wajib diingat dan dihafal”.

Menurut Djamarah (dalam Daryanto dan Karim 2017:117) menyatakan “Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran”. Aqib dan Ali (2016:38) “Metode ceramah yang dimaksud adalah cara menyampaikan suatu pelajaran tertentu dengan jalan penuturan secara lisan kepada peserta didik atau khalayad ramai. Metode ceramah merupakan teknik pengajaran yang dilakukan oleh pendidik secara monolog dan hubungan satu arah (*one way communication*)”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, teknik pengajaran yang dilakukan oleh pendidik secara monolog dan hubungan satu arah atau bisa disebut sebagai metode ceramah, dan dipandang sebagai suatu aktivitas pemberian informasi yang harus “ditelan” oleh peserta didik, yang wajib diingat dan dihafal.

10. Materi Pembelajaran

a. Perpindahan Kalor di Sekitar Kita

Perpindahan panas atau kalor adalah suatu energi yang berpindah dari benda yang suhunya lebih tinggi ke benda yang suhunya lebih rendah ketika benda bersentuhan. Benda-benda yang berada disekitar kita ada yang bisa atau dapat menghantarkan panas dan juga ada yang tidak bisa menghantarkan panas. Panas berpindah dari benda yang bersuhu tinggi ke benda yang bersuhu

lebih rendah. Panas dapat berpindah melalui tiga cara yaitu konduksi, konveksi, dan radiasi.

b. Perpindahan Kalor Secara Konduksi, Konveksi, dan Radiasi

1) Konduksi

Konduksi adalah cara perpindahan panas melalui zat perantara seperti benda padat. Contoh konduksi adalah saat kita mengaduk adonan gula dengan teh dan air panas, sendok dan gelas akan terasa panas.



Gambar 2.1 Contoh konduksi, mengaduk gula dengan teh dan air panas, maka sendok stainless dan gelas akan terasa panas (*Sumber : dokumentasi pribadi*)



Gambar 2. 2 contoh konduksi, ujung penggaris besi yang dipanaskan di atas lilin yang menyala, maka lama kelamaan penggaris akan terasa panas. (*Sumber : dokumentasi pribadi*)

2) Konveksi

Konveksi adalah perpindahan panas yang disertai dengan perpindahan bagian zat perantaranya. Misalnya, air di dalam panci yang dipanaskan hingga mendidih.



Gambar 2. 3 Contoh konveksi, air di dalam panci yang dipanaskan hingga mendidih .
(Sumber : dokumentasi pribadi)

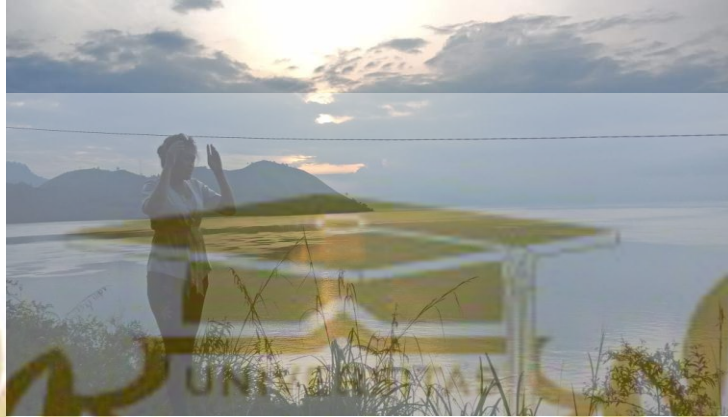
Contoh konveksi yang lain yaitu termoskop sederhana dari toples plastik. Lilin yang dinyalakan di dalam toples yang sudah di beri lubang akan membuat toples menjadi panas. Kemudian satu batang korek api diletakkan di atas lubang yang sudah dibuat tanpa mengenai api lilin. Kalor yang terdapat didalam toples tersebut berpindah ke korek api, sehingga membuat korek menyala.



Gambar 2. 4 contoh konveksi, membuat termoskop sederhana dari toples plastik .
(Sumber : dokumentasi pribadi)

3) Radiasi

Radiasi adalah cara perpindahan panas dengan pancaran yang tidak membutuhkan zat perantara. Peristiwa radiasi yang terjadi sehari-hari adalah sinar matahari yang sampai ke bumi dan menghangatkan udara serta makhluk hidup di bumi.



Gambar 2. 5 sinar matahari yang sampai ke bumi dan menghangatkan udara serta makhluk hidup di bumi. (Sumber : dokumentasi pribadi)

Contoh lainnya yaitu saat kita menyalakan korek atau mancis, jika tangan kita berada dekat api, maka akan terasa hangat.



Gambar 2. 6 Contoh Radiasi, tangan yang didekatkan dengan mancis yang menyala akan membuat tangan terasa panas (Sumber : dokumentasi pribadi)

B. Kerangka Berfikir

Keberhasilan dalam pembelajaran IPA dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya peran guru, peserta didik, bahan ajar, perangkat pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, sarana prasarana, dan metode/model/pendekatan pembelajaran yang digunakan. Permasalahan yang selama ini muncul adalah IPA selalu dianggap mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian besar peserta didik. Materi IPA kebanyakan belum disampaikan dengan cara yang tepat sesuai dengan karakteristik IPA sehingga peserta didik kesulitan dalam mengingat konsep-konsep yang harus dikuasai. Banyak guru yang belum mewujudkan pembelajaran IPA ke dalam situasi yang menyenangkan, menarik, dan menghibur bagi peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung tidak menyukai IPA. Ketidaktersediaan perangkat pembelajaran yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik juga menjadi faktor penghambat dalam mencapai tujuan pendidikan. Masih sangat jarang sekali dijumpai guru kreatif yang mampu mengemas materi IPA ke dalam permainan-permainan atau percobaan-percobaan, padahal hal tersebut sangat mungkin dilakukan untuk materi IPA.

Permasalahan yang lain yaitu banyak guru yang masih belum menggunakan media pembelajaran atau alat peraga yang mampu menarik minat peserta didik. Permasalahan-permasalahan tersebut menyebabkan motivasi belajar peserta didik rendah. Peserta didik cenderung tidak menyukai IPA. Motivasi belajar yang rendah berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, terutama pada aspek kognitif. Hasil belajar tidak akan maksimal jika motivasi belajar rendah. Berdasarkan hal tersebut dan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perlu dikembangkan beberapa inovasi dalam pembelajaran IPA diantaranya: mengembangkan perangkat pembelajaran IPA yang mampu mewujudkan kegiatan belajar IPA yang menyenangkan, menciptakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, alat peraga yang menarik minat peserta didik untuk belajar, dan pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan situasi menyenangkan, menarik, dan menghibur bagi peserta didik khususnya pada materi “Perpindahan Kalor di Sekitar Kita”.

Untuk dapat melihat hasil belajar siswa, maka guru sangat perlu melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran. Melalui hasil evaluasi yang telah dilaksanakan guru, maka guru dapat menyimpulkan bahwa penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar berhasil atau tidak.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah diungkapkan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Kelas V SD Negeri 060938 Medan Johor T.A 2019/2020.

D. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap judul peneliti ini, maka perlu di defenisikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa dari evaluasi berupa tes setelah menggunakan alat peraga.
2. Model pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching And Learning* adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antar materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.
3. Alat peraga adalah media yang merupakan wahana penyalur informasi atau pesan. Alat peraga dalam penelitian ini adalah alat peraga sederhana dengan menggunakan berupa alat-alat rumah tangga yang dijadikan sebagai alat peraga pada materi perpindahan kalor di sekitar kita.
4. Pembelajaran IPA adalah proses belajar mengajar yang menciptakan dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa melalui interaksi menggunakan alat peraga antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.