

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Komalasari (2010: 57) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan metode dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Arends (dalam Suprijono, 2009: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah mutu landasan atau pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas untuk meningkatkan kemampuan siswa secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.1.2 Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Pembelajaran kontekstual atau CTL bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pembelajaran kontekstual di kelas-kelas Amerika pertama-tama diusulkan oleh Dawey pada tahun 1961, Dawey (dalam Sumiati dan Asra, 2009: 14) mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang berkaitan dengan minat dan pengalaman siswa, sehingga muncullah berbagai teori mengenal model pembelajaran CTL.

Jhonson (2006: 65) CTL sebuah sistem yang menyeluruh CTL terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan. Jika bagian-bagian ini terjalin satu sama lain, maka akan dihasilkan pengaruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. Komalasari (2010: 7) mendefinisikan pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan .

Suprijono (2009: 79) CTL merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar Nurhadi (dalam Muslich, 2011: 41).

Pembelajaran kontekstual terjadi apabila siswa menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga warga negara, siswa dan tenaga kerja (Trianto, 2009: 105). Sanjaya (2006: 109) CTL adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan beberapa kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa CTL adalah suatu pembelajaran yang mengaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata yang saling terhubung dan terjadi disekitar siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari dan mengambil manfaatnya serta dapat menerapkannya dalam kehidupan.

2.2 Karakteristik CTL

Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa karakteristik yang khas yang membedakan dengan pendekatan pembelajaran yang lain. Pembelajaran kontekstual mengembangkan level kognitif tingkat tinggi yang melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

Menurut Muslich (2011: 42) karakteristik pembelajaran dengan model pembelajaran CTL sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*).
- 2) Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (*meaningful learning*).
- 3) Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*).
- 4) Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antar teman (*learning in a group*).
- 5) Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama, saling memahami antar satu dengan yang lain secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
- 6) Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
- 7) Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

Sedangkan menurut Sanjana (<http://azidafbudi.wordpress.com>, 2013) ada beberapa karakteristik pembelajaran berbasis CTL yaitu :

- 1) Pembelajaran merupakan proses mengaktifkan pengetahuan yang sudah ada.
- 2) Pembelajaran kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*Acquiring Knowledge*).
- 3) Pemahaman pengetahuan (*Understanding Knowledge*).
- 4) Mempraktikan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*Applying Knowledge*).
- 5) Melakukan refleksi (*Reflecting Knowledge*).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran CTL adalah pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik dengan menggali pengetahuan siswa, memberikan tugas-tugas yang

bermakna, membentuk kelompok untuk menciptakan kerjasama antar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan pengalaman yang bermakna.

2.3 Komponen CTL

Trianto (2009: 107) pembelajaran CTL melibatkan tujuh komponen utama, yaitu (1) konstruktivisme (*constructivism*), (2) bertanya (*questioning*), (3) inkuiri (*inquiry*), (4) masyarakat belajar (*learning community*), (5) permodelan (*modeling*), (6) refleksi (*reflection*), dan (7) penilaian autentik (*authentic assessment*).

Muslich (2011: 44) menyatakan setiap komponen utama pembelajaran CTL mempunyai prinsip-prinsip dasar yang harus diperhatikan ketika akan menerapkannya dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

1) Konstruktivisme (*constructivism*)

Konstruktivisme yaitu pengetahuan yang dibangun sedikit demi sedikit melalui sebuah proses.

2) Bertanya (*questioning*)

Bertanya yaitu kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berfikir siswa. Kegiatan bertanya penting untuk menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.

3) Inkuiri (*inquiry*)

Inkuiri merupakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri.

4) Masyarakat Belajar (*learning community*)

Masyarakat belajar yaitu hasil belajar yang diperoleh dari kejasama dengan orang lain. Dalam praktiknya "masyarakat belajar" terwujud dalam pembentukan kelompok kecil, kelompok besar, mendatangkan ahli ke kelas, bekerja sama dengan kelas paralel, bekerja kelompok dengan kelas di atasnya, bekerja sama dengan masyarakat.

5) Permodelan (*modeling*)

Permodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu contoh model nyata. Dalam penerapannya guru mencontohkan dengan menggunakan alat bantu.

6) Refleksi (*reflection*)

Refleksi merupakan upaya untuk melihat kembali, mengorganisasi kembali, menganalisis kembali, mengklarifikasi kembali, dan mengevaluasi hal-hal yang telah dipelajari.

7) Penilaian Autentik (*authentic assessment*)

Penilaian autentik adalah upaya pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik. Data dikumpulkan dari kegiatan nyata yang dikerjakan peserta didik pada saat melakukan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuh komponen dalam pembelajaran CTL yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), inkuiri (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), permodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assessment*). Dalam pembelajaran akan

memperlancar siswa dalam memproses pengetahuan yang baru dan mengambil manfaatnya bagi kemajuan belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka.

2.4.Langkah-langkah Pembelajaran Penerapan Model Pembelajaran CTL.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CTL dapat dilaksanakan dengan baik apabila memperhatikan langkah-langkah yang tepat (Trianto, 2009: 107) secara garis besar, mengemukakan langkah-langkah pembelajaran CTL adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang dipilih secara acak dengan menciptakan masyarakat belajar serta menemukan sendiri dan mendapatkan keterampilan baru dan pengetahuan baru.
- 2) Siswa membaca dan mengidentifikasi LKS serta media yang diberikan oleh guru untuk menemukan pengetahuan baru dan menambah pengalaman siswa.
- 3) Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi dan kelompok lain diberi kesempatan mengomentari.
- 4) Guru memberikan tes formatif secara individual yang mencakup semua materi yang telah dipelajari.

Indikator ketercapaian dalam penelitian ini yaitu siswa diharapkan mampu (a) saling bekerja sama dalam diskusi atau belajar kelompok, (b) membaca dan mempelajari materi yang diberikan guru untuk menemukan informasi, (c) bertanggung jawab atas materi yang mereka pelajari dan juga

bertanggung jawab untuk menyampaikan hasil diskusi, (d) mengerjakan tes formatif secara individual yang mencakup semua materi yang telah dipelajari.

2.5 Pengertian Media Realia

Media realia adalah benda nyata yang digunakan bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya (Solihatin & Raharjo, 2007: 27). Media Realia adalah semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun keadaan diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, hewan, herbarium, air, sawah dan sebagainya (Asra, dkk., 2007: 5.9)

Menurut Henick dkk., (<http://younscientist.blogspot.com>, 2011) media realia yaitu benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya.

Pengertian media realia di atas pada dasarnya sama sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa kedua-duanya menjelaskan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata, sehingga akan memberi rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal.

2.6 Langkah-langkah Penggunaan Media Realia

Sumarno (<http://elearning.unesa.ac.id>, 2011) mengemukakan ada tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan dalam penggunaan media, adapun termasuk media realia yaitu persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut

1). Persiapan

Persiapan berupa menyiapkan materi dan media realia, media realia yang digunakan adalah benda yang berada disekitar lingkungan siswa. Guru sebelum memulai menggunakan media, guru menjelaskan dan memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari.

2). Pelaksanaan

Guru pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media sebagai alat bantu digunakan saat bekerja berkelompok guna menggali pengetahuan . Guru mengawasi siswa yang bekerja dalam kelompok dan membantu siswa jika mengalami kesulitan.

3). Tindak lanjut

Aktivitas ini perlu dilakukan untuk menetapkan pemahaman siswa tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media..

Berdasarkan uraian di atas media realia adalah media yang bersifat langsung dalam objek nyata, sehingga akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam berbagai hal dengan indikator dengan indikator keberhasilan (a) menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media realia, (b) melibatkan siswa dalam pemanfaatan media realia, (c) memberikan kesan dan pesan yang menarik dengan media yang digunakan, dan (d) menggunakan media secara efektif dan efisien.

2.7..Pengertian Aktivitas dan Hasil Belajar

2.7.1 Pengertian Aktivitas

Menurut Poerwadarminta (2003: 23) aktivitas adalah kegiatan. Sedangkan menurut Kusnandar (2010: 277) aktivitas adalah keterlibatan siswa dalam bersikap, pikiran, perbuatan dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat. Aktivitas yang diharapkan muncul dalam kegiatan pembelajaran yaitu: (1) aktif mengajukan pertanyaan, (2) merespon aktif pertanyaan-pertanyaan lisan dari guru dan teman, (3) berpartisipasi aktif dalam kelompok untuk memecahkan masalah pembelajaran, (4) melaksanakan instruksi/perintah, dan (5) semangat/antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran memberikan pendapat saat diskusi.

Diendrich dalam (Sardiman, 1994: 99) menggolongkan aktivitas yang melibatkan fisik dan mental dalam pembelajaran menjadi 8 bagian yaitu (1) *Visual Activities* (2) *Oral Activities* (3) *Listening*

Activities (4) Metric Activities (5) Drawing Activities (6) Mental Activities (7) Writing Activities (8) Emotional Activities.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, dengan indikator (1) Aktif mengajukan pertanyaan, (2) Merespon aktif pertanyaan dari guru dan teman, (3) Berpartisipasi aktif dalam kelompok, (4) melaksanakan instruksi, (5) semangat dalam pembelajaran.

2.7.2 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses dimana seseorang mengubah pandangan tentang dirinya dan lingkungannya. Brownell (Karso, 2002: 1.22) mengemukakan teori makna (*meaning theory*) anak harus memahami makna dari topik yang sedang dipelajari, memahami simbol tertulis, dan apa yang diucapkan. Memperbanyak latihan (*drill*) merupakan jalan yang efektif. Tetapi latihan-latihan yang dilakukan haruslah didahului dengan pengalaman makna yang tepat.

Arsyad (2007: 1) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu [ertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya

Menurut Skinner (Wahyudin, 2006: 3.31) belajar adalah suatu perubahan perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, seseorang tidak belajar, maka responnya

cenderung menurun. Pandangan skinner ini terkenal dengan teori skinner yaitu “*conditioning operent*”.

Dari beberapa pengertian peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses interaksi siswa dengan lingkungan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang lebih baik.

2.8 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati (2002: 3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan perolehan nilai dari proses evaluasi hasil belajar. Selanjutnya Bloom (dalam Suprijono, 2009: 5 – 7) mengatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Domain afektif yaitu sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Ada empat aspek ranah psikomotorik yaitu menirukan, memanipulasi, pengalamiahan dan artikulasi. Sedangkan menurut Anitah (2009: 2.19) hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Jadi hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar yang kesemuanya itu dapat dinyatakan dengan adanya perubahan tingkah laku dan dapat dinyatakan dengan angka.

Menurut pendapat Winkel (1983: 48) Menyatakan bahwa aktivitas belajar atau kegiatan belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan yaitu hasil belajar yang dicapai. Abdurahman (dalam Nazhar, 2006: 34) menyatakan bahwa aktifitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa meliputi kegiatan jasmani maupun kegiatan rohani yang mendukung keberhasilan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengalaman tertentu dalam proses pembelajaran yang diharapkan. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini dari aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Untuk aspek afektif meliputi kesadaran dan perhatian terhadap stimulan, memberikan tanggapan secara verbal dengan tindakan, penentuan sikap, organisasi dalam kelompok, pembentukan pola hidup. Sedangkan dari ranah psikomotor adalah kemampuan mengenal objek motorik dengan panca indra, kemampuan mempersiapkan diri untuk melakukan suatu gerakan, kemampuan melakukan gerakan dengan mengikuti contoh.

2.9 Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathemetike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike*

berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang hubungannya dengan idea, proses, dan penalaran (Ruseffendi, 1988: 148).

Ruseffendi (1988: 23) menyatakan bahwa matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, dan dalil-dalil dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika disering ilmu deduktif.

Selanjutnya James dan James (Suwangsih, 2006: 4) mengatakan bahwa Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubung dengan lainnya.

Penulis menyimpulkan bahwa Matematika adalah bidang studi yang dipelajari di SD yang mencakup ilmu yang mempelajari logika, bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang telah dibuktikan kebenarannya siswa pun harus memecahkan masalah yang ada dengan menggunakan angka-angka.

2.10 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas berikut: Apabila dalam pembelajaran Matematika kelas VA SDN 3 Kebagusan Pesawaran menggunakan model pembelajaran CTL

dengan media realia dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa tahun pelajaran 2012/2013.