

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

a. Definisi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

(Dakhi & Nanda, 2022) Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat dari model pembelajaran CTL adalah siswa akan mampu untuk menguasai konsep yang abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret. Pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan materi pembelajaran.

(Khairani, 2019) Pendekatan CTL merupakan pendekatan yang cocok untuk diterapkan pada materi sistem koloid, hal ini di dukung dengan penelitian yang dilakukan oleh dengan judul “Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa selain melalui media video pembelajaran, pengetahuan peserta didik meningkat, dan peserta didik terlibat aktif selama proses kegiatan pembelajaran.

Dari pengertian di atas *Contextual Teaching and Learning* atau pembelajaran kontekstual dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang mengupayakan agar peserta didik dapat menggali kemampuan yang dimilikinya dengan mempelajari konsep-konsep sekaligus menerapkannya dihubungkan

dengan dunia nyata di sekitar lingkungan peserta didik. Pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang menghubungkan muatan akademis dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari sehingga menghasilkan suatu makna.

b. Karakteristik Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Menurut (Islami & Islam, 2022) Metode belajar CTL memiliki karakteristik khusus dalam penggunaannya, diantaranya ialah:

- 1) Pembelajaran dilakukan dengan adanya konteks yang sebenarnya (*learning in life setting*).
- 2) Pembelajaran digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas yang bermanfaat (*meaningfull learning*).
- 3) Pembelajaran yang dilakukan untuk menyajikan pengalaman yang bermanfaat bagi siswa (*learning by doing*).
- 4) Adanya diskusi, kerja kelompok dan mengoreksi antar teman menciptakan aktivitas pembelajaran (*learning in a group*).
- 5) Kebersamaan, kerjasama dan saling memahami antar siswa terjadi adanya aktivitas pembelajaran (*learning to know each other deeply*).
- 6) Kreatif, produktif dan aktif membuat pembelajaran dengan kondisi kerjasama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
- 7) Pembelajaran dengan kondisi menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

c. Langkah-langkah Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Menurut (Hasibuan, 2014) Langkah-langkah pembelajaran CTL antara lain :

- 1) *Construksivis*, Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya. Pada tahap ini peneliti menggunakan media *Video Sparkol* untuk membuka pemahaman awal siswa tentang materi
- 2) *Questioning*, Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
- 3) *Inquiry*, Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik.
- 4) *Learning Community*, Menciptakan masyarakat belajar atau membuat kelompok
- 5) *Modeling*, Menghadirkan model sebagai contoh belajar,
- 6) *Reflection*, Melakukan refleksi diakhir pertemuan.
- 7) *Asesmen*, Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

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

Menurut (Hidayat, 2015) pendekatan CTL memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan:
 - a) Pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna. Siswa diharapkan dapat mengaitkan pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting karena dengan membuat materi yang dipelajari terkait dengan dunia nyata, bukan saja materi itu akan bermanfaat bagi siswa, tetapi juga akan tertanam dalam ingatan siswa sehingga tidak mudah dilupakan.

b) Metode pembelajaran CTL menganut konstruktivisme, yang mendorong siswa untuk menemukan pengetahuan mereka sendiri. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih efektif dan memiliki kemampuan untuk memberikan penguatan konsep kepada siswa. Siswa diharapkan untuk belajar melalui "mengalami" daripada "menghafal", menurut dasar filosofis konstruktivisme.

2) Kelemahan :

a) Guru mengambil lebih banyak waktu untuk membimbing. Karena guru tidak lagi berfungsi sebagai pusat informasi dalam metode CTL Tugas Guru mengelola kelas sebagai tim yang bekerja sama untuk mengajarkan siswa pengetahuan dan keterampilan baru. Seseorang menganggap siswa sebagai individu yang sedang berkembang. Tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman seseorang akan memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. Guru membantu siswa belajar sesuai dengan tahap perkembangan mereka daripada bertindak sebagai "penguasa" atau instruktur.

b) Guru memungkinkan siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide dengan cara mereka sendiri, dan mereka mendorong mereka untuk menggunakan strategi pembelajaran mereka dengan sadar dan sadar. Namun dalam konteks ini tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

2. Media Video Sparkol

a. Definisi Video Sparkol

Video sparkol adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video animasi seperti papan tulis. *Video sparkol* juga dapat diartikan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari beberapa rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh Azizah (dalam Ajeng, 2023).

Video sparkol merupakan *software* yang dapat mengelompokkan beberapa unsur media seperti teks, audio maupun gambar dalam rangkaian media pembelajaran. Penjelasan yang dipaparkan dalam penggunaan *videoscibe* ini secara bertahap sehingga dapat membuat rasa ingin tahu dan antusias siswa. Adapun kelebihan dari *Video sparkol*, kelebihan dari media ini adalah penggunaan kata dan gambar disajikan secara bersamaan, sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar karena terdapat animasi, suara, dan media yang disajikan sangat sederhana.

Dari penegertian di atas *video sparkol* dapat diartikan sebagai sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang sudah dikembangkan mengikuti perkembangan zaman dengan ciri khas video *whiteboard* yang mengguakan tambahan animasih dan kombinasi gambar yang menarik sehingga dapat menarik ketika digunakan sebagai media pembelajaran

b. Manfaat media pembelajaran *Video Sparkol*

Manfaat dari media pembelajaran berbasis *Video Sparkol* adalah membuat siswa lebih mudah memahami topik pembelajaran yang sedang dipelajari karena animasi-animasi yang digunakan membuatnya mudah dipahami. Karena memiliki musik dan voice over di setiap tampilan video, media pembelajaran berbasis *Video Sparkol* ini dapat memotivasi dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, karena siswa dapat menonton media pembelajaran ini menggunakan smartphone mereka, media ini juga dapat digunakan untuk membantu mereka belajar secara mandiri di rumah. Meskipun ada banyak manfaat dari media ini, ada kekurangan juga.

c. Kelebihan dan kekurangan *Video Sparkol*

Kelebihan dari video sparkol adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaannya dapat menarik perhatian siswa selama kegiatan belajar, sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih efektif,
- 2) Dapat memberikan informasi yang cukup kepada siswa, karna dibawakan dengan animasi dan efek suara
- 3) Penyampaian materi pembelajaran dapat diulang, karna media yang digunakan berbentuk video pembelajaran sehingga dapat diputar berulang kali
- 4) Penyajian medianya menggabungkan teks, audio, musik, dan gambar dalam satu elemen untuk mencapai tujuan pembelajaran

Selain kelebihan media pembelajaran *Video Sparkol* juga memiliki beberapa kekurangan dalm penggunaannya diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dibutuhkan alat penyampaian khusus, contohnya bantuan LCD untuk memproyeksikan video ke layar yang lebih besar. LCD bisa jadi kendala karna tidak semua sekolah memiliki vasilitas ini terutama sekolah di pelosok
- 2) listrik, listrik juga bisa menjadi kendala karna peran listrik dalam penggunaan media *Video Sparkol* yaitu sumber tenaga untuk LCD
- 3) Dibutuhkan keterampilan khusus untuk membuat Videoscribe, karna meskipun pembuatannya bisa dibilang cukup mudah namun harus dibutuhkan keterampilan khusus dan ide ide kreatif agar video yang dihasilkan dapat memuat materi ajar dengan baik.

d. Langkah-langkah video sparkol

Menurut (Maelina, W. K. 2024) Langkah-langkah dalam mengoperasikan aplikasi *sparkol videoscribe* adalah sebagai berikut:

- 1) Download aplikasi resmi *sparkol videoscribe* dari internet
- 2) Instal aplikasi pada laptop atau perangkat yang digunakan
- 3) Setelah terinstal, buka aplikasi dengan mengeklik ikon *sparkol videoscribe*
- 4) Pahami petunjuk penggunaan yang muncul setelah membuka aplikasi. Petunjuk ini mungkin berupa panduan atau tutorial penggunaan.
- 5) Setelah memahami petunjuk, mulailah proyek baru dengan mengklik tanda silang atau opsi yang sesuai.
- 6) Gunakan ikon yang terletak di sisi pojok kanan untuk menambahkan komponen seperti gambar, tulisan, musik, atau rekaman suara.
- 7) Susun rancangan video sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Atur urutan komponen dan susunannya.

- 8) Setelah selesai, klik ikon *save* untuk menyimpan proyek video. Simpan video sesuai format yang diinginkan.
- 9) Pilih opsi untuk mengekspor atau *export* video sesuai format yang diinginkan.
Dengan mengikuti langkah-langkah ini, pengguna dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan *Sparkol videoscribe*.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Menurut Gagne belajar adalah perubahan kemampuan dan disposisi seseorang yang dapat dipertahankan dalam suatu periode tertentu dan bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan. Selanjutnya Gagne dan Briggs menegaskan bahwa belajar adalah kegiatan kompleks. Belajar terdiri atas tiga komponen penting, yaitu eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Dengan demikian ketiga hal itu dapat disebutkan bahwa belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif seseorang, yang merespon stimulus dari lingkungan. Proses kognitif tersebut menghasilkan suatu hasil belajar, (Gasong, 2018).

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Sedangkan menurut (Wulandari, 2021) Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Bloom berpendapat bahwa definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan

kognitif, afektif dan psikomotorik. W. Winkel mengemukakan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasibelajar siswa di sekolah yang dimuat dalam bentuk angka. Adapun menurut Sudjana, pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya,

Bloom (dalam Arifudin, 2020)membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual, Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, dan Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

1) Ranah *Kognitif*

Pemahaman Konsep (*kognitif*), menurut Bloom dalam (Anggarini, 2012) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman ini menjelaskan seberapa banyak peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupahasil langsung yang dilakukan.

2) Ranah *Afektif*

Sikap (*afektif*), menurut Bloom (dalam Rahma Gusti et al., 2020) sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.

3) Ranah *Psikomotor*

Keterampilan proses (*psikomotor*), menurut Bloom dalam (H. Rahman, 2020) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu. Dalam melatih keterampilan proses secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Salah satu tujuan pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah adalah untuk mencapai hasil belajar siswa evaluasi dan pengamatan yang dilakukan guru terhadap siswa. Menurut Slameto (2016:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi dua, yaitu: faktor Intern dan faktor Ekstern.

1) Faktor *Internal*

Faktor *internal* adalah faktor yang ada di dalam individu. Faktor *Internal* dibagi menjadi 3 faktor, yakni Faktor Jasmaniah ini berhubungan dengan kondisi fisik individu. Beberapa faktor jasmaniah yang mempengaruhi proses belajar yaitu kesehatan dan cacat tubuh, Faktor *Psikologi* ada tujuh yang mempengaruhi belajar yakni intelegensi atau kecakapan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan, dan Faktor Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

2) Faktor *Eksternal*

Faktor *eksternal* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor Ekstern ini dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu Faktor Keluarga dimana siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga, contohnya cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga, Faktor Sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar, tugas rumah, dan Faktor Masyarakat yang mempengaruhi belajar ini mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

c. Relefans CTL dan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar

Media audio visual merupakan proses pembelajaran dengan bantuan media visualisasi gambar atau video dengan mengandalkan kedua panca indera baik penglihatan maupun pendengaran. Dengan proses penerapannya bukan dari materi saja namun video juga dapat digunakan untuk menyajikan beberapa soal evaluasi sehingga dapat mengukur pemahaman yang dimiliki oleh siswa tersebut. Minimnya pemahaman siswa bisa juga didasarkan dengan tidak efektifnya manajemen waktu yang telah diatur oleh guru, sehingga mengakibatkan kurangnya daya serap yang rendah dan siswa menjadi lambat dalam belajar dan cenderung tertinggal, masih banyak sekolah sekolah yang belum maksimal dalam hal penyampaian bahan ajar melalui pendekatan CTL. Dikarenakan pengembangan bahan ajar dengan metode

pendekatan CTL masih cenderung menggunakan cara ceramah dalam hal pembelajarannya dikarenakan banyak tenaga pendidik yang belum berinovasi dengan perkembangan dunia IT yang semakin maju, menjadikan siswa atau peserta didik cenderung bosan saat pembelajaran dan dampaknya hasil belajar tidak ada peningkatan, maka dari itu saya berinovasi untuk mengembangkan bahan ajar dengan metode pendekatan CTL berbantuan video interaktif agar siswa tidak bosan saat pembelajaran dan hasil belajar bisa meningkat.

4. Materi Indonesiaku Kaya Budaya

a. Pentingnya Pembelajaran Indonesiaku Kaya Budaya

Nilai-nilai budaya dalam suatu negara penting dipelajari dan dikaitkan dalam ruang lingkup pendidikan untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada generasi muda. Tujuan utama dari proses pendidikan adalah meningkatkan hasil belajar siswa agar mereka dapat menguasai materi dengan baik (Hasbullah, 2019). Dalam konteks ini, materi Indonesiaku Kaya Budaya menjadi salah satu topik yang penting untuk dipelajari oleh siswa kelas IV di Sekolah Dasar dalam mata pelajaran IPAS. IPAS sangat penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan disekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya. Dalam kehidupan sosial tersebut terdapat berbagai macam unsur yang terkandung didalamnya salah satunya unsur nilai budaya. Menurut (Nurul, D et al.,2010) menyebutkan bahwa kebudayaan Indonesia merupakan seluruh ciri khas suatu daerah yang ada sebelum terbentuknya nasional Indonesia, yang termasuk kebudayaan Indonesia itu adalah seluruh kebudayaan lokal dari seluruh ragam suku-suku yang ada di Indonesia.

Dengan kebudayaan yang beranekaragam tersebut mampu menyatukan masyarakat yang sangat bermacam - macam.

Untuk membuat siswa tertarik dan mencintai kebudayaannya sendiri, pendidik harus mengenalkan budaya Indonesia saat mereka belajar. Untuk memajukan bangsa dengan budaya, kita sebagai rakyat Indonesia harus menjadi orang yang cerdas dan berbudaya agar kita dapat menghilangkan kemalasan dan kebodohan yang telah menjadi bagian dari kebiasaan kita. Kita harus menjadi generasi yang memajukan bangsa dengan memiliki sumber daya manusia yang cerdas dan mencintai budayanya. (Kusbiyanto, M.,2015).

b. Kompetensi yang Perlu Dicapai

Kompetensi yang perlu dicapai dalam pembelajaran "Indonesiaku Kaya Budaya" adalah:

- 1) Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerah masing-masing
- 2) Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia
- 3) Memahami pentingnya keberagaman budaya dan kearifan lokal

c. Tantangan Dalam Pembelajaran Budaya di SD

Dalam ruang lingkup pembelajaran, peserta didik kurang memahami materi Indonesia Kaya Budaya dikarenakan materi yang disajikan dalam buku mata pelajaran terlalu monoton yang hanya menyajikan teks penjelas secara umum dan kurangnya referensi gambar yang mendukung cakupan materi hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa terganggu atau tidak mencapai KKM. Minimnya pengetahuan peserta didik terhadap ragam kebudayaan yang dimilikinya baik yang

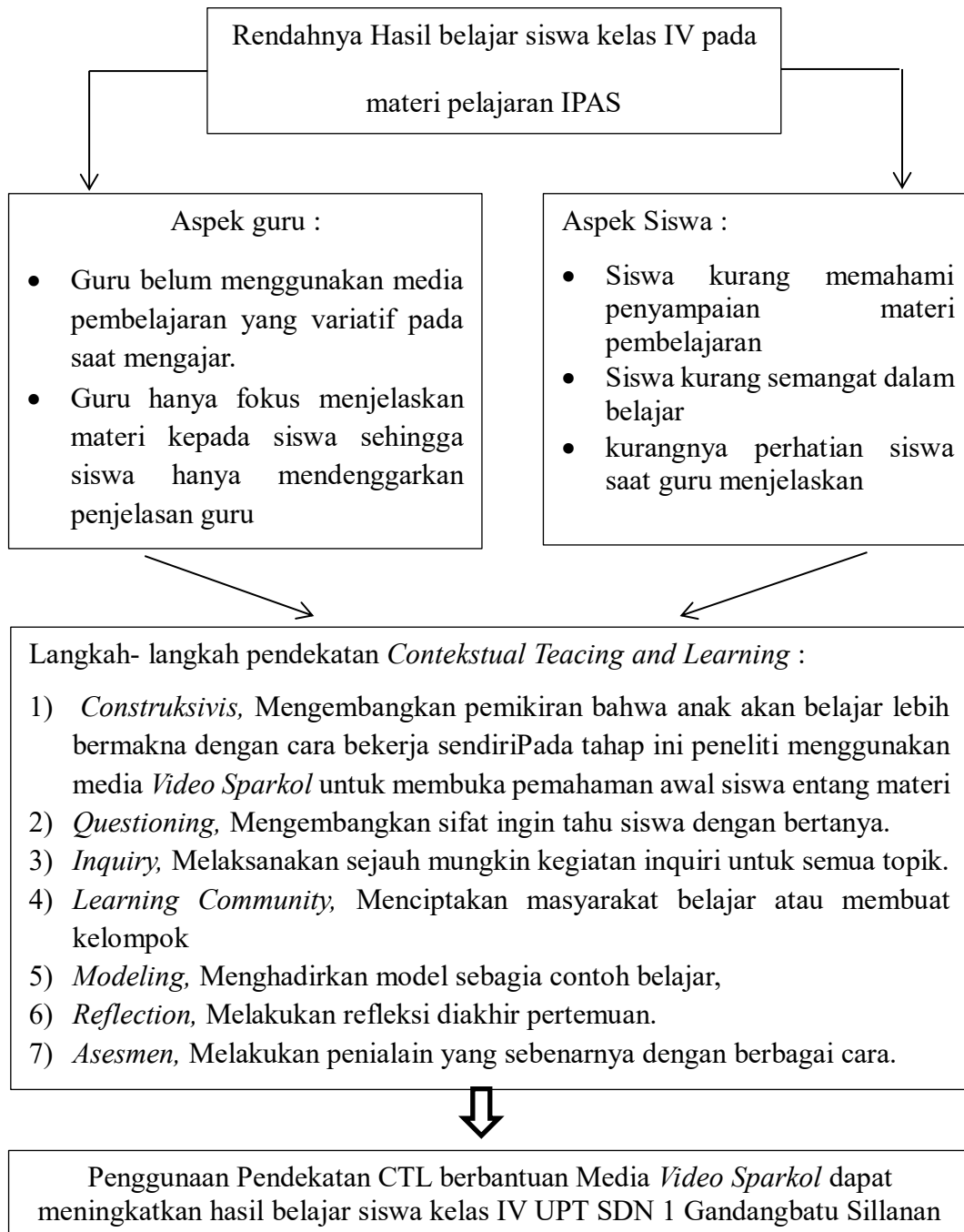
berada di wilayah tempat tinggalnya maupun ragam budaya yang berada di daerah lain disebabkan karena minimnya rasa ingin tahu peserta didik mengenal dan mempelajari kebudayaan yang ada di Indonesia. Itulah sebabnya media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembahasan materi ini.

B. KERANGKA PIKIR

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV UPT SDN 1 Gandangbatu Sillanan, diperoleh informasi bahwa masalah yang terjadi di kelas IV adalah rendahnya hasil belajar beberapa siswa pada mata pelajaran IPAS. Dimana pada aspek guru, guru hanya menggunakan metode konvensional dengan menggunakan buku paket yang disediakan sekolah tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain sehingga mengakibatkan penyampaian materi pembelajaran yang kurang maksimal kepada siswa. selanjutnya aspek siswa mudah bosan saat proses pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran, hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal. maka dari itu didalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Peneliti ingin memberikan solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memilih pendekatan pembelajaran yaitu *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *video sparkol*. media *video sparkol* dapat membantu siswa untuk tertarik dalam menyimak materi sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dikemukakan maka rumusan hipotesis tindakan yaitu : jika menggunakan pendekatan CTL berbantuan video sparkol maka dapat meningkatkan hasil belajar materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV UPT SDN 1 Gandangbatu Sillanan.