

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Pendekatan Kontekstual

Menurut Siregar, (2013), Teori pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan pemahaman ini hasil belajar diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran juga berlangsung alamiah, siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Menurut Wina Sanjaya, (2013), pendekatan kontekstual adalah suatu strategi 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. Pembelajaran kontekstual sebuah konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong

siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dari konsep tersebut ada tiga hal yang harus dipahami. Pertama, kontekstual menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam kontekstual tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Kedua, kontekstual mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar disekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan bermakna secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan. Ketiga, kontekstual mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya kontekstual bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

1. Langkah-langkah pendekatan kontekstual (Sanjaya dalam M. Hosnan, 2014), yakni:
 - a. Konstruktivisme (*constructivisme*) adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman.
 - b) Menemukan (*inquiry*), adalah merupakan proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan. Kegiatan ini diawali dari pengamatan terhadap fenomena, dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan bermakna untuk menghasilkan temuan yang diperoleh sendiri oleh siswa. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa tidak dari hasil mengingat seperangkat fakta, tetapi hasil mengingat seperangkat dari fakta yang dihadapinya.
 - c) Bertanya (*questioning*), ada enam keterampilan bertanya di dalam kegiatan pembelajaran, yakni pertanyaan yang jelas dan singkat, memberi acuan, memusatkan perhatian, memberi giliran dan menyebarkan pertanyaan, pemberian kesempatan berfikir, dan pemberian tuntunan.
 - d) Masyarakat belajar (*learning community*) konsep masyarakat belajar dalam kontekstual adalah hasil pembelajaran yang diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain, teman, antar kelompok, sumber lain, dan bukan hanya guru baik di dalam maupun di luar kelas.

- e) Pemodelan (*modelling*) adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. *Modelling* merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran kontekstual, sebab melalui *modelling* siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritis (abstrak) yang dapat memungkinkan terjadinya verbalisme.
- f) Refleksi (*reflection*) adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Dalam proses pembelajaran dengan kontekstual, setiap berakhir proses pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merenung atau mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.
- g) Penilaian nyata (*authentic Assessment*) diarahkan pada proses mengamati, menganalisis, dan menafsirkan data yang telah terkumpul ketika atau dalam proses pembelajaran siswa berlangsung, bukan semata-mata pada hasil pembelajaran.

2. Kelebihan dan kekurangan pendekatan kontekstual, menurut Suyadi (2015):

1) Kelebihan pendekatan kontekstual

- a) Pembelajaran kontekstual dapat mendorong siswa menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata. Artinya, siswa secara tidak langsung

diminta untuk memahami hubungan antara pengalaman belajarnya disekolah dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dapat bereksplorasi, berdiskusi dan mampu berfikir kritis serta memecahkan masalah.

b) Pembelajaran kontekstual mampu mendorong siswa untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan nyata. Artinya, peserta didik tidak hanya diharapkan dapat memahami materi yang dipelajarinya, tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilaku/tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

c) Pembelajaran kontekstual menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi. Maksudnya, proses belajar didasarkan pada proses pengalaman langsung. Proses pembelajaran dalam kerangka kontekstual adalah melalui proses menemukan dan menemukan materi pelajaran itu sendiri, bukan hanya mengharapkan siswa untuk menerima materi pelajaran.

2) Kekurangan pendekatan kontekstual

a) Kontekstual membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk bisa memahami semua materi

b) Guru harus bekerja ekstra untuk lebih intensif dalam membimbing, karena dalam kontekstual guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi.

- c) 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.
- d) diminta untuk memahami hubungan antara pengalaman belajarnya disekolah dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dapat bereksplorasi, berdiskusi dan mampu berfikir kritis serta memecahkan masalah.
- e) Pembelajaran kontekstual mampu mendorong siswa untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan nyata. Artinya, peserta didik tidak hanya diharapkan dapat memahami materi yang dipelajarinya, tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilaku/tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.
- f) Pembelajaran kontekstual menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi. Maksudnya, proses belajar didasarkan pada proses pengalaman langsung. Proses pembelajaran dalam kerangka kontekstual adalah melalui proses menemukan dan menemukan materi pelajaran itu sendiri, bukan hanya mengharapkan siswa untuk menerima materi pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual adalah pembelajaran antara proses pembelajaran dan konteks kehidupan nyata sehingga peserta didik berkeyakinan bahwa belajar

merupakan aspek yang esensial bagi kehidupan di masa yang akan datang.

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa lain, yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang memiliki arti secara harafiah yaitu perantara atau pengantar (Sumiharsono, 2018). Media pembelajaran adalah komponen dari sistem pembelajaran yang menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

Dengan demikian media dapat diartikan suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu kepada penerima. Sedangkan pembelajaran adalah upaya guru secara sengaja untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan media pembelajaran siswa mampu mendapatkan pengetahuan, berbagai keterampilan dan dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran.

1. Media *Scrapbook*

Menurut Hardiana (2018) *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada media (biasanya kertas). *Scrapbook* merupakan media berupa tempelgambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan suatu bentuk karya media dua dimensi yang berbentuk seperti buku dengan bertemakan tertentu yang didalamnya terdiri dari gambar, foto, cerita, kliping, catatan, dan lain-lain, yang dirangkai menjadi sebuah karya yang kreatif. Melalui penggunaan media *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk buku dengan memadukan berbagai potongan gambar juga penjelasan diharapkan dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa. Dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Manfaat *scrapbook* yaitu media yang dapat meningkatkan produktivitas belajar pada peserta didik dan sebagai alat bantu dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Karakteristik Scrapbook menurut Daryani pembuatan *Scrapbook* itu terdapat beberapa karakteristik yang diperhatikan menjadi acuan:

1. *Scrapbook* berbentuk buku.
2. Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Data yang dimasukkan dalam *scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi diajarkan.
4. Tidak terlalu banyak hiasan karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.

1) Langkah-langkah menggunakan media *scrapbook*, Menurut Tania, (2020) :

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.

- b) Guru menjelaskan materi, guru mengingatkan kembali Pelajaran yang akan dipelajari.
- c) Guru menjelaskan materi dengan membuka media *scrapbook* per halaman.
- d) Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
- e) Guru memberikan media *scrapbook* kepada siswa untuk dilihat dan diamati.
- f) Guru memberikan soal mengenai tentang pembelajaran yang telah dipelajari.
- g) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

2). Kelebihan dari media *Scrapbook* yaitu, sebagai berikut:

- a) Menarik, *Scrapbook* dibuat dari bermacam-macam cacatan berharga, gambar cetak, foto, dan masih banyak lainnya dengan ditambah berbagai hiasan yang berguna untuk mempercantik tampilanya supaya lebih indah dan menarik dipandang.
- b) Bersifat realistis ketika menunjukan pokok bahasan. melalui *Scrapbook*, mereka bisa menampilkan suatu objek yang bersifat nyata dengan perantara gambar cetak dan foto.
- c) Mampu mengatasi masalah terhadap terbatasnya ruang dan waktu, media *Scrapbook* mampu menjadi sebuah alternatif pemecahan masalah.

- d) Gampang pembuatannya, cara menciptakan *Scrapbook* tidak sesulit yang dipikirkan. Hanya saja kita memerlukan pengembangan kreatifitas dan ide.
- e) Dalam membuat *Scrapbook* bahan serta alatnya sangat mudah sekali didapatkan.
- f) Desain mampu dibuat atas kebutuhan pengguna, *Scrapbook* bisa dibuat berdasarkan kebutuhan pembuatnya. Misalnya gambar cetak, catatan penting, komposisi warna, foto dan tulisan dapat dibuat sesuai kebutuhan siswa.

3) Kekurangan dari media *Scrapbook* yaitu:

- a) Dalam pembuatan *Scrapbook* waktu yang digunakan relatif membutuhkan cukup banyak waktu, hal tersebut juga tergantung dari seberapa kerumitan yang digunakan oleh pembuat dalam menyusun *Scrapbook*, semakin rumit desain dari media maka akan membutuhkan waktu yang lumayan lama.
- b) Gambar yang kompleks tidak efisien terhadap proses belajar, menimbulkan dampak yang signifikan terhadap pemusatan perhatian peserta didik sehingga pokok bahasan yang dipaparkan saat proses pembelajaran tidak akan efektif dan peserta didik merasa sulit untuk memahaminya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nawawi seperti dikutip Ahmad Susanto, (2018), yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Nilai yang diperoleh siswa sebagai hasil tes dari pembelajaran yang diterimanya adalah bentuk dari hasil belajar. Adapun menurut Oemar Hamalik, (2016), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hal ini berarti bahwa hasil belajar bukan hanya nilai atau skor yang diperoleh tetapi lebih kepada perubahan sikap dari siswa setelah menerima pembelajaran.

Setelah seseorang individu memahami proses pembelajaran, maka ia akan memperoleh hasil belajar. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar yang dikemukakan di atas buah hasil pengalaman seseorang yang belajar, semakin banyak pengalaman yang dimiliki seseorang, semakin meningkat pula hasil belajarnya.

3. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Menurut Fowler seperti dikutip Usman Samatowa menyatakan bahwa IPAS merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam

dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/ sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu system, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

4. Pengertian Hasil Belajar IPAS

Menurut Oemar Hamalik, (2016), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tingkah laku yang termasuk hasil belajar meliputi; pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan, keterampilan etis, jasmani, budi pekerti, apresiasi dan sikap. Hasil belajar akan optimal terkait dengan perilaku guru dalam membimbing siswanya. Guru dituntut untuk dapat membangkitkan motivasi belajar, memilih penggunaan alat peraga yang tepat, dan menarik siswa dalam menyampaikan materi pelajaran.

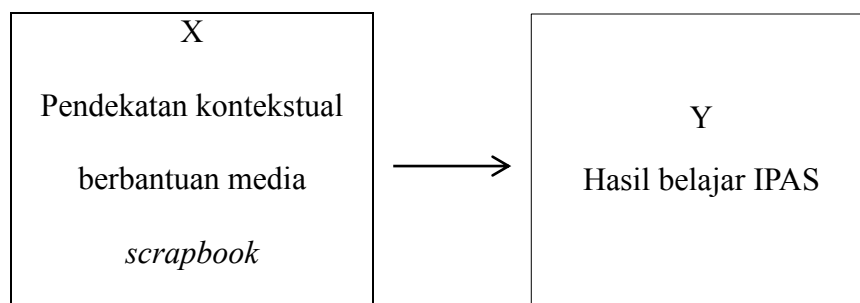
Adapun menurut Purwanto, hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan. IPAS merupakan pelajaran yang membahas makhluk hidup dan alam

semesta, sehingga siswa dapat berpikir ilmiah tentang kehidupan mereka. Pembelajaran IPAS penting diberikan kepada siswa sehingga siswa akan lebih menghargai dan memahami segala sesuatu yang ada di alam semesta ini. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam adalah hasil yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik.

B. Kerangka Pikir

Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan yang dimulai dengan mengambil, mensimulasikan, menceritakan, berdialog, bertanya jawab atau berdiskusi pada kejadian dunia nyata kehidupan sehari-hari yang dialami siswa, kemudian diangkat ke dalam konsep yang akan dipelajari dan dibahas. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar menjadi umpan balik pada saat pembelajaran berlangsung. IPAS merupakan bidang studi yang mempelajari tentang ilmu pengetahuan alam, yang membahas makhluk hidup dan alam semesta, sehingga siswa dapat berpikir ilmiah tentang kehidupan mereka. Pembelajaran IPAS penting diberikan kepada siswa sehingga siswa akan lebih menghargai dan memahami segala sesuatu yang ada di alam semesta ini. Oleh karena itu pendekatan kontekstual dengan bantuan media *scrapbook* perlu digunakan untuk pembelajaran IPAS, sehingga siswa merasa

lebih senang dan kreatif dan lebih mudah memahami suatu konsep dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan alur peneliti yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan bentuk variabel yaitu variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan kontekstual berbantuan media *scrapbook* (X), sedangkan variabel terkait adalah hasil belajar IPAS (Y).



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Penelitian Yang Relevan

1. Aulisia, Y. L., & Gunansyah, G. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips" berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakagung Mojokerto, bahwa terjadi perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV antara kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook*

dengan kelas kontrol tanpa menggunakan media. Hal tersebut terbukti dengan adanya data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) nilai kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih besar yaitu 85,61 jika dibandingkan dengan nilai kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol yaitu 72,28. Selain itu juga dilakukan uji-t dengan hasil bahwa hipotesis “Adanya pengaruh penggunaan media *scrapbook* materi sumber daya alam terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Tambakagung Mojokerto” diterima. Hal ini mempunyai arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sehingga dalam pembelajaran memang perlu menggunakan media *scrapbook*.

2. Hani Purwatiningsih, (2020). “Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD.” berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil analisis data, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* mempengaruhi hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas V A SDN 02 Pangongangan Kota Madiun tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata tes hasil belajar tematik sebelum menggunakan media *scrapbook* (pre-test) memperoleh nilai rata-rata 71,3 dan nilai rata-rata tes hasil belajar setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media *scrapbook* (post-test)

memperoleh nilai rata-rata 82,5. Hasil analisis tersebut didukung oleh uji-t. dari perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5,5569$ dan nilai $t_{tabel} = 2,074$ karena termasuk hipotesis dua sisi (two tail), maka taraf signifikansi $= 0,05/2 = 0,025$. Kriteria pengujian keputusan uji H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Maka penelitian ini H_0 ditolak karena $t_{hitung} (5,5569) > t_{tabel} (2,074)$, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar tematik siswa SD lebih efektif dari model pembelajaran konvensional.

D. Hipotesis Penelitian

Arikunto (2014) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.” Suatu kerangka pikir yang diuraikan sebelumnya, maka akan dikemukakan sebagai awal respon yang dilakukan yaitu:

H_0 : Penggunaan pendekatan kontekstual berbantuan media *scrapbook* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V UPT SDN 6 Makale Utara

H_1 : Penggunaan pendekatan kontekstual berbantuan media *scrapbook* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V UPT SDN 6 Makale Utara.