BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hasil Belajar

Berdasarkan penjelasan konsep belajar, maka belajar adalah sebagai perubahan atau perkembangan tumbuhnya atau karakteristik seseorang (Bukit, 2018). Oleh karena itu pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari hasil belajar, karena hasil belajar merupakan bukti usaha dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya berupa sesuatu yang dapat diukur secara kuantitatif saja melainkan juga secara kualitatif terkait dengan perubahan peserta didik dari yang belum bisa menjadi bisa, sehingga penilaiannya bisa menggunakan tes maupun nontes. Penilaian berupa tes dan nontes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa ditinjau dari ranah afektif, kognitif maupun psikomotorik.

Menurut Thobroni (2016) berpendapat bahwa "hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran". Sama halnya dengan Mudanta et al., (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar sebagai perubahan dan perilaku seseorang selama belajar, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan motorik, perolehan nilai (sikap), dan lain-lain. Perubahan tingkah laku akibat belajar merupakan perubahan yang diakibatkan oleh pengalaman (interaksi dengan lingkungan) yang didalamnya terjadi proses mental dan emosional.

Dalam sistem pendidikan nasional menggunakan teori klasifikasi hasil belajar Benjamin S. Bloom ketika merumuskan tujuan pendidikan. Benjamin S. Bloom mengklasifikasikan tujuan proses hasil belajar berdasarkan psikologi siswa (domain). Psikologi ini terdiri dari tiga sistem klasifikasi: kognitif, afektif, dan psikomotor (Lafendry, 2023). Menurut Mahmudi et al., (2022) terdapat tiga klasifikasi yang digunakan dalam pembahasan ialah sebagai berikut:

1. Kognitif

Ranah kognitif mencakup perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berfikir. Ranah kognitif meliputi fungsi memproses informasi, pengetahuan, dan profesional.

2. Afektif

Afektif merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individi maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Dalam hubungan dengan hasil belajar peserta didik, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka dominan yang sangat berperan adalah dominan kognitif.

3. Psikomotorik

Ranah psikomotork merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan. Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip, dan teori.

2.2 Pengertian Alat Peraga

Alat peraga adalah alat yang digunakan untuk mengajar peserta didik dengan tujuan agar mereka dapat mempelajari sesuatu dalam bidang studinya (Fitriah et al., 2020). Penggunaan media/alat bantu visual dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna dan berkesan serta menyampaikan pemahaman siswa secara alami (Najikha & Ashari, 2021). Alat peraga juga dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dari materi yang bersifat abstrak atau kurang jelas menjadi nyata dan jelas sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat para siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar mengajar.

Alat peraga juga suatu alat yang dipakai untuk membantu dalam proses belajar mengajar dan mempunyai peranan penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar guru. Penggunaan alat peraga ini bertujuan untuk memberikan wujud yang rill terhadap bahan yang dibicarakan dalam materi pembelajaran. Secara umum bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar tidak hanya mempunyai fungsi tambahan, tetapi juga meningkatkan mutu pembelajaran, memudahkan siswa memahami materi guru, mempercepat proses pembelajaran, isi dan tujuan pembelajaran yang mudah untuk dicapai, serta suasana pembelajaran yang efisien dan efektif (Wicaksana & Suryani, 2022). Dari pembahasan diatas terlihat jelas bahwa media atau alat bantu mengajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

2.2.1 Macam-Macam Alat Peraga

Berdasarkan fungsinya, yaitu untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses Pendidikan dan pengajaran, alat peraga dibagi menjadi 2 macam yaitu:

a. Alat peraga dua atau tiga dimensi

Alat peraga dua dimensi artinya alat peraga yang memiliki panjang dan lebar, sedangkan alat peraga tiga dimensi selain mempunyai panjang dan lebar, juga memiliki tinggi. contoh dari alat peraga dua dan tiga dimensi antara lain bagan, grafik, poster, gambar mati, peta datar, peta timbul, globe, dan papan tulis.

b. Alat peraga yang diproyeksikan

Alat peraga yang diproyeksikan artinya alat peraga yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layer. Contoh dari alat peraga yang diproyeksikan antara lain adalah film, slide, dan filmstripe.

2.2.2 Fungsi Alat Peraga

Alat peraga bukanlah pengganti instruksi lisan atau tertulis, namun merupakan pelengkap alat bantu yang membantu memastikan bahwa pelajaran

melekat lebih lama pada anak-anak dan lebih mudah diingat ketika diperlukan. Menurut Tarigan (2016), media pembelajaran khususnya media visual mempunyai empat fungsi:

a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran yang tidak disukainya dan kurang memperhatikannya.

b. Fungsi afektif, media dapat terlihat dari tingkat kesenangan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa, termasuk informasi mengenai permasalahan sosial.

c. Fungsi kognitif, media dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media yang memberikan konteks untuk memahami teks dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, mengatur, dan mengingat informasi dalam teks. Media pembelajaran dirancang untuk mengakomodasi siswa yang kesulitan atau lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disampaikan baik secara teks maupun lisan.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Alat Peraga

Menurut Tarigan (2016) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan alat peraga adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Alat Peraga

1. Membuat pengertian bahan ajar lebih jelas dan mudah dipahami siswa.

2. Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

3. Meningkatkan jiwa kerjasama siswa.

b. Kekurangan Alat Peraga

1. Kurang efektif bila mengajar siswa dalam jumlah besar.
2. Kemampuan daya ingat siswa berbeda-beda pada setiap orang dan memerlukan perhatian khusus.
3. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, selain itu lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu.

2.3 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan studi sistematis tentang alam. Oleh karena itu, sains bukan hanya perolehan sekumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga suatu proses penemuan. Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian- kejadian yang ada di alam ini. Dari pengertian ini diketahui bahwa dalam pembelajaran IPA siswa dituntut berfikir kreatif dan aktif dalam menghubungkan kejadian alam dengan kehidupan sehari-harinya. Pendidikan IPA diharapkan dapat membantu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tentang dirinya dan alam di sekitarnya, mengembangkan pengetahuan tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Ainun et al., 2023).

Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2014), Pada hakikatnya IPA memiliki empat unsur utama, yaitu:

1. Sikap IPA merangsang rasa ingin tahu terhadap benda, gejala alam, makhluk hidup, dan hubungan sebab akibat.
2. Proses : Proses pemecahan masalah dalam ilmu pengetahuan alam memungkinkan dilakukannya pendekatan yang konsisten dan sistematis melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi perumusan hipotesis, perancangan eksperimen, 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.

2.4 Pengertian Model Pembelajaran

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka koneseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai suatu benda atau tiruan dari suatu benda nyata. Misalnya, “globe” adalah model bumi tempat kita hidup. Dengan kata lain, model ini digunakan untuk mempresentasikan makna awal sebagai konteks yang kontekstual. Alat mendasar dalam cara berpikir ini, model belajar mengajar, dimaksudkan sebagai kerangka sistematis konsep dan prosedur pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan merupakan kerangka sistematis untuk desain pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Siregar et al., 2024).

Menurut Mulyono & Setyo (2018) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan pendekatan sistematis (teratur) dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran (pengalaman) untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi pembelajaran). Dengan kata lain, model pembelajaran merencanakan kegiatan pembelajaran untuk menjamin pengajaran dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran relevan, menarik, mudah dipahami, dan jelas.

2.4.1 Pengertian Model *Contextual Teaching And Learning*

Menurut Isnaeni & Zhanthy (2019) model *Contextual Teaching And Learning* (CTL), merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses dimana siswa berpartisipasi secara penuh sehingga dapat menemukan dan menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata yang berupa suatu konsep. Pendekatan CTL membuat proses belajar mengajar menjadi lebih realistis dan bermakna. Hasil belajar terjadi secara alami dalam bentuk partisipasi dan pengalaman siswa, serta transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Tujuan

pembelajaran CTL lebih baik tercapai dengan dukungan berbagai media pendidikan (Rijal, 2015).

Hal ini juga serupa dengan pemikiran Trianto (2013) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* merupakan konsep yang membantu guru menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata dan memotivasi siswa untuk menghubungkan pengetahuan dengan penerapannya dalam kehidupan mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* merupakan konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran ke dalam kehidupan siswa sehari-hari. Dilihat dari pendapat beberapa ahli tersebut, model pembelajaran ini sangat sesuai dengan permasalahan yang dihadapi peneliti.

2.4.2 Tujuan Model *Contextual Teaching And Learning*

Ada beberapa pendapat mengemukakan tentang pendapat pembelajaran kontekstual ini, yaitu:

a. Menurut Hasibuan (2014) bahwa Model Pembelajaran Kontekstual ini bertujuan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan lebih memfokuskan pada pemahaman serta menekankan untuk dapat mengembangkan minat dan pengalaman siswa dalam kehidupan nyata.

b. Menurut Sari & Yarmaina (2013) Model Pembelajaran Kontekstual ini bertujuan dapat membantu siswa dan guru dalam memahami materi ajar untuk dapat mengaitkan materi ajar dengan situasi nyata dan siswa mengontruksi secara aktif dengan pemahamannya.

c. Menurut Yektyastuti (2016) Model Pembelajaran Kontekstual ini bertujuan untuk lebih aktif, antusias, memahami dengan baik, serta menjawab soal-soal yang diberikan dapat menjawab secara cepat dan tepat.

2.4.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Contextual Teaching And Learning merupakan metode pembelajaran dimana siswa bersentuhan langsung dengan benda nyata, atau benda yang dapat dilihat, disentuh, dan digunakan oleh siswa. Menurut Komala (2015) adapun langkah-langkah pendekatan pembelajan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dalah sebagai berikut:

a. Kontruktivisme (*Contructivism)* yaitu Mengembangkan pemikiran siswa dengan belajar bermakna dengan bekerja sendiri, bekerja sendiri, mengkontruksi pengetahuan serta keterampilan baru.

b. Menemukan (*Inquiry)* yaitu Melaksanakan kegiatan pencarian penemuan sendiri melalui proses berfikir yang secara sistematis.

c. Bertanya (*Questioning)* yaitu mengembangkan rasa sifat ingin tahu siswa dengan berbagai interaktif dengan melakukan tanya jawab.

d. Masyarakat belajar (*Learning Community)* yaitu menciptakan masyarakat belajar dengan cara melakukan kerjasama secara kelompok.

e. Pemodelan (*Modelling)* yaitu melakukan peragaan sesuatu sebagai contoh agar siswa meniru. Tahap ini dapat dijadikan alternatif untuk dapat membantu siswa memenuhi harapan pembelajaran secara menyeluruh.

f. Refleksi (*Reflection)* yautu merupakan upaya untuk melihat, mengorganisir, analisis, klarifikasi serta mengevaluasi hal-hal yang dipelajari.

g. Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment)* yaitu penilaian ini ditentukan untuk mendapatkan informasi, kualitas serta proses dan hasil pembelajaran CTL.

2.4.4 Keunggulan dan Kekurangan Model *Contextual Teaching And Learning*

Menurut Fauziah (2021) kelebihan pembelajaran kontekstual, diantaranya:

a. Agar lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, potensi siswa perlu dikembangkan dan dimanfaatkan dengan memberikan mereka kesempatan untuk itu.

b. Membantu siswa dalam mengembangkan rasa ingin tahu dalam berbagai ide sehingga mereka dapat berfikir kritis, kreatif dalam berfikir.

c. Apa yang dipelajari disadari oleh siswa.

d. Membantu siswa dengan cara melakukan refleksi diakhir pertemuan.

e. Rasa tidak membosankan dan menyenangkan saat pembelajaran.

Menurut Sugiono (2014) menyatakan bahwa kelemahan pembelajaran kontekstual adalah:

a. Proses pembelajaran kontekstual memerlukan waktu yang cukup lama.

b. Jika guru tidak mampu mengendalikan kelas, maka dapat menimbulkan situasi pengajaran yang kurang baik.

c. Guru lebih intensif dalam membimbing, karena dalam CTL guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelolah kelas sebagai sebuah tim yang bekerja Bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi siswa.

2.5 Penelitian Yang Relevan

1. Menurut Rafli & Atmojo (2024), dalam penelitiannya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Alat Peraga"**.** Melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar siswa sebelum menggunakan alat peraga pada materi pembelajaran IPA tentang rantai makanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan yaitu dari 31,25% pada pra siklus menjadi 50% pada siklus I dan mengalami peningkatan lagi menjadi 93,73% pada siklus II di kelas V SD Negeri Sidomulyo Sleman.

2. Menurut Shahputra et al., (2024), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Alat Peraga Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Kelas VIII". Penggunaan pendekatan ini dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Sistem Pernapasan pada Manusia.

3. Menurut Suryaningsi & Maulida (2023), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Alat Peraga Alat Gerak Sendi Parabola Terhadap Literasi Sains Kelas V SDI Al-Falah III Pagi". Dengan menggunakan alat peraga ini dapat meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik.

4. Menurut Wicaksana & Suryani (2022), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep IPA Materi Gaya". Bahwa data hasil respon siswa menunjukkan bahwa model CTL berbantuan alat peraga gaya bisa mengembangkan kecakapan pemahaman konsep siswa pada materi gaya, dibandingkan dengan pembelajaran yang konvesional di SD Pangudi Utami.

5. Menurut Rahmani et al., (2022), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Alat Peraga Eksperimen Fisika Dasar 1 Pada Materi Viskositas Fluida". Menunjukkan bahwa alat peraga yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase nilai rata-rata 87% dan persepsi mahasiswa terhadap alat peraga yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 87%.

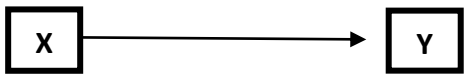
6. Menurut Yulia et al., (2021), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Benda Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga benda manipulatif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga benda manipulatif berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Lapuapi tahun pelajaran

2018/2019 dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control mencapai angka 77,79 dan 71,03.

7. Menurut Fadila & Zakiyah (2020), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh pembelajaran CTL terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Hal tersebut diperoleh dari hasil analisis rxy sebesar 0,343, kemudian dikonsultasikan dengan r dalam table dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,388. Sementara pada taraf signifikan 1% diperoleh r table sebesar 0,496. Ternyata rxy yang besarnya 0,343 lebih kecil daripada r table 5% sebesar 0,388 dan 1% sebesar 0,496%. Sehingga Ha ditolak dan Ho diterima, dengan kata lain tidak ada pengaruh pembelajaran CTL terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 1 Baturraden.

2.6 Kerangka Berfikir

Variabel dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua yakni, variable bebas dan variable terikat. Variable bebas dalam penelitian ini adalah pengguan alat peraga yang diterapkan dengan model *Contextual Teaching And Learning* sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Peneliti menggambarkan kerangka berfikir penelitian ini sebagai berikut.

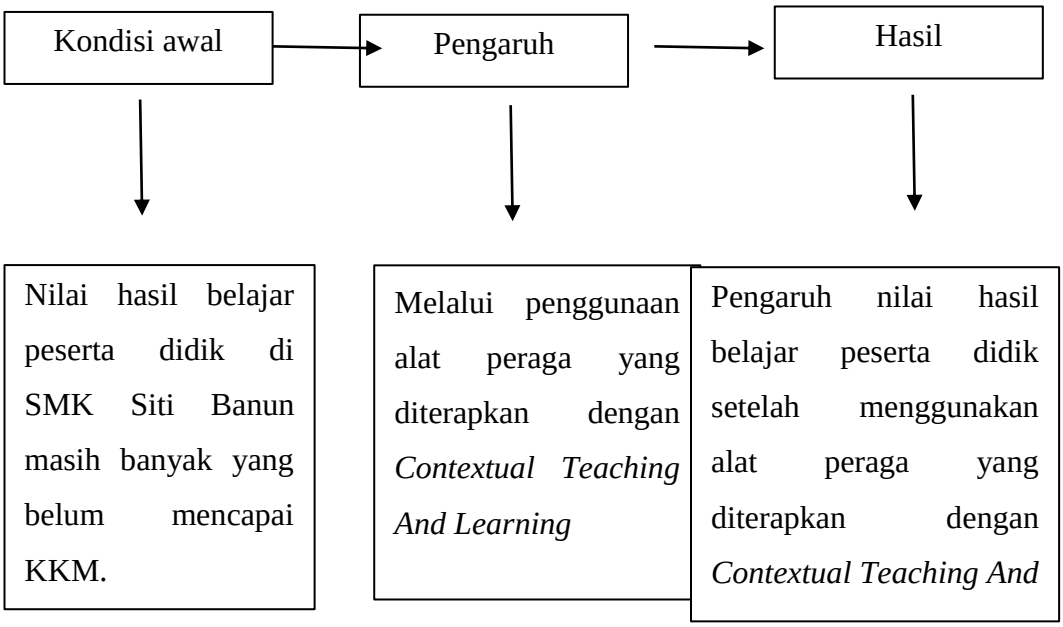


Dimana:

X = Penggunaan alat peraga yang diterapkan dengan model *Contextual Teaching And* L*earning.*

Y = Hasil belajar

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.7 Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori, penelitian terdahulu, dan kerangka piker maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan alat peraga yang diterapkan dengan model *Contextual Teaching And Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran IPA di SMK Siti Banun.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan alat peraga yang diterapkan dengan model *Contextual Teaching And Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran IPA di SMK Siti Banun.