

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

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

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

Model pembelajaran kontekstual (CTL) memang dikenal karena kemampuannya untuk mengintegrasikan kehidupan sehari-hari siswa ke dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, materi yang diajarkan tidak hanya menjadi lebih relevan tetapi juga lebih bermakna bagi siswa karena mereka dapat melihat langsung koneksi antara apa yang dipelajari di kelas dengan situasi yang mereka hadapi sehari-hari. Menurut Marwanto (2021), Paradigma pembelajaran yang berorientasi pada siswa, seperti pembelajaran kontekstual (CTL), menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Metode ini berbeda dengan pendekatan tradisional yang lebih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Dengan menerapkan pembelajaran kontekstual, siswa diundang untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dengan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata mereka. Siswa tidak hanya merasa pelajaran lebih menarik dan relevan, tetapi hal ini juga dapat meningkatkan minat mereka dalam pelajaran karena mereka merasa ada hubungan

langsung antara apa yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Menurut Nababan & Agner (2023), Model pembelajaran kontekstual (CTL) memang difokuskan pada keterlibatan aktif siswa dalam mencari, memahami, dan menerapkan pelajaran dengan mengaitkannya langsung dengan situasi kehidupan nyata. Metode ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep akademik secara teoritis dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, CTL membantu mereka memahami konsep akademik secara lebih mendalam dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi masalah dunia nyata di luar lingkungan sekolah. Menurut Rahman, (2020), Memastikan bahwa siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi adalah tujuan dari model pembelajaran kontekstual, yang juga dikenal sebagai "pembelajaran kontekstual". Dengan demikian, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan cara yang relevan dengan lingkungan pribadi mereka, agama mereka, sosial, budaya, dan ekonomi, antara lain.

Safnowandi (2021), berpendapat bahwa Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) memungkinkan siswa untuk mengembangkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan akademik mereka di berbagai konteks baik di dalam maupun di luar sekolah, dengan tujuan untuk menyelesaikan

masalah dunia nyata atau situasi yang disimulasikan. Berdasarkan berbagai pandangan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menekankan pada penggunaan pengetahuan dan pengalaman dari kehidupan nyata yang terhubung dengan mata pelajaran. Model ini didesain untuk membuat pembelajaran menjadi aktif dan bermanfaat dengan melibatkan siswa, sehingga diharapkan dapat diterapkan dalam situasi kehidupan sehari-hari.

b. Langkah Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Menurut Hasibuan (2014), terdapat 7 langkah model pembelajaran *CTL* antara lain: mengembangkan gagasan bahwa anak akan belajar lebih bermakna melalui proses bekerja sendiri, penemuan sendiri, dan konstruksi sendiri terhadap pengetahuan dan keterampilan baru mereka; menyelenggarakan kegiatan inquiri sebanyak mungkin untuk semua topik; mendorong rasa ingin tahu siswa dengan mendorong mereka untuk bertanya; menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif; memperlihatkan model sebagai contoh proses belajar; melakukan refleksi pada akhir sesi pembelajaran; serta melakukan penilaian yang autentik dengan berbagai metode.

Terdapat 7 komponen dalam model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (Kadir, 2013) yaitu:

1. *Konstruktivisme*, membentuk pemahaman mereka berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya;
2. *Inquiry*, menggunakan keterampilan berpikir kritis untuk mengubah informasi dan observasi menjadi pemahaman;
3. *Questioning*, tindakan guru untuk menggalakkan, membimbing, dan mengevaluasi kemampuan berpikir siswa;
4. *Learning Community*, bekerjasama dengan orang lain, tukar pengalaman dan berbagi ide melalui berkelompok;
5. *Modelling*, menunjukkan sebuah contoh agar orang lain dapat memikirkan, bekerja, dan belajar;
6. *Reflection*, mencatat membuat jurnal ataupun karya seni dari apa yang telah dipelajari;
7. *Authentic Assessment*, Mengukur pemahaman, pengetahuan dan ketrampilan siswa.

Pada penelitian yang telah dikembangkan oleh Ghassani et al. (2019) menunjukkan dalam langkah langkah menggunakan pendekatan *CTL* harus mengembangkan prinsip konstruktivisme (*constructivism*), inkuiri (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assesment*). Beberapa pendapat diatas menunjukkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* terdapat 7 yaitu *constructivism* (Konstruktivisme), *questioning* (Bertanya),

Inquiry (Menemukan), *learning Community* (Masyarakat belajar), *modeling* (Pemodelan), *reflection* (refleksi), *authentic assesment* (Penilaian sebenarnya). Penelitian ini menggunakan acuan langkah-langkah model *CTL* berdasarkan pendapat Kadir dan Ghassani yang menyebutkan terdapat 7 langkah dalam pembelajaran menggunakan model *CTL*.

2. *QR Code*

QR Code adalah salah satu terobosan teknologi terkini yang digunakan untuk memuat informasi seperti alamat *website*, email, nomor telepon, gambar, dan sebagainya dalam bentuk kode. *QR Code* merupakan gambar berbentuk matriks dua dimensi yang dapat menyimpan data dan diakses dengan cepat melalui pemindaian, bertujuan untuk memberikan informasi dan respons dengan efisien (Latif, 2021). Menurut Saleh, et. al (2018), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *QR Code* adalah fitur yang simpel dalam penggunaannya dan dapat dipindai dengan cepat, berisi berbagai materi seperti tautan *website*, audio, video, teks, dan lainnya sesuai dengan yang disediakan.

Cara penggunaan *QR Code* menurut MKM et al. (2023), adalah pengguna terlebih dahulu menyambungkan gadget dengan jaringan internet untuk membuka akses *QR Code*. Pengguna dapat memindai *QR Code*, pemindai akan langsung mengarahkan informasi yang ada didalam *QR Code*. Penerapan *QR Code* dalam pendidikan dapat

digunakan untuk menyediakan tautan materi tambahan, video pendukung, atau sumberdaya pendidikan online lainnya yang menjadikan pembelajaran semakin menarik (I Nyoman dkk, 2024).

Berdasarkan beberapa pandangan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa *QR Code* merupakan kode gambar berbentuk matriks dua dimensi yang mampu menyimpan dan memberikan data informasi dengan respons yang cepat. *QR Code* dapat dibuat oleh siapa pun dan dapat berisi sesuai keinginan yang bertujuan memudahkan dalam mengaksesnya. *QR Code* yang digunakan pada lingkup pendidikan bisa diisi dengan materi pembelajaran, quiz pembelajaran, audio ataupun video pendukung dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ukuran atau nilai yang menunjukkan seberapa berhasil siswa memahami topik pelajaran. Evaluasi hasil belajar membantu menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya memberikan nilai; mereka juga membantu memperbaiki proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang lebih baik di masa depan (Arrahim et al., 2022). Hasil belajar siswa digambarkan sebagai prestasi akademik yang mereka peroleh melalui tugas sekolah, tes, dan tugas. pencapaian, pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran atau pelatihan (Dakhi, 2020)

Perubahan tingkah laku yang dialami siswa selama proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. Perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik termasuk dalam kategori ini (Indah Safitri, 2023). Hasil belajar adalah hasil dari perubahan perilaku dalam menanggapi pengetahuan yang diajarkan. Pencapaian hasil belajar bisa bervariasi, tergantung pada perubahan tingkah laku yang dialami oleh peserta didik. (Mutiaramses et al., 2021). Menurut Sulfemi (2019), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik dalam memahami materi pembelajaran selama periode waktu tertentu, biasanya diekspresikan dalam bentuk penilaian seperti nilai.

Menurut beberapa teori sebelumnya, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai pencapaian atau prestasi dalam pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Pencapaian ini tercermin dalam perubahan perilaku siswa dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain bisa dilihat melalui perubahan tingkah laku peserta didik, hasil belajar bisa diketahui melalui tes bermuatan pembelajaran yang telah dipelajari dalam jangka waktu tertentu.

B. Kerangka Berpikir

Upaya pemulihan pendidikan saat ini, adanya kurikulum merdeka guru dituntut kreatif dalam pembelajaran. Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan pengembangan karakter serta kompetensi. Guru saat ini menjadi sarana dan prasarana dalam

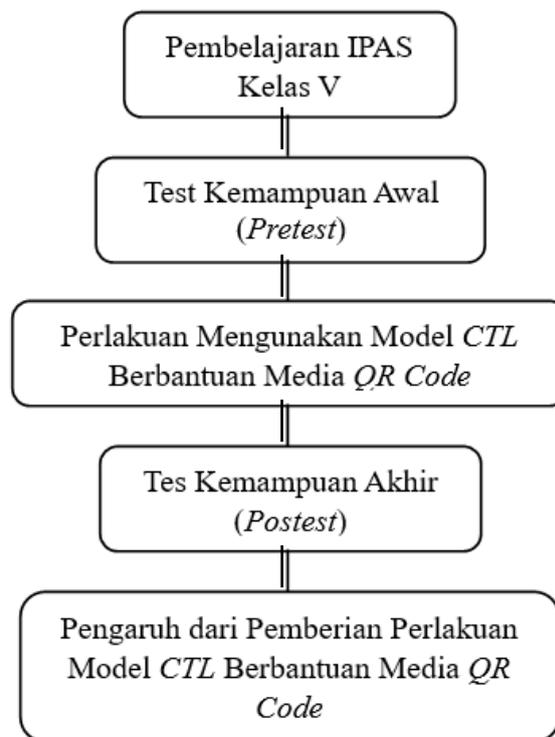
pendidikan, membantu siswa untuk belajar mandiri, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan mengelola sumber daya pembelajaran. Guru memiliki kebebasan pada masa kurikulum merdeka ini untuk memilih model pengembangan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, mengintegrasikan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, dan sesuai untuk berbagai kelompok maupun individual peserta didik.

Adanya tuntutan dan kewajiban guru dalam kurikulum merdeka ini perlu adanya inovasi dalam pembelajaran supaya difokuskan pada kebutuhan dan kepentingan siswa dan menjadikan kelas aktif. Hal ini memerlukan model pembelajaran yang menghubungkan materi yang relevan dengan kehidupan nyata siswa seperti model pembelajaran Kontekstual (*CTL*).

Pembelajaran kontekstual (*CTL*) adalah model pembelajaran yang mengutamakan pada pengetahuan dan pengalaman di kehidupan nyata yang dikaitkan dengan mata pelajaran dan dirancang untuk pembelajaran menjadi aktif dan bermanfaat dengan melibatkan siswa sehingga diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan nyata. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran di kelas selain mendukung model pembelajaran yang aktif. *QR Code*, yang merupakan gambar matriks dua dimensi yang dapat menyimpan informasi dan memberikan respons dengan cepat, adalah alternatif untuk model pembelajar yang inovatif. *QR Code* dapat diciptakan oleh siapapun dan dapat diisi sesuai dengan keinginan atau kebutuhan untuk mempermudah akses informasi. *QR Code*

yang digunakan pada lingkup pendidikan bisa diisi dengan materi pembelajaran, quiz pembelajaran, audio ataupun video pendukung dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan.

Inovasi dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan minat dan meningkatkan kualitas pendidikan supaya tujuan pembelajaran maupun tujuan kurikulum merdeka dapat tercapai sehingga melahirkan peserta didik yang aktif dan berkualitas.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini didasarkan pada teori dan kerangka ideologis berikut: Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang berupa kalimat pertanyaan:

- H₀ Tidak ada pengaruh Model *CTL* berbantuan Media *QR Code* terhadap Hasil Belajar siswa
- H_i Terdapat pengaruh Model *CTL* berbantuan Media *QR Code* terhadap Hasil Belajar siswa