

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kontekstual

a. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran berdasarkan pendekatan kontekstual atau dalam Bahasa Inggris yaitu *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Kata kontekstual (*contextual*) mempunyai arti hubungan, suasana, konteks dan keadaan. Sedangkan konteks (*context*) berarti situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian.¹ Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran sesuai dengan konteks yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata. Johnson mendefinisikan pembelajaran kontekstual sebagai metode belajar yang bermakna dan berusaha mengaitkan antara informasi lama, yakni pengalaman dan informasi baru, yaitu materi ajar secara aktif dan aplikatif.²

Menurut Kunandar, pembelajaran kontekstual adalah suatu konsepsi pembelajaran yang membantu guru menghubungkan isi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online <http://kbbi.web.id/konteks> diakses pada 5 September 2019 pukul 10.20

² Tito Dimas Atmawijaya, *Pengaruh Penerapan Metode Contextual Teaching and Learning Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 11 di SMA Negeri 33 Jakarta*, POLYGOT Vol. 14 No. 2, 2018 hal. 182-183

hubungan-hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan siswa. Sedangkan menurut Sanjaya, pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan.³

Elaine B. Johnson mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari.⁴

Contextual Teaching and Learning adalah suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan dunia nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.⁵

Sementara itu, Howey R. Keneth mendefinisikan CTL sebagai pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar dimana

³ Heri Supranto, *Pengaruh Contextual Teaching and Learning (CTL) Teknik Praktek Jual Beli Terhadap Kemampuan Mahasiswa Memahami Akuntansi Program Studi Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Volume 4 No. 2, 2016 hal.37

⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 187

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Kencana: Jakarta, 2013), hal.255

siswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri maupun bersama-sama.⁶ Sedangkan menurut Nurhadi, pembelajaran CTL merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan di kelas dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupannya sebagai individu, anggota keluarga dan masyarakat.⁷

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan di kelas dengan situasi dunia nyata siswa dan sebuah usaha untuk membuat siswa aktif dalam membangun kemampuan diri dengan mempelajari konsep sekaligus mengaitkannya dengan dunia nyata.

Untuk memperkuat pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa, tentunya diperlukan pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif, seperti melakukan, mencoba dan mengalami sendiri (*learning to do*). Oleh sebab itu, melalui pembelajaran kontekstual, mengajar bukan transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa dengan menghafal sejumlah

⁶ Rusman, op.cit,hal.190

⁷ Heri Supranto, Op.cit, hal.37

konsep yang terlepas dari kehidupan nyata.⁸ Konsep dasar pembelajaran kontekstual yaitu penekanan pada upaya untuk memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan hidup (*life skill*) dari yang dipelajarinya.

b. Komponen Pembelajaran Kontekstual

Menurut Johnson, komponen pembelajaran kontekstual meliputi: menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (*making meaningful connection*), mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (*doing significant work*), melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*), mengadakan kolaborasi (*collaborating*), berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*), memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*), mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standards*), dan menggunakan asesmen autentik (*using authentic assessment*).⁹

c. Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Setiap model pembelajaran memiliki ciri, karakteristik dan prinsipnya masing-masing yang berdampak pada pembuatan desain yang disesuaikan dengan model yang akan diterapkan. Ada tujuh prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru:¹⁰

⁸ Rusman, op.cit, hal.189

⁹ Ibid, hal.192

¹⁰ Mokhammad Arief Fauzan Bukhori, Op.cit, hal.8

1). Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan suatu pengetahuan yang dibangun oleh manusia secara sedikit demi sedikit melalui pengetahuan sebelumnya yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas.¹¹ Prinsip utama konstruktivisme yaitu pengetahuan secara aktif dibangun oleh siswa dan diterima dengan baik oleh siswa melalui indera atau melalui suatu komunikasi.¹²

Pendekatan konstruktivisme membangun pemahaman siswa sendiri dari pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan sebelumnya. Pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan, pembelajaran melibatkan siswa aktif untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan benda konkrit, melalui kegiatan inilah siswa membangun pengetahuannya sendiri.¹³

2). Menemukan (*Inquiry*)

Inquiry merupakan suatu model yang mengedepankan penemuan siswa itu sendiri an guru tetap membimbing penuh setiap langkah pembelajaran menuju kesimpulan dengan cara memberikan

¹¹ Rusman, op.cit, hal.193

¹² Sabri, Contextualising Mathematical Proof Within Constructivism, Jurnal Sainsmat Vol. 1 No. 2, 2012, hal. 135

¹³ Hafidh Januari, Tri Atmojo, Mardiyana, Eksperimentasi Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Teknik *Hypnosis In Teaching* Pada Materi Geometri Siswa Kelas VII MTs di Kabupaten Ponorogo, *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika Volume 2* No. 1, hal. 16

pertanyaan-pertanyaan yang mengarah tujuan yang diharapkan oleh guru.¹⁴

Secara umum proses inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu : merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan membuat kesimpulan.¹⁵ Proses *Inquiry* terdiri dari mengidentifikasi dan menyelesaikan kontradiksi, mengeneralisasi, menyimpulkan, pose dan memecahkan masalah. Sedangkan siklus inquiry terdiri dari kegiatan mengamati, bertanya, menyelidiki, menganalisa dan merumuskan teori baik secara individu maupun secara bersama-sama.¹⁶

3). Bertanya (*Questioning*)

Bertanya digunakan oleh guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bertanya juga dapat digunakan oleh siswa selama melakukan kegiatan berbasis inkuiri.¹⁷ Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran kontekstual. Bertanya dianggap sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir siswa. Kegiatan bertanya dalam

¹⁴ Oktaviani Kusuma, Chumdari, Idam Ragil, Penerapan Model Inquiry Untuk Meningkatkan Pencapaian Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran IPA, Jurnal Didaktika Dwija Indria Volume 2 No. 5, 2014, hal.2

¹⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Kencana: Jakarta, 2013), hal.265

¹⁶ Hantyan Galih, Suciati, Meti Indrowati, Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry Disertai Teknik *Roundhouse* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI-IPA III, Pendidikan Biologi FKIP UNS Volume 5 No. 1, 2013, hal.28

¹⁷ Mochamad Enoh, Implementasi *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Geografi SMU/MA, Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 11 No. 1, 2004, hal.3

pembelajaran berguna untuk menggali informasi administrasi dan akademis, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon kepada siswa, mengetahui sejauh mana keingin-tahuan siswa, memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru, membangkitkan motivasi siswa untuk bertanya lebih banyak.¹⁸

4). Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar dalam pembelajaran yaitu berbicara dan berbagi pengalaman dengan orang lain. Bekerjasama dengan orang lain untuk menciptakan pembelajaran adalah lebih baik dibandingkan dengan belajar sendiri.¹⁹

5). Permodelan (*Modelling*)

Permodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu yang bisa di contoh (model) oleh siswa. Dalam pendekatan *CTL*, guru bukan satu-satunya model. Permodelan dapat dirancang dengan melibatkan siswa, yaitu dengan memanfaatkan siswa yang memiliki kemampuan, dengan demikian siswa dapat dianggap sebagai model. Melalui *modelling* siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritis-abstrak yang dapat memungkinkan terjadinya verbalisme.²⁰

6). Refleksi (*reflection*)

¹⁸ Wina Sanjaya, op.cit, hal. 266

¹⁹ Mochamad Enoh, op.cit,

²⁰ Wina Sanjaya, op.cit, hal.268

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa yang sudah dipelajari sebelumnya. Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai suatu pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya.²¹

7). Penilaian sebenarnya

Penilaian sebenarnya adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa. Penilaian sebenarnya dilakukan secara terintegrasi dengan pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara terus menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung.²²

2. Model Pembelajaran *REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring)*

a. Pengertian

Dalam proses pembelajaran agar lebih bermakna diperlukan model pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami

²¹ Rusman, op.cit, hal.197

²² Wina Sanjaya, op.cit, hal.269

materi-materi pelajaran. Salah satunya dengan model pembelajaran *REACT* yang merupakan pembelajaran kontekstual. Model pembelajaran *REACT* yang terdiri dari lima tahapan: *relating* (mengaitkan), *experiencing* (mengalami), *applying* (menerapkan), *cooperating* (bekerja sama), *transferring* (mentransfer). Dimana dalam model pembelajaran *REACT* menekankan pada pemberian informasi yang berkaitan dengan informasi yang sebelumnya telah diketahui oleh siswa, sehingga siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan oleh guru karena sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

a). *Relating* (mengaitkan/menghubungkan)

Relating (mengaitkan/menghubungkan) merupakan strategi pembelajaran kontekstual yang paling kuat sekaligus merupakan inti dari konstruktivistik. Guru dikatakan menggunakan strategi menghubungkan ketika guru mengaitkan konsep baru dengan sesuatu yang tidak asing bagi siswa. Guru membantu menghubungkan apa yang telah diketahui oleh siswa dengan informasi yang baru.²³

b). *Experiencing* (mengalami)

Experiencing (mengalami) adalah menghubungkan informasi baru dengan berbagai pengalaman atau pengetahuan sebelumnya.

²³ Akhmad Farid, "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kimia Dengan Strategi React Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XI MAN Babakan Lebaksu Tegal", Skripsi, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), hal.11

Pengalaman yang dimaksud disini adalah yang dialami siswa selama proses belajar. *Experiencing* ini disebut juga *learning by doing*, melalui *exploration* (penggalian), *discovery* (penemuan), dan *invention* (penciptaan). *Relating* dan *experiencing* merupakan dua strategi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari berbagai konsep baru. Tetapi guru harus tahu kapan dan bagaimana caranya mengintegrasikan strategi-strategi dalam pembelajaran tidaklah sederhana. Di sini guru memerlukan ketelitian, kolaborasi dan kecermatan dalam menyajikan materi-materi pembelajaran. Guru dapat mengetahui kapan saatnya mengaktifkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya, sehingga dapat membantu menyusun pengetahuan baru bagi siswa.²⁴

c). *Applying* (menerapkan)

Pada strategi *Applying* (menerapkan) ini siswa belajar untuk menerapkan konsep-konsep ketika mereka melakukan aktivitas pemecahan masalah. Guru harus mampu memotivasi siswa untuk memahami konsep-konsep yang diberikan dengan latihan-latihan yang lebih realistis dan relevan dengan kehidupan nyata. Agar proses pembelajaran dapat menunjukkan motivasi siswa dalam mempelajari konsep-konsep serta pemahaman siswa menjadi lebih mendalam, merekomendasikan untuk memfokuskan pada aspek-aspek aktivitas

²⁴ Akhmad Farid, "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kimia Dengan Strategi React Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XI MAN Babakan Lebaksiu Tegal", Skripsi.....hal, 12

pembelajaran yang bermakna. Setelah itu merancang tugas-tugas untuk sesuatu yang baru, bervariasi, beraneka ragam dan menarik. Terakhir merancang tugas-tugas yang menantang tetapi masuk akal dalam kaitannya dengan kemampuan siswa.²⁵

d). *Cooperating*

Siswa yang melakukan aktivitas belajar secara individual kadang-kadang tidak mampu menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam menyelesaikan masalah. Belajar dalam kelompok kecil dapat membuat siswa lebih mampu menghadapi latihan-latihan yang sulit. Mereka lebih mampu menjelaskan apa yang mereka sudah pahami kepada teman-teman satu kelompok. Untuk menghindari adanya siswa yang tidak berpartisipasi dalam aktivitas kelompok, menolak atau menerima tanggung jawab atas pekerjaan kelompok, atau mungkin kelompok yang terlalu tergantung pada bimbingan guru, atau kelompok yang terlibat dalam konflik.

e). *Transferring (mentransfer)*

Dalam strategi Transferring (mentransfer) ini siswa diharapkan dapat menggunakan pengetahuan ke dalam konteks yang baru atau situasi yang baru. Pembelajaran diarahkan untuk menganalisis dan memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan

²⁵ Akhmad Farid, "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kimia Dengan Strategi React Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XI MAN Babakan Lebaksiu Tegal", Skripsi.....hal, 13

menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Disini guru dituntut untuk merancang tugas-tugas untuk mencapai sesuatu yang baru dan beraneka ragam sehingga tujuan-tujuan, minat, motivasi, keterlibatan dan penguasaan siswa terhadap pelajaran dapat meningkat.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Model *REACT*

Langkah-langkah pembelajaran kontekstual strategi *REACT* diuraikan sebagai berikut:

a). Relating (menghubungkan/mengaitkan):

Pembelajaran dimulai dengan mengaitkan konsep-konsep baru yang akan dipelajari dengan pengalaman atau konteks kehidupan siswa. Dalam penelitian ini, siswa akan mempelajari tentang pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan sub bab mobilitas sosial. Sebelum membagikan lembar kerja siswa, terlebih dahulu dilakukan apersepsi mengenai materi pra-syarat. Pada setiap pertemuan siswa dituntut mengerjakan LKS yang selalu dimulai dengan ilustrasi yang relevan dengan kehidupan siswa.

b). Experiencing (mengalami)

Pada tahap ini, siswa membangun dengan mengaitkan konsep-konsep baru dipelajarinya berdasarkan pada pengalaman-pengalaman yang telah ia peroleh sebelumnya. Oleh karena itu, dalam lembar kerja siswa disajikan pernyataan dan pertanyaan yang mendorong siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya mengenai konsep yang disajikan dalam tahapan ilustrasi (*relating*).

c). Applying (menerapkan)

Tahap applying ini akan mengukur pemahaman siswa sejauh mana siswa paham akan suatu konsep dan bagaimana siswa mengaplikasikan konsep tersebut. Siswa dihadapkan kepada masalah-masalah yang relevan dengan kehidupannya. Melalui permasalahan tersebut siswa mengaplikasikan konsep-konsep yang telah ia pahami dari tahapan atau kegiatan sebelumnya.

d). Cooperating (bekerja sama)

Pembelajaran berkelompok telah dimulai saat siswa diberikan ilustrasi yaitu pada tahap *relating*. Bersama teman sekelompoknya, siswa dapat saling berbagi pengetahuan. Pada tahap ini, siswa di beri kesempatan untuk mengemukakan gagasan-gagasannya dalam presentasi dan tanya jawab. Guru berperan sebagai fasilitator dan menghidupkan jalannya diskusi sambil membimbing dan meluruskan pemahaman siswa.

e). Transferring (mentransfer)

Bentuk kegiatan ini berupa pemahaman konsep yang baru bagi siswa. Masalah yang disajikan sedikit berbeda dari masalah yang biasanya diberikan. Letak perbedaannya bisa dari konteks yang digunakan ataupun kombinasi konsep yang digunakan dalam penyelesaian masalah.²⁶

²⁶ Sambas Salim, Model Pembelajaran Konvensional dari <http://www.pgsd.co.cc/2010/04Modelpembelajarankonvensional.html> 8 September 2019 15.06 WIB

c. Kelebihan pembelajaran *relating, experiencing, applying, cooperating, transferring* (REACT)

- a). Memperdalam pemahaman siswa dalam pembelajaran siswa bukan hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru, melainkan melakukan aktivitas mengerjakan LKS sehingga bisa mengkaitkan dan mengalami sendiri prosesnya.
- b). Mengembangkan sikap menghargai diri siswa dan orang lain dalam pembelajaran, siswa bekerja sama melakukan aktivitas dan menemukan sendiri maka siswa memiliki rasa menghargai diri atau percaya diri sekaligus menghargai orang lain.
- c). Mengembangkan sikap kebersamaan dan rasa saling memiliki belajar dengan bekerja sama akan melahirkan komunikasi sesama siswa dalam aktivitas dan tanggung jawab, sehingga dapat menciptakan sikap kebersamaan dan rasa memiliki.
- d). Mengembangkan keterampilan untuk masa depan. Disini siswa dilibatkan dalam proses pemecahan masalah. Pada kenyataannya, siswa akan dihadapkan dalam masalah-masalah ketika hidup di masyarakat. Ketika siswa terbiasa memecahkan masalah, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah di masa depan.²⁷
- e). Memudahkan siswa mengetahui kegunaan materi dalam kehidupan sehari-hari. Strategi *REACT* menekankan proses pembelajaran dalam

²⁷ Rusman, Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, hal. 212

konteks. Pemecahan masalah dalam pembelajaran selalu mengkaitkan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari.

f). Membuat belajar secara inklusif. Strategi *REACT* melibatkan siswa dalam proses penyelesaian masalah melalui aktivitas mengalami. Selain itu, siswa dihadapkan pada pengaplikasian dan pentransferan konsep yang juga merupakan aktifitas pemecahan masalah.

d. Kekurangan pembelajaran *relating, experiencing, applying, cooperating, transferring (REACT)*

a). Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa dan guru dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Sehingga sulit untuk mencapai target kurikulum.

b). Membutuhkan kemampuan khusus guru, kemampuan guru yang paling dibutuhkan adalah adanya keinginan untuk melakukan kreatifitas, inovasi dan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga tidak semua guru dapat melakukan atau menggunakan strategi ini.

c). Menuntut sifat tertentu siswa dengan menekankan pada keaktifan siswa untuk belajar dan guru hanya sebagai mediator. Siswa harus bekerja keras menyelesaikan masalah dalam kegiatan *experiencing* dan mau bekerja sama dalam kelompok.

3. *Hands On Activity*

a. Pengertian

Hands On Activity siswa mempunyai karakteristik sebagaimana disebutkan oleh Hatta dalam Amin yaitu kerja sama, saling menunjang, gembira, belajar dengan bergairah, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber, siswa aktif, tidak membosankan, sharing dengan teman, siswa kritis, dan guru kreatif.²⁸ *hands on activity* dapat membantu siswa dalam upaya peningkatan keterampilan proses, karena *hands on activity* merupakan stimulus bagi siswa untuk aktif selama proses pembelajaran.²⁹ Siswa diberi kebebasan dalam mengkonstruksi pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas sehingga siswa melakukan sendiri dengan tanpa beban, menyenangkan dan dengan motivasi yang tinggi. Model pembelajaran *hands on activity* yaitu model pembelajaran dimana siswa tidak hanya melihat dan mendengarkan guru menjelaskan, tetapi dalam pembelajaran ini siswa mengamati, melakukan dan mengidentifikasi secara langsung pada objek yang dipelajari.³⁰ Model pembelajaran ini dapat membuat siswa mempunyai pengalaman langsung, sehingga dapat mengatasi masalah belajar siswa seperti sulit mengingat materi pelajaran.

²⁸ Kartono, *Hands On Activity* Pada Pembelajaran Geometri Sekolah Sebagai Asesmen Kinerja Siswa, Jurnal Jurusan Matematika FMIPA UNNES, hal. 22

²⁹ Ria Yulia Gloria dan Fuji Asih Lestari, “Penerapan *Hands On Activity* Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Kompetensi Dasar Pencemaran Lingkungan Di Kelas X SMAN 1 Gegesik”, Jurnal Scientiae Educatia, Volume 1 Edisi 2, (November 2012), hal. 2

³⁰ Kartono, “*Hands On Activity* Pada Pembelajaran Geometri Sekolah Sebagai Asesmen Kinerja Siswa”, Vol. 1-No.1, (2010) hal.23

Aktivitas *hands on activity* berupa kegiatan nyata antara lain meliputi mengidentifikasi, memotong, menggunting, memasang atau menyusun benda, sehingga terbentuk suatu pola atau keteraturan yang merupakan sifat, rumus atau teorema. Melalui *hands on activity* akan terbentuk suatu penghayatan dan pengalaman untuk menetapkan suatu pengertian (penghayatan) karena mampu membelajarkan secara bersama-sama kemampuan psikomotorik (keterampilan), pengertian (pengetahuan) dan afektif (sikap) yang biasanya menggunakan sarana laboratorium dan sejenisnya. Juga dapat memberikan penghayatan secara mendalam terhadap apa yang dipelajari, sehingga apa yang diperoleh oleh siswa tidak mudah dilupakan. Pada *hands on activity* siswa akan memperoleh pengetahuan tersebut secara langsung melalui pengalaman sendiri.

Konsep-konsep materi pelajaran dalam IPS seharusnya ditemukan sendiri oleh siswa melalui kegiatan mereka dalam proses belajar mengajar. Dengan *hands on activity* siswa mendapatkan pengalaman dan penghayatan terhadap konsep-konsep dalam pembelajaran. Selain untuk membuktikan fakta dan konsep, *hands on activity* juga mendorong rasa ingin tahu siswa secara lebih mendalam sehingga cenderung untuk membangkitkan siswa mengadakan penelitian untuk mendapatkan pengalaman dalam proses ilmiah.

Dalam pelaksanaan *hands on activity* agar benar-benar efektif perlu memperhatikan beberapa hal meliputi : aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Ranah kognitif dapat dilatihkan dengan memberi

tugas, memperdalam teori yang berhubungan dengan tugas *hands on activity* yang dilakukan, menggabungkan berbagai teori yang telah diperoleh pada masalah yang nyata. Ranah afektif dapat dilatihkan dengan cara merencanakan kegiatan mandiri, bekerjasama dengan kelompok kerja, disiplin dalam kelompok kerja, bersikap jujur dan terbuka serta menghargai ilmunya. Ranah psikomotorik dapat dilatih melalui memilih, mempersiapkan, dan menggunakan seperangkat alat atau instrumen secara tepat dan benar.

Pembelajaran IPS dengan *hands on activity* ini mengajak siswa untuk belajar IPS dengan melalui keaktifan membuat benda, peralatan atau hal, yang didasari dengan prinsip IPS. Peserta didik melakukan percobaan dengan alat secara individual atau kelompok. Tekniknya sama dengan teknik demonstrasi. Perbedaannya adalah bahwa dalam hal ini peserta didik lebih aktif dan diharapkan mereka menemukan berbagai hal yang terkait dengan pembelajaran baik pemahaman konsep, penalaran dan komunikasi maupun pemecahan masalah.

Hands on activity ini merupakan kegiatan “pengalaman belajar” dalam rangka menemukan konsep atau prinsip IPS melalui kegiatan eksplorasi, investigasi dan konklusi yang melibatkan aktivitas fisik, mental, dan emosional. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, eksplorasi artinya kegiatan atau penyelidikan atas sesuatu untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru dialaminya. Investigasi maksudnya adalah peserta didik dituntut untuk lebih aktif mengembangkan sikap dan

pengetahuannya tentang IPS sesuai dengan kemampuan masing-masing sehingga akibatnya memberikan hasil belajar yang lebih bermakna pada peserta didik dalam menarik kesimpulan, memberikan alasan atau bukti terhadap kebenaran solusi.

Pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan soal-soal ataupun pemecahan masalah dan mampu menerapkan tidak hanya dari apa yang telah mereka pelajari, tetapi yang lebih penting adalah proses pembelajarannya yang dapat mereka gunakan dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Dengan *hands on activity* siswa akan memperoleh pengetahuan secara langsung melalui pengalaman sendiri.

Pembelajaran berbasis *hands on activity* merupakan suatu strategi yang dirancang agar siswa terlibat dalam empat komponen utama, yaitu: menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis serta membuat kesimpulan sendiri.

b. Komponen-komponen dalam Pembelajaran *Hands On Activity*

Empat komponen utama dalam pembelajaran *hands on activity* akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Menggali informasi dan bertanya

Guru memulai pembelajaran dengan memberikan LKS yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa, serta membimbing siswa untuk mengajukan hipotesis.

b. Beraktivitas dan menemukan

Setelah siswa mendapatkan hipotesis, guru membimbing siswa untuk beraktivitas dengan melakukan penyelidikan atau percobaan untuk menguji hipotesis.

c. Mengumpulkan data dan menganalisis

Setelah siswa melakukan penyelidikan atau percobaan tersebut, siswa mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil percobaannya. Setelah semua data terkumpul, mereka berdiskusi kembali untuk menganalisis data yang di dapat.

d. Membuat kesimpulan

Selama siswa berdiskusi, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk bertanya ataupun memberikan tanggapan. Setelah itu, guru membimbing siswa menarik kesimpulan dengan memberikan kata kunci ataupun pertanyaan-pertanyaan pancingan.³¹

³¹ Hendriyan, "Analisis Kemampuan Psikomotor Siswa Pada Pembelajaran Hands On Teknik *challenge Exploration Activity*". (Skripsi Pendidikan Fisika UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta 2013), hal. 17

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Hands On Activity*

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual berbantuan *Hands On Activity* adalah sebagai berikut :

1). Kegiatan Awal

- a). Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b). Apersepsi sebagai penggalan pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan.
- c). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
- d). Pembentukan kelompok belajar (*learning community*) secara heterogen untuk mengatasi aktivitas kerjasama siswa yang rendah dalam pembelajaran.

2). Kegiatan Inti

- a). Peserta didik bekerja dalam kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru.
- b). Guru memberikan *modeling* tentang cara-cara melakukan percobaan (*Modeling and Inquiry*) yaitu pembelajaran dilakukan dengan memberi *modeling* tentang cara-cara melakukan percobaan dan dilanjutkan melakukan kegiatan percobaan (*Inquiry*) mengamati permasalahan secara nyata yang ada di lingkungan sekitar sekolah.

- c). Peserta didik dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama.
- d). Peserta didik wakil kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok lain menanggapi hasil kerja kelompok tersebut.
- e). Dengan mengacu pada jawaban peserta didik melalui tanya jawab, guru dan peserta didik membahas cara penyelesaian masalah yang tepat.
- f). Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan peserta didik, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

3). Kegiatan Akhir

- a). Penilaian kinerja siswa (*authentic assessment*) dilakukan selama pembelajaran berlangsung oleh guru untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam memperhatikan informasi, sajian presentasi dan kerja sama.
- b). Guru dan peserta didik membuat kesimpulan cara menyelesaikan soal-soal pada materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Hands On Activity* adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung dengan melakukan percobaan berupa peralatan secara berkelompok, ditambah lagi dengan bantuan LKS, dengan bantuan LKS ini diharapkan akan lebih mudah membantu siswa dalam menemukan suatu penemuan baru atau kesimpulan dari suatu kerja praktek yang telah dilaksanakan untuk membangun konsep mereka secara konkret dan

melibatkan aktivitas dan pengalaman langsung dengan fenomena alam atau pengalaman pendidikan yang secara aktif melibatkan siswa dalam pengamatan suatu objek.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hilgard dan Bower, belajar memiliki arti : 1). *to gain knowledge, comprehension, or mastery of through experience or study*, 2). *to fix in the mind or memory, memorize*, 3). *to acquire through experience*, 4). *to become in forme of to find out*. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan.³²

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sementara belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

³² Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 13

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³³

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, guru selalu mengadakan evaluasi pembelajaran yang nantinya akan menjadi tolak ukur berhasilnya belajar siswa. Hasil belajar atau kualitas proses belajar setiap siswa baik laki-laki maupun perempuan yang jelas tidak sama.³⁴ Tentunya hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Syah dengan merujuk pada teori belajar kognitif, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu:

1. Faktor internal

Terdiri atas unsur jasmaniah (fisiologis) dan rohaniah (psikologis) pelajar. Unsur jasmaniah yaitu kondisi umum sistem otot (ionus) dan kondisi dari organ-organ khusus terutama panca indra. Unsur rohaniah yang paling menonjol diantaranya yaitu tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi.

³³ Purwanto, Budi Santosa (ed.), *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009),

³⁴ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 22-23

2. Faktor eksternal

Yaitu faktor-faktor yang ada di lingkungan diri pelajar yang meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial yaitu keluarga, guru dan staf sekolah, masyarakat dan teman. Kemudian yang masuk non sosial yaitu keadaan rumah, sekolah, peralatan dan alam.

3. Faktor pendekatan belajar

Yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran. Strategi belajar bagaimana yang digunakan ini akan berpengaruh terhadap kualitas belajar.

Uraian di atas memberikan gambaran kepada kita bahwa keberhasilan siswa dapat juga dilihat dari hasil belajarnya, yaitu keberhasilan setelah mengikuti kegiatan belajar. Artinya, setelah mengikuti proses pembelajaran, guru dapat mengetahui apakah siswa dapat memahami suatu konsep, prinsip, atau fakta dan mengaplikasikannya dengan baik, apakah siswa sudah memiliki keterampilan-keterampilan, sikap positif dan sebagainya. Keberhasilan-keberhasilan ini merupakan keberhasilan hasil belajar.

5. Materi Konflik dan Integrasi Sosial

1. Konflik Dalam Kehidupan Sosial

a. Pengertian konflik

Konflik berasal dari Bahasa latin “*configere*” yang artinya saling memukul. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan konflik sebagai percekocokan, perselisihan, atau pertentangan.³⁵ Konflik diartikan sebagai perjuangan untuk memperoleh hal-hal yang langka seperti nilai, status, kekuasaan dan sebagainya dimana tujuan mereka berkonflik itu tidak hanya memperoleh keuntungan tetapi juga untuk menundukkan pesaingnya. Konflik dapat diartikan sebagai benturan kekuatan dan kepentingan antara satu kelompok dengan kelompok lain dalam proses perebutan sumber-sumber kemasyarakatan (ekonomi, politik, sosial dan budaya) yang relatif terbatas.³⁶

Konflik merupakan proses sosial yang akan terus terjadi dalam diri manusia dan di dalam masyarakat, baik secara pribadi atau kelompok, dalam rangka perubahan untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara menentang lawannya. Konflik dapat memicu terjadinya kekerasan yang biasanya ditandai oleh adanya kerusuhan, pengrusakan dan perkelahian. Kekerasan merupakan gejala yang muncul sebagai salah satu efek dari konflik. Tindakan kekerasan ini sering tidak jelas

³⁵ Faridah Nafi’, “*Modul Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Tingkat Madrasah Tsanawiyah*”.(Tulungagung: TIM MGMP IPS MTs KAB. TULUNGAGUNG, 2019), hal. 102

³⁶ Lawang R. “*Buku materi pokok Pengantar Sosiologi*”, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1994), hal. 12

tujuannya, ada kalanya hanya untuk kesenangan belaka, ikut dengan orang lain karena takut disebut tidak memiliki rasa kebersamaan, atau karena ditumpangi oleh kepentingan-kepentingan tertentu yang sengaja menciptakan kekacauan dan tidak lahir dari tuntutan-tuntutan kelompok yang menentang, serta pelakunya tidak memahami tindakan yang mereka lakukan.³⁷

Pengertian konflik menurut para ahli :

a). Soerjono Soekanto menyebut konflik sebagai pertentangan atau pertikaian, yaitu suatu proses individu atau kelompok yang berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan, disertai ancaman dan/atau kekerasan.

b). Lewis A. Coser berpendapat bahwa konflik adalah sebuah perjuangan mengenai nilai atau tuntutan atas status, kekuasaan dan sumber daya yang bersifat langka dengan maksud menetralkan, mencederai, atau melenyapkan lawan.

c). John Lewis Gillin dan John Philip Gillin melihat konflik sebagai bagian dari proses interaksi sosial manusia yang saling berlawanan (*oppositional process*).

b. Faktor-faktor penyebab konflik

Para sosiolog berpendapat bahwa akar dari timbulnya konflik yaitu adanya hubungan sosial, ekonomi, politik yang akarnya adalah

³⁷ http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/TEMPAT_RUANG_DAN_SISTEM_SOSIAL/BBM_12.pdf, diakses pada tanggal 5 januari 2020, pukul 15.40

perebutan atas sumber-sumber kepemilikan, status sosial dan kekuasaan yang jumlah ketersediannya sangat terbatas dengan pembagian yang tidak merata di masyarakat.³⁸

a). Perbedaan antar individu

Setiap manusia adalah individu yang berbeda dan unik, memiliki pendirian dan perasaan berbeda dengan orang lain. Perbedaan pendirian tersebut dapat menjadi faktor penyebab konflik.

b). Perbedaan kebudayaan

Orang dibesarkan dalam lingkungan yang berbeda, dengan budaya yang berbeda sehingga cenderung terpengaruh pola pemikiran dan pendirian kelompoknya. Secara sadar atau tidak, hal itu dapat menyebabkan pertentangan.

c). Perbedaan kepentingan

Adanya perbedaan kepentingan ini merupakan faktor lain penyebab konflik atau kepentingan. Kepentingan itu dapat menyangkut kepentingan politik, ekonomi, sosial, dan budaya.

d). Perubahan sosial

Perubahan dalam masyarakat akan mempengaruhi cara pandang sebagian anggota masyarakat atas nilai, norma, dan perilaku masyarakat.

³⁸ Elly M. Setiadi dan Usman Kolip, *"Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya"* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 361

c. Bentuk-bentuk konflik (Menurut Soerjono Soekanto)

a). Konflik pribadi

Konflik ini terjadi antara dua individu atau lebih karena perbedaan pandangan dan sebagainya.

b). Konflik rasial

Konflik ini umumnya timbul akibat perbedaan ras. Umumnya konflik ini terjadi dalam masyarakat dengan salah satu ras menjadi kelompok mayoritas.

c). Konflik antara kelas-kelas sosial

Konflik ini umumnya disebabkan perbedaan kepentingan.

d). Konflik politik

Konflik ini terjadi akibat perbedaan kepentingan atau tujuan politis seseorang atau kelompok.

e). Konflik internasional

Konflik ini umumnya terjadi karena perbedaan kepentingan yang kemudian berpengaruh pada kedaulatan negara.

d. Dampak positif dan negatif konflik**Dampak positif :**

a). Membantu memperjelas aspek-aspek kehidupan yang masih belum tuntas ditelaah.

b). Memungkinkan penyesuaian kembali norma, nilai, serta hubungan sosial dalam kelompok bersangkutan sesuai dengan kebutuhan individual atau kelompok.

- c). Meningkatkan solidaritas antar sesama anggota kelompok (*in-group solidarity*) yang sedang mengalami konflik dengan kelompok lain.
- d). Jalan mengurangi ketergantungan antara individu dan kelompok.
- e). Membantu menghidupkan kembali norma-norma lama dan menciptakan norma-norma baru.
- f). Sarana mencapai keseimbangan antara kekuatan-kekuatan yang ada di dalam masyarakat.
- g). Memunculkan sebuah kompromi baru antara pihak-pihak yang berkonflik.

e. Dampak negatif :

- a). Keretakan hubungan antar individu atau kelompok.
- b). Berubahnya sikap kepribadian para individu, baik yang mengarah kepada hal-hal positif atau negatif.
- c). Munculnya dominasi kelompok pemenang atas kelompok yang kalah.
- d). Kerusakan harta benda dan jatuhnya korban manusia.³⁹

f. Upaya pengendalian konflik

Secara umum ada tiga upaya pengendalian konflik, yaitu melalui konsiliasi, mediasi, dan arbitrase.

³⁹ Ibid.,hal.104-105

- a). Konsiliasi, yaitu bentuk pengendalian konflik yang dilakukan melalui lembaga-lembaga tertentu yang memungkinkan diskusi dan pengambilan keputusan yang adil di antara pihak-pihak yang bertikai.
- b). Mediasi, yaitu bentuk pengendalian konflik yang dilakukan dengan cara kedua belah pihak menunjuk pihak ketiga sebagai penengah atau mediator. Pihak ketiga ini memberikan nasihat tentang cara terbaik dalam menyelesaikan konflik dan nasihat dari pihak ketiga bukan merupakan keputusan yang mutlak.
- c). Arbitrase, yaitu bentuk pengendalian konflik yang dilakukan apabila kedua belah pihak yang berkonflik sepakat untuk menerima atau terpaksa menerima hadirnya pihak ketiga yang akan memberikan keputusan untuk menyelesaikan konflik. Keputusan yang diambil pihak ketiga harus diterima oleh kedua belah pihak yang berkonflik.

2. Integrasi Dalam Kehidupan Sosial

a. Pengertian Integrasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menuliskan bahwa integrasi adalah pembauran hingga menjadi kesatuan yang utuh atau bulat. Istilah pembauran tersebut mengandung arti masuk ke dalam, menyesuaikan, menyatu, atau melebur sehingga menjadi seperti satu. Dapat disimpulkan bahwa integrasi sosial adalah

proses penyesuaian unsur-unsur yang berbeda dalam masyarakat sehingga menjadi satu kesatuan.⁴⁰

b. Syarat integrasi sosial

Menurut William F. Ogburn dan Mayer Nimkoff, syarat terwujudnya integrasi sosial sebagai berikut :

- a) Anggota-anggota masyarakat merasa bahwa mereka berhasil saling mengisi kebutuhan-kebutuhan mereka.
- b) Masyarakat berhasil menciptakan kesepakatan (*consensus*) bersama mengenai nilai dan norma.
- c) Norma-norma dan nilai sosial itu berlaku cukup lama, tidak mudah berubah dan dijalankan secara konsisten.

c. Bentuk-bentuk integrasi sosial

- a) Integrasi Normatif : integrasi yang terjadi akibat terdapatnya norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Contoh : Masyarakat Indonesia dipersatukan dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika.

- b) Integrasi Fungsional : integrasi yang terbentuk karena ada fungsi tertentu dalam masyarakat.

Contoh : Indonesia yang terdiri dari berbagai suku mengintegrasikan dirinya dengan melihat fungsi masing-

⁴⁰ Ibid.,hal. 106

masing suku. (Suku Bugis melaut, Suku Jawa bertani, Suku Minang berdagang).

- c) Integrasi Koersif : Integrasi yang terbentuk berdasarkan kekuasaan yang dimiliki penguasa dengan cara paksaan.

d. Proses integrasi sosial

a). Asimilasi

Asimilasi merupakan suatu proses sosial yang ditandai adanya usaha untuk mengurangi perbedaan antara individu atau kelompok dalam masyarakat. Dapat pula disimpulkan bahwa asimilasi adalah bertemunya dua kebudayaan atau yang saling mempengaruhi sehingga memunculkan kebudayaan baru dengan meninggalkan sifat asli tiap-tiap kebudayaan.

Contoh : perkawinan campuran antar dua negara, seperti Indonesia dan Amerika. Kebudayaan dari masing-masing negara akan melebur menjadi satu sehingga batasan kedua negara mulai tidak terlihat.

b). Akulturasi

Menurut Koentjaraningrat, akulturasi adalah proses sosial yang terjadi bila kelompok sosial dengan kebudayaan tertentu dihadapkan pada kebudayaan asing yang berbeda. Akulturasi merupakan proses perubahan yang ditandai terjadinya penyatuan dua kebudayaan yang berbeda.

e. Faktor-faktor pendorong integrasi sosial

- a. Adanya toleransi terhadap kebudayaan yang berbeda
- b. Kesempatan yang seimbang dalam bidang ekonomi
- c. Adanya sikap positif terhadap kebudayaan lain
- d. Adanya sikap terbuka dari golongan yang berkuasa
- e. Adanya kesamaan dalam unsur-unsur kebudayaan
- f. Adanya perkawinan campuran (*amalgamasi*)
- g. Adanya musuh bersama dari luar

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang meneliti mengenai penggunaan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana dipaparkan sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Hananingtyas Andarini dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Model *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif jenis random. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh pembelajaran kontekstual model *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT)* Terhadap Motivasi belajar siswa

dengan hasil uji statistik *Mann Whitney U-Test* dan tidak adanya pengaruh pembelajaran kontekstual model *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT)* Terhadap hasil belajar siswa dengan hasil uji statistik *independent Sample T-Test* pada hasil *posttest*.⁴¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Maulidar dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran REACT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Reaksi Redoks Kelas X di MAS Lamno”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa :

1. Aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran REACT mengalami peningkatan, dengan persentase pada siklus I sebesar 88,28% dan pada siklus II sebesar 95,31% dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran REACT mengalami peningkatan dengan persentase pada siklus I sebesar 90,83% dan pada siklus II sebesar 95,83% dengan kategori sangat baik.
3. Penerapan model pembelajaran REACT pada materi reaksi redoks dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II sebesar 90%.

⁴¹ Hananingtyas Andarini, *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Model Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016)

4. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran REACT pada materi reaksi redoks adalah 86% menyatakan “Ya” dan yang menyatakan “Tidak” sebesar 14%.⁴²

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ero Sondi Ladica R dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Strategi REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA (Kuasi Eksperimen di SMAN 32 Jakarta)”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif jenis kuasi eksperimen. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *REACT* (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) berpengaruh terhadap hasil belajar fisika siswa pada konsep fluida statis. Hasil uji hipotesis menggunakan SPSS 22 didapat nilai *Sig* (2-tailed) < taraf *sig* (α) (0,04 < 0,05). Hasil tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan strategi pembelajaran *REACT* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.⁴³

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Fina Destyani dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran REACT dengan Menggunakan Strategi Hands-On Activity Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif jenis kuasi

⁴² Maulidar, *Penerapan Model Pembelajaran REACT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Reaksi Redoks Kelas X di MAS Lamno*, (Banda Aceh: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

⁴³ Ero Sondi Ladica R, *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Strategi REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA (Kuasi Eksperimen di SMAN 32 Jakarta)*, (Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019)

eksperimen. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematik siswa yang diajar dengan model pembelajaran REACT dengan menggunakan strategi Hands-On Activity lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan pengaruh model pembelajaran REACT tanpa menggunakan strategi Hands-On Activity. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematik siswa yang diajar dengan model pembelajaran REACT dengan menggunakan strategi Hands-On Activity adalah sebesar 81,06 dan nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematik siswa yang diajar dengan model pembelajaran REACT tanpa menggunakan strategi Hands-On Activity adalah sebesar 71,00 ($t_{hitung} = 4,18$ dan $t_{tabel} = 1,99$).⁴⁴

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Eni Jubaidah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan *Hands On Activity* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif jenis kuasi eksperimen desain. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan perlakuan model pembelajaran kontekstual berbantuan *Hands On Activity* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan perlakuan model pembelajaran kontekstual maupun model pembelajaran

⁴⁴ Fina Destyani, *Pengaruh Model Pembelajaran REACT dengan Menggunakan Strategi Hands-On Activity Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa*, (Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016)

konvensional/metode ceramah. Kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik yang memiliki kemandirian belajar sedang maupun rendah. Sedangkan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik yang memiliki kemandirian belajar sedang lebih baik daripada peserta didik yang memiliki kemandirian belajar rendah. Dan tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kategori kemandirian belajar peserta didik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik.⁴⁵

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Ika Nurjana dengan judul “Penerapan *Hands On Minds On Activity* Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA Ar-Rahman Medan T.A 2017/2018”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa :

1. Pembelajaran matematika dengan menerapkan model *Hands on minds on activity* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas XI IPS SMA Ar-Rahman Medan berada dalam kategori baik yaitu dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73,9 dengan persentase 86,7%.
2. Persentase rata-rata kegiatan aktif siswa kelas XI IPS SMA Ar-Rahman Medan berada dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor Persentase Aktivitas Siswa (PAS) sebesar 86,3%.

⁴⁵ Eni Jubaidah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Hands On Activity Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Peserta Didik*, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017)

3. Melalui penerapan Model Hands on minds on activity dengan pendekatan kontekstual kemampuan berpikir kritis matematika siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada tes awal, siklus I, dan siklus II. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan hasil rata-rata sebesar 53,8 pada tes awal, meningkat 60,8 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 73,9 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dengan menerapkan model Hands on minds on activity dengan pendekatan kontekstual dari tes awal 36,7% kemudian siklus I mencapai 53,5% dan meningkat menjadi pada siklus II. Karena tingkat ketuntasan secara klasikal yaitu 86,7% sudah terpenuhi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model Hands on minds on activity dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas XI IPS Siswa SMA Ar-Rahman Medan Tahun Pelajaran 2016/2017.⁴⁶

⁴⁶ Ika Nurjana, *Penerapan Hands On Minds On Activity Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA Ar-Rahman Medan T.A 2017/2018*, (Medan: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian		Persamaan	Perbedaan	Hasil
1		2	3	4
1	Hananingtyas Andarini: Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Model <i>Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT)</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Yogyakarta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran sama 2. Sama-sama meneliti untuk meningkatkan hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek dan lokasi penelitian berbeda 2. Menggunakan motivasi dan hasil belajar pada variabel terikatnya 3. Materi yang diteliti berbeda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak adanya pengaruh pembelajaran kontekstual model <i>Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT)</i> Terhadap Motivasi belajar siswa dengan hasil uji statistik <i>Mann Whitney U-Test</i> dan tidak adanya pengaruh pembelajaran kontekstual model <i>Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT)</i> Terhadap hasil belajar siswa dengan hasil uji statistik <i>independent Sample T-Test</i> pada hasil <i>posttest</i>.
2	Maulidar: Penerapan Model Pembelajaran REACT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Reaksi Redoks Kelas X di MAS Lamno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran sama 2. Sama-sama meneliti untuk meningkatkan hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek dan lokasi penelitian berbeda 2. Materi dan mata pelajaran yang diteliti berbeda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran REACT mengalami peningkatan, dengan persentase pada siklus I sebesar 88,28% dan pada siklus II sebesar 95,31% dengan kategori sangat baik. 2. Aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran REACT mengalami peningkatan dengan persentase pada siklus I sebesar 90,83% dan pada siklus II sebesar 95,83% dengan kategori sangat baik. 3. Penerapan model pembelajaran REACT pada materi reaksi redoks dapat meningkatkan

				<p>hasil belajar siswa, dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II sebesar 90%.</p> <p>4. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran REACT pada materi reaksi redoks adalah 86% menyatakan “Ya” dan yang menyatakan “Tidak” sebesar 14%.</p>
3	<p>Ero Sondi Ladica R : Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Strategi REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA (Kuasi Eksperimen di SMAN 32 Jakarta)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran sama 2. Sama-sama meneliti untuk meningkatkan hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dan mata pelajaran berbeda 2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi pembelajaran <i>REACT</i> (<i>Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring</i>) berpengaruh terhadap hasil belajar fisika siswa pada konsep fluida statis. Hasil uji hipotesis menggunakan SPSS 22 didapat nilai <i>Sig</i> (<i>2-tailed</i>) < taraf <i>sig</i> (α) ($0,04 < 0,05$). Hasil tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan strategi pembelajaran <i>REACT</i> berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
4	<p>Fina Destyani: Pengaruh Model Pembelajaran REACT dengan Menggunakan Strategi Hands-On Activity Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran sama 2. Strategi atau basis penelitan sama menggunakan Hands On Activity 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dan mata pelajaran berbeda 2. Meneliti kemampuan pemecahan masalah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan pemecahan masalah matematik siswa yang diajar dengan model pembelajaran REACT dengan menggunakan strategi Hands-On Activity lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan pengaruh model pembelajaran REACT tanpa menggunakan strategi

				<p>Hands-On Activity. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematik siswa yang diajar dengan model pembelajaran REACT dengan menggunakan strategi Hands-On Activity adalah sebesar 81,06 dan nilai rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematik siswa yang diajar dengan model pembelajaran REACT tanpa menggunakan strategi Hands-On Activity adalah sebesar 71,00 ($t_{hitung} = 4,18$ dan $t_{tabel} = 1,99$).</p>
5	<p>Eni Jubaidah: Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Hands On Activity Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Peserta Didik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran sama 2. Strategi atau basis penelitian sama yaitu berbantuan Hands On Activity 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dan mata pelajaran berbeda 2. Meneliti kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari kemandirian belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan perlakuan model pembelajaran kontekstual berbantuan Hands On Activity lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan perlakuan model pembelajaran kontekstual maupun model pembelajaran konvensional/metode ceramah. Kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik yang memiliki kemandirian belajar sedang maupun rendah. Sedangkan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik yang memiliki kemandirian belajar sedang lebih baik daripada peserta didik yang memiliki

				<p>kemandirian belajar rendah. Dan tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kategori kemandirian belajar peserta didik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik.</p>
6.	<p>Ika Nurjana: Penerapan Hands On Minds On Activity Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA Ar-Rahman Medan T.A 2017/2018</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran sama dengan pendekatan kontekstual 2. Strategi atau basis penelitian sama yaitu penerapan Hands On Activity 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dan mata pelajaran berbeda 2. Adanya variabel <i>on minds</i> pada variabel bebas 3. Subjek dan lokasi penelitian berbeda 4. Meneliti kemampuan berpikir kritis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran matematika dengan menerapkan model Hands on minds on activity untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas XI IPS SMA Ar-Rahman Medan berada dalam kategori baik yaitu dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73,9 dengan persentase 86,7%. 2. Persentase rata-rata kegiatan aktif siswa kelas XI IPS SMA Ar-Rahman Medan berada dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor Persentase Aktivitas Siswa (PAS) sebesar 86,3%. 3. Melalui penerapan Model Hands on minds on activity dengan pendekatan kontekstual kemampuan berpikir kritis matematika siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada tes awal, siklus I, dan siklus II. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan hasil rata-rata sebesar 53,8 pada tes awal, meningkat 60,8

				<p>pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 73,9 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dengan menerapkan model Hands on minds on activity dengan pendekatan kontekstual dari tes awal 36,7% kemudian siklus I mencapai 53,5% dan meningkat menjadi pada siklus II. Karena tingkat ketuntasan secara klasikal yaitu 86,7% sudah terpenuhi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model Hands on minds on activity dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas XI IPS Siswa SMA Ar-Rahman Medan Tahun Pelajaran 2016/2017.</p>
--	--	--	--	---

Dari tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak perbedaan yang tertera antara peneliti dengan peneliti yang lain. Banyaknya perbedaan terdapat pada variabel terikatnya serta ada pula tujuan yang dipaparkan peneliti dan peneliti yang lain. Selain itu, tempat yang diteliti pun berbeda lokasinya. Penelitian ini dipaparkan pada penekanan pengaruh pembelajaran kontekstual model *relating, experiencing, applying, cooperative, transferring (REACT)* berbasis *Hands On Activity* sebagai penunjang proses pembelajaran. Model pembelajaran ini akan menjadi sebagai penguatan siswa untuk

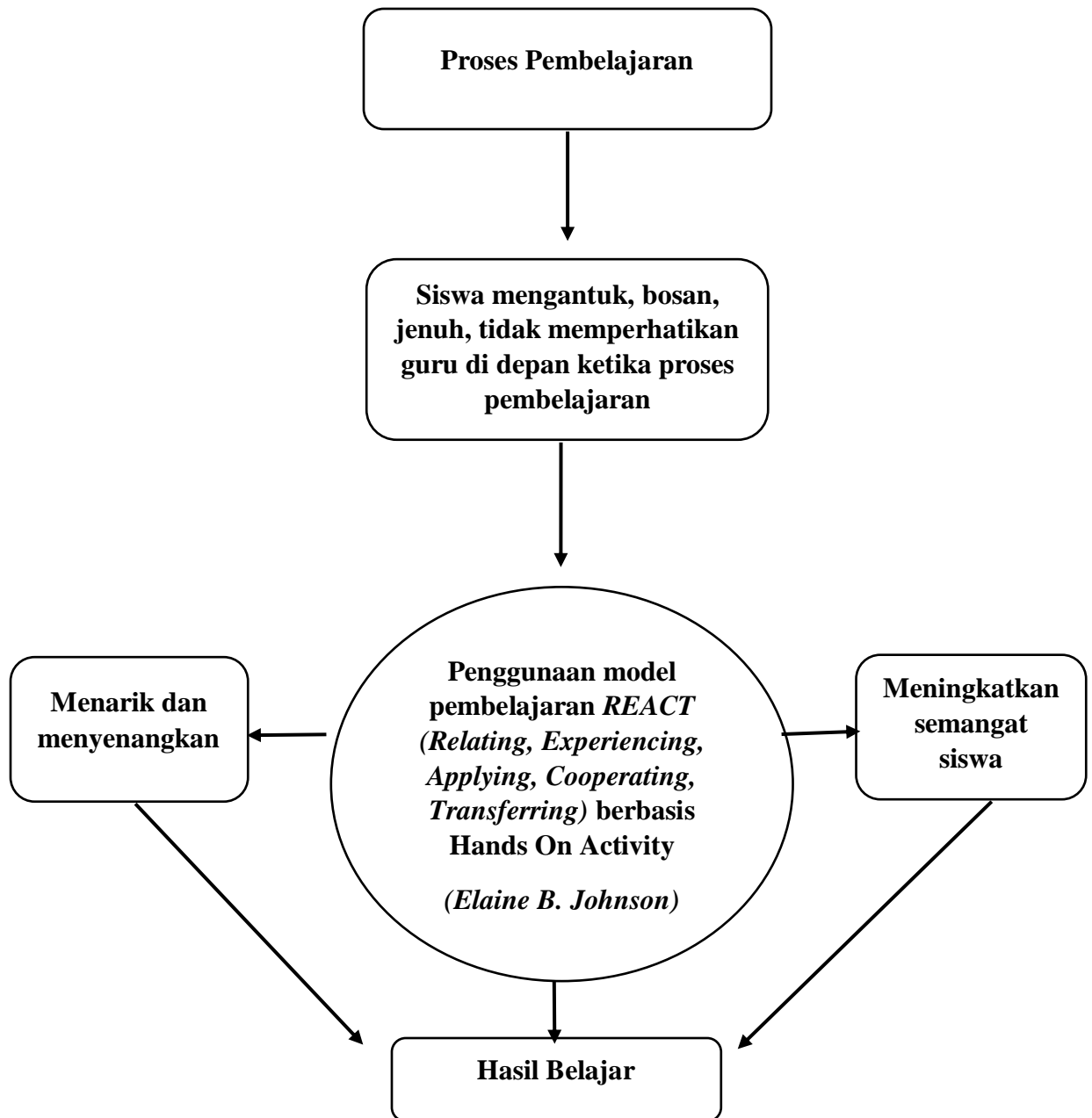
memahami suatu materi yang disediakan sehingga dapat memberi pengaruh baik itu dorongan maupun peningkatan hasil belajar siswa MTsN 7 Tulungagung.

C. Kerangka Berfikir

Berawal dari rendahnya hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan sub bab konflik dan integrasi, disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan guru yang kurang menyenangkan sehingga proses pembelajaran membosankan, dan anggapan siswa bahwa materi dalam mata pelajaran IPS yang membosankan dan monoton, sehingga siswa malas untuk mempelajarinya.

Sementara itu, hasil belajar siswa berdasarkan teori yang telah dipaparkan sebelumnya dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor dari dalam, dari luar, dan faktor pendekatan belajar. Untuk faktor dari dalam salah satunya yaitu unsur jasmaniah (fisiologis) dan rohaniah (psikologis) siswa. Untuk faktor dari luar yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Dan untuk faktor pendekatan belajar yaitu berupaya upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran.

Alur kerangka berfikir pengaruh pembelajaran kontekstual model *relating, experiencing, applying, cooperating, transferring (REACT)* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar siswa dapat digambarkan secara praktis sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

Dengan adanya penggunaan model pembelajaran kontekstual *REACT* berbasis *Hands On Activity* yang merupakan sebuah terobosan dalam proses pembelajaran materi pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan sub bab konflik dan integrasi di MTsN 7 Tulungagung, maka akan menjadi dorongan atau perhatian yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam ketertarikan yang mengandung respon positif akan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif menyikapi pembelajaran. Pada akhirnya siswa termotivasi atau tertarik untuk mengikuti dan mempelajari pembelajaran berikutnya.

D. Hipotesis Penelitian

Adapun yang menjadi hipotesis pada penelitian ini yaitu:

a. Hipotesis nol (H_0)

Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi Interaksi Sosial Sub Bab Konflik dan Integrasi dengan penerapan model pembelajaran *REACT* berbasis *Hands On Activity* dan model konvensional siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.

b. Hipotesis alternatif (H_a)

Ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi Interaksi Sosial Sub Bab Konflik dan Integrasi dengan penerapan model pembelajaran *REACT* berbasis *Hands On Activity* dan model konvensional siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.

c. Hipotesis nol (H_0)

Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.

d. Hipotesis alternatif (H_a)

Ada pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.

e. Hipotesis nol (H_0)

Tidak ada besarnya pengaruh pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.

f. Hipotesis alternatif (H_a)

Ada besarnya pengaruh pembelajaran kontekstual model *REACT* berbasis *Hands On Activity* terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII MTsN 7 Tulungagung.