

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengertian Belajar**

Secara umum belajar diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman (Trianto, 2014:18). Belajar juga dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku tersebut bersifat *continuu*, fungsional, positif, aktif dan terarah (Hanafy, 2014).

Menurut Lefudin (2017:3), bahwa.

“Belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indera yang mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Belajar juga merupakan suatu proses pengeksploresian terhadap suatu objek yang dapat disintesis untuk menuju sempurna. Indikator adanya kegiatan belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku, perubahan pola pikir dan perubahan sikap”.

Menurut teori Konstruktivisme belajar adalah suatu pendekatan di mana peserta didik harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Rusman, 2016:201). Teori belajar Konstruktivisme memberikan penekanan pada penggunaan berpikir tingkat tinggi, transfer pengetahuan, pengumpulan, analisis dan sintesis data dari berbagai sumber dan sudut pandang, serta sistem evaluasi yang menekankan pada *authentic assesement* yang diperoleh dari berbagai sumber dan pelaksanaannya terintegrasi dengan proses pembelajaran (Wahyudin Zarkarsyi, 2018:38-39).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indera di mana peserta didik harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu, hasil dari aktifitas ini akan mampu mengubah perilaku atau tingkah laku, perubahan pola pikir dan perubahan sikap melalui latihan atau pengalaman.

## **2. Efektivitas Pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)* dengan Media Prezi**

### **a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran**

Kata efektivitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.

Menurut Sutriningsih (2015) keefektifan merupakan tingkat pencapaian keberhasilan dari tujuan atau keadaan ideal yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Trianto (2014:21) keefektifan belajar adalah hasil guna yang diperoleh setelah melaksanakan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sesuatu kesuksesan dalam belajar merupakan susunan atau rancangan yang ditetapkan terlebih dahulu dalam RPP sesuai dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini selaras dengan Mulyasa

(2014:82), bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketetapan waktu dan adanya partisipasi aktif dari anggota. Proses pembelajaran yang efektif merupakan tolak ukur keberhasilan segala tugas yang disusun sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran efektif merupakan sebuah proses perubahan seseorang dalam kognitif, tingkah laku dan psikomotorik dari hasil pembelajaran yang didapatkan dari pengalaman dirinya dan dari lingkungannya yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu (Bistari, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan tingkat pencapaian keberhasilan dari tujuan atau keadaan ideal yang telah ditetapkan terlebih dahulu dalam RPP sesuai dengan proses pembelajaran yang dapat diperoleh setelah melaksanakan proses belajar mengajar.

#### **b. Indikator Efektivitas Pembelajaran**

Berbagai ahli mengungkapkan pendapatnya masing-masing mengenai ukuran efektif dalam proses pembelajaran. Kecenderungan beberapa ahli yang mengupas pembelajaran efektif sebagian besar bermuara pada proses pembelajaran dan hasil akhir (Bistari, 2017). Berikut beberapa pendapat ahli yang mengungkapkan tentang pembelajaran efektif.

1) Trianto (2014:22) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran

yaitu: (a) presentasi waktu belajar peserta didik yang tinggi dicurahkan terhadap KBM, (b) rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara peserta didik, (c) orientasi keberhasilan belajar diutamakan, (d) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif.

2) Bistari (2017) mengungkapkan hasil kajiannya yaitu terdapat lima indikator pembelajaran efektif, diantaranya: (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran minimal terlaksana 75%, (2) proses komunikasi, (3) respon peserta didik minimal 75% peserta didik merespon positif, (4) aktifitas belajar minimal 75% peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, (5) hasil belajar peserta didik minimal tuntas 75%.

3) Wahyudin dan Nurcahaya (2019), menyatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi beberapa indikator yaitu hasil belajar peserta didik baik individual maupun klasikal berada dalam kategori minimal sedang, aktivitas peserta didik minimal 70% peserta didik terlibat aktif, respon peserta didik minimal 75% peserta didik memberikan respon positif dan keterlaksanaan pembelajaran minimal berada pada kategori terlaksana.

Memperhatikan beberapa pendapat di atas tentang indikator pembelajaran efektif, maka disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran memiliki empat indikator yaitu keterlaksanaan sintaks pembelajaran, aktivitas peserta didik, respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

Adapun pada penelitian ini pembelajaran dikatakan efektif jika: (1)

keterlaksanaan sintak pembelajaran minimal terlaksana 75%; (2) aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik minimal 75% peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran; (3) minimal 75% peserta didik memberikan respon positif terhadap pembelajaran; dan (4) minimal 75% peserta didik memperoleh hasil belajar lebih dari atau sama dengan KKM. Keempat indikator tersebut secara rinci diperjelas sebagai berikut.

### **1) Keterlaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi pendahuluan, inti dan penutup. Keterlaksanaan pembelajaran dapat diamati melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui seberapa baik keterlaksanaan pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung yang mengacu pada langkah-langkah pembelajaran *CTL* dengan media *prezi*. Hal ini selaras dengan Nana Sudjana (2017:60) bahwa keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan oleh pendidik. Keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik adalah sejauh mana kegiatan program yang telah direncanakan dapat terlaksana oleh pendidik tanpa mengalami hambatan dan kesulitan yang berarti sehingga apa yang direncanakan dapat diwujudkan sebagaimana seharusnya. Keterlaksanaan oleh pendidik dapat dilihat dalam hal:

- 1) Mengondisikan kegiatan belajar peserta didik.
- 2) Menyiapkan alat, sumber dan perlengkapan belajar.

- 3) Waktu yang disiapkan untuk belajar mengajar.
- 4) Memberikan bantuan dan bimbingan belajar kepada peserta didik.
- 5) Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar.
- 6) Menggeneralisasikan hasil belajar mengajar saat itu dan tindak lanjut untuk kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Sedangkan menurut Bistari (2017) bahwa:

“Pelaksanaan pembelajaran terdiri atas tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan pelaksanaan dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, pendidik menerangkan alasan-alasan mengapa pokok pembahasan tersebut perlu dijelaskan, menyampaikan tujuan, memotivasi, menjelaskan manfaat dan pengecekan kesiapan peserta didik. Kegiatan pelaksanaan merupakan kegiatan inti dari setiap pertemuan. Pada kegiatan penutup akan dilakukan refleksi.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran adalah implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi pendahuluan, inti dan penutup, yang dapat diamati melalui lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan melihat keterlaksanaan oleh pendidik. Pembelajaran dikatakan efektif jika keterlaksanaan sintak pembelajaran minimal terlaksana 75%.

## **2) Aktivitas Peserta Didik**

Menurut Bistari, (2017) aktivitas peserta didik merupakan perilaku-perilaku peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar yang dimaksudkan di sini adalah kegiatan belajar yang dilakukan pengajar dan peserta didik, kegiatan tersebut dilakukan dengan cara memanfaatkan panca indera, mental dan intelektual. Menurut Wahyudin

Zarkarsyi (2018:99) bahwa aktivitas peserta didik adalah keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar memiliki keberhasilan dalam belajar. Sedangkan menurut Wahyudin dan Nurcahaya (2019) aktivitas peserta didik adalah perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yang berkaitan dengan perhatian, kedisiplinan dan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik adalah keterlibatan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung yang diamati sejak awal hingga akhir pembelajaran.

Bistari (2017), menyatakan bahwa diantara kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan mental yaitu berpikir dengan merenung, mengingat-ingat dan membuat keputusan.
- b) Kegiatan mendengarkan yaitu menyimak audio/radio, mendengar penjelasan dan mendengar percakapan.
- c) Kegiatan visual yaitu melihat gambar, membaca dan mengamati objek.
- d) Kegiatan menulis yaitu mencatat, mengetik, merangkum, menyalin, mengerjakan tes dan memproses dengan tulisan.
- e) Kegiatan lisan yaitu mengemukakan ide, memberikan saran, wawancara, diskusi, bertanya, menjelaskan dan bercerita.

- f) Kegiatan menggambar yaitu membuat visual (grafik, diagram, bagan, peta, skema, bangun datar, kurva dan pola), dan melukis.
- g) Kegiatan motorik yaitu latihan fisik, peragaan, eksperimen menggunakan alat, bermain disertai gerakan dan menari.
- h) Kegiatan emosional yaitu merasa bosan, tenang, gugup, kesal, antusias, berani dan takut.

Sedangkan menurut Nana Sudjana (2017:61) bahwa:

Keaktifan peserta didik dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) terlibat dalam pemecahan masalah, (3) bertanya kepada peserta didik lain atau kepada pendidik apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk pendidik, (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung meliputi kegiatan mendengarkan dan memperhatikan penjelasan pendidik, mencatat tujuan yang disampaikan oleh pendidik, membaca dan memahami masalah yang diberikan oleh pendidik, melakukan observasi, mencatat penemuan selama observasi, bertanya dan menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengumpulkan tugas yang diberikan. Pembelajaran dikatakan efektif jika aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik minimal 75% peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kriteria peserta didik yang aktif yaitu minimal 75% peserta didik melakukan kegiatan yang relevan.

### **3) Respon Peserta Didik**

Menurut Wahyudin Zarkarsyi (2018:93) respon adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk melibatkan diri dalam suatu kegiatan (pembelajaran). Sedangkan menurut Bistari (2017) respon peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan pengajar merupakan tanggapan dan reaksi dari peserta didik terhadap pengkondisian pembelajaran yang dilakukan pengajar. Pengkondisian pembelajaran tersebut akan ditanggapi oleh peserta didik secara bervariasi. Wahyudin dan Nurcahaya (2019) menyatakan bahwa respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik terhadap proses pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan menurut Raisa, dkk (2017), bahwa respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik terhadap suatu pembelajaran yang dapat dinyatakan dengan pendapat melalui angket respon peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik adalah tanggapan terhadap proses pembelajaran oleh pendidik yang dapat dinyatakan dengan pendapat melalui angket respon peserta didik.

Menurut Bistari (2017) ada dua aspek respon peserta didik dalam pembelajaran yakni aspek tanggapan dan aspek reaksi. Aspek tanggapan terdiri atas tiga indikator meliputi antusias, rasa dan perhatian.

Sedangkan aspek reaksi terdiri atas tiga indikator yaitu kepuasan, keingintahuan dan senang. Sedangkan menurut Wahyudin dan Nurcahaya (2019) bahwa ada beberapa indikator respon peserta didik diantaranya adalah rasa senang, rasa suka, perhatian, reaksi dan tanggapan.

Memperhatikan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator respon peserta didik dapat meliputi dua aspek yaitu aspek tanggapan dan aspek reaksi. Dalam penelitian ini kedua indikator akan digunakan. Aspek tanggapan terdiri atas tiga indikator meliputi antusias, rasa suka dan senang, perhatian. Sedangkan aspek reaksi terdiri atas dua indikator yaitu kepuasan dan keingintahuan. Kriteria peserta didik merespon positif yaitu minimal 75% jawaban yang diberikan oleh peserta didik adalah jawaban “ya”. Pembelajaran dikatakan efektif jika minimal 75% peserta didik memberikan respon positif terhadap pembelajaran.

#### **4) Hasil Belajar Peserta Didik**

Dengan berakhirnya suatu proses pembelajaran, maka peserta didik memperoleh hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami suatu materi yang telah diajarkan. Menurut Oemar Hamalik (2011:155) bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan

keterampilan, perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Sedangkan menurut Bistari (2017) hasil belajar adalah kemampuan (kognitif, afektif dan psikomotorik) yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran dari pendidik. Hasil belajar peserta didik akan mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang ditunjukkan melalui skor pada setiap butir soal (Nana Sudjana, 2017: 22).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran berbentuk skor yang diperoleh melalui tes hasil belajar. Pembelajaran dikatakan efektif jika minimal 75% peserta didik memperoleh hasil belajar lebih dari atau sama dengan KKM.

Berdasarkan uraian tentang indikator efektivitas, dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif jika: (1) keterlaksanaan sintak pembelajaran minimal terlaksana 75%; (2) aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik minimal 75% peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran; (3) minimal 75% peserta didik memberikan respon positif terhadap pembelajaran; dan (4) minimal 75% peserta didik memperoleh hasil belajar lebih dari atau sama dengan KKM.

### c. Pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)*

#### 1) Pengertian Pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)*

Kata *contextual* berasal dari kata *context* yang berarti hubungan konteks, suasana atau keadaan. *Contextual* diartikan sesuatu yang berhubungan dengan suasana atau konteks. Jadi pembelajaran *CTL* adalah sesuatu yang berhubungan dengan suasana tertentu. Menurut Wahyudin Zarkarsyi (2018:38) bahwa *Contextual Teacher Learning (CTL)* adalah suatu pembelajaran yang mengupayakan agar peserta didik dapat menggali kemampuan yang dimilikinya dengan mempelajari konsep-konsep sekaligus menerapkannya dengan dunia nyata disekitar lingkungan peserta didik.

Menurut Rusman (2016:187-190) bahwa:

*Contextual Teacher Learning (CTL)* merupakan pembelajaran yang tidak hanya difokuskan pada pembekalan kemampuan pengetahuan yang bersifat teoritis saja, akan tetapi bagaimana agar pengalaman yang dimiliki peserta didik senantiasa terkait dengan permasalahan-permasalahan aktual yang terjadi di lingkungannya. Untuk mengaitkannya bisa dilakukan dengan cara memberikan ilustrasi melalui media pembelajaran. Dalam memperkuat pengalaman peserta didik pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba, melakukan dan mengalami sendiri, dengan demikian pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk akan tetapi yang terpenting adalah proses.

Menurut Wina Sanjaya (2018:255) bahwa:

*Contextual Teacher Learning (CTL)* adalah suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Sedangkan Trianto (2014:140) mengatakan bahwa:

*Contextual Teacher Learning (CTL)* adalah konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *CTL* merupakan suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

## **2) Komponen Pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)***

Ada tujuh prinsip *CTL* yang harus dikembangkan oleh pendidik, yaitu:

### **a. Konstruktivisme (*Constructivism*)**

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik berdasarkan pengalaman. Oleh karena itu, dalam *CTL* strategi untuk membelajarkan peserta didik menghubungkan antara setiap konsep dengan kenyataan merupakan unsur yang diutamakan dibandingkan dengan penekanan terhadap seberapa banyak pengetahuan yang diingat oleh peserta didik.

b. Menemukan (*Inquiry*)

*Inquiry* merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran *CTL*. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik bukan hasil mengingat seperangkat fakta, melainkan hasil menemukan sendiri. Siklus *Inquiry* terdiri dari: (1) Observasi (*observation*), (2) Bertanya (*Questioning*), (3) Mengajukan dugaan (*hyphotesis*), (4) Pengumpulan data (*data gathering*), dan (5) Penyimpulan (*conclusion*).

c. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya merupakan strategi utama dalam *CTL*. Dalam implementasinya pertanyaan yang diajukan oleh pendidik atau peserta didik harus dijadikan alat atau pendekatan untuk menggali informasi atau sumber belajar yang ada kaitannya dengan kehidupan nyata. Melalui penerapan bertanya, pembelajaran akan menjadi lebih hidup yang nantinya akan mendorong proses dan hasil pembelajaran yang lebih luas dan mendalam dan akan banyak ditemukan unsur-unsur terkait yang sebelumnya tidak terpikirkan baik oleh pendidik maupun peserta didik.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Maksud dari masyarakat belajar adalah membiasakan peserta didik untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Melalui *sharing* ini peserta didik akan dibiasakan saling memberi dan menerima, sifat ketergantungan yang

positif dalam *learning community* dikembangkan. Konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil pembelajaran diperoleh dari berbagi antar teman, antar kelompok dan antar yang tahu dengan yang tidak tahu. Sehingga menimbulkan komunikasi dua arah dan saling memberikan informasi satu dengan yang lain.

e. Pemodelan (*Modelling*)

Tahap pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar pendidik bisa memenuhi harapan peserta didik secara menyeluruh. Pemodelan maksudnya bahwa dalam suatu pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu ada model yang ditiru. Prinsip pembelajaran modeling merupakan proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Dengan kata lain refleksi adalah berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu, peserta didik mengendapkan apa yang baru saja dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Pada saat refleksi, peserta didik diberikan kesempatan untuk mencerna, menimbang,

membandingkan, menghayati dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri.

g. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Tahap terakhir dari *CTL* adalah melakukan penilaian. Penilaian sebagai bagian integral dari pembelajaran memiliki fungsi yang amat menentukan untuk mendapatkan informasi kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan *CTL*. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar peserta didik. Dengan terkumpulnya berbagai data dan informasi yang lengkap sebagai perwujudan dari penerapan penilaian, maka akan semakin akurat pula pemahaman peserta didik terhadap proses dan hasil pengalaman belajar setiap peserta didik.

**3) Sintak Pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)***

Sintak pembelajaran *CTL* pada penelitian ini mengadopsi dari Wina Sanjaya (2018:270-271) yaitu:

a. Pendahuluan

1. Pendidik menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari.
2. Pendidik menjelaskan prosedur pembelajaran *CTL*:
  - a) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik.

- b) Tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi.
  - c) Melalui observasi peserta didik ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang ditemukan selama kegiatan berlangsung.
3. Pendidik melakukan tanya jawab sekitar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap pendidik.

b. Inti

1. Peserta didik melakukan observasi sesuai dengan pembagian tugas kelompok.
2. Peserta didik mencatat hal-hal yang ditemukan selama observasi.
3. Peserta didik mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
4. Peserta didik melaporkan hasil diskusi.
5. Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok yang lain.

c. Penutup

1. Dengan bantuan pendidik, peserta didik menyimpulkan hasil observasi sekitar masalah sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai.
2. Pendidik menugaskan peserta didik untuk membuat resume.

#### 4) Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)*

Menurut Marsuni (2018) ada beberapa kelebihan dari *CTL*, antara lain:

- a) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata, sehingga materi yang dipelajari tidak hanya berfungsi secara fungsional akan tetapi akan tertanam erat di memori peserta didik dan tidak mudah dilupakan.
- b) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada peserta didik.
- c) *CTL* pada hakekatnya merupakan belajar yang membantu pendidik dengan cara mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata.
- d) Mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama dalam *CTL*.
- e) Mengutamakan pengalaman nyata, berpikir tingkat tinggi, berpusat kepada peserta didik, peserta didik aktif, kritis dan kreatif, pengetahuan bermakna dan kegiatannya bukan mengajar tetapi belajar.
- f) *CTL* adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik secara penuh, baik fisik maupun mental.

Kemudian Marsuni (2018) juga menyatakan bahwa kelemahan dari *CTL* adalah sebagai berikut:

- a) Pendidik harus memiliki kemampuan untuk memahami secara mendalam dan komprehensif tentang konsep pembelajaran dengan model *CTL* itu sendiri.
- b) Potensi perbedaan individual peserta didik di kelas.
- c) Beberapa model dalam pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik.
- d) Membutuhkan sarana, media, alat bantu serta kelengkapan pembelajaran yang menunjang aktivitas peserta didik dalam belajar.
- e) Kemampuan peserta didik yang berbeda dalam inisiatif dan kreativitas, wawasan pengetahuan yang memadai dari setiap mata pelajaran, perubahan sikap dalam menghadapi persoalan, dan perbedaan tanggung jawab pribadi yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas, menyebabkan tanggung jawab pendidik menjadi berat yaitu bertanggungjawab untuk memahami peserta didik sesuai dengan proses belajar dan tingkat perkembangannya.
- f) Serta mengarahkan proses pembelajaran agar tidak keluar dari indikator hasil belajar yang telah ditentukan.

#### **d. Media Prezi**

##### **1) Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Media pembelajaran sering digunakan sebagai penyampai pesan atau perantara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sebagai perantara dalam menyampaikan pesan (materi belajar), media pembelajaran disusun sedemikian rupa agar memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar dan memahami apa yang telah disampaikan oleh pendidik, sehingga media pembelajaran berfungsi sebagaimana mestinya.

Menurut Nizwardi Jalinus dan Ambiyar (2016:4) bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam ataupun di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Sedangkan Moh. Zaiful Rosyid,dkk. (2020:6) menyatakan bahwa:

“Media pembelajaran dapat dikatakan alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) yang bertujuan memberikan rangsangan kepada peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam belajar serta membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) yang bertujuan memberikan rangsangan kepada peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam

belajar serta membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 2) Pengertian Media Pembelajaran Prezi

Kemajuan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan harus diimbangi dengan pemanfaatan kecanggihan teknologi tersebut untuk kepentingan pembelajaran. Dalam bidang pembelajaran, kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu tugas pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak, teoritis dan diperlukan visualisasi. Hal ini dikarenakan, penggunaan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi lebih menarik dan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Ada beberapa aplikasi yang bisa diandalkan untuk media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat presentasi. Salah satu aplikasi baru yang memiliki tampilan *fresh*, unik, menarik dan memiliki kecanggihan dalam memperbesar serta memperkecil tampilan adalah *zooming presentation* yang digunakan oleh aplikasi prezi (Zurrahma Rusyfan, 2016:2).

Prezi pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat visualisasi arsitektur. Misi yang dinyatakan oleh prezi adalah untuk membuat berbagai ide menjadi lebih menarik dan prezi sengaja dibuat menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif.

Menurut Siregar dan Nasution (2019) *prezi* yaitu suatu alat presentasi digital yang mampu menyajikan tulisan, gambar, video baik *online* maupun *offline*, yang dilengkapi dengan audio dan animasi kekinian.

Zurrahma Rusyfan (2016:2) menyatakan bahwa:

*Prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)* yang memungkinkan pengguna *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. Pada *prezi* teks, gambar, video dan media persentasi lainnya ditempatkan diatas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan.

Sedangkan menurut Nirfayanti dan Syamsuriyawati (2019) *prezi* adalah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS), program ini menjadi unggul karena menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)* yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *prezi* merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet (SaaS) yang digunakan sebagai media presentasi dan juga sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak, teoritis dan diperlukan visualisasi, *software* ini memiliki fitur unggul yaitu *zooming user interface (ZUI)* yang memungkinkan pengguna bisa memperbesar atau memperkecil tampilan ketika mempresentasikan materi dengan menarik sehingga peserta didik mampu memperhatikan setiap *slide* dengan mendetail.

### 3) Keunggulan dan Kekurangan Prezi

Menurut Zurrahma Rusyfan (2016:10) bahwa aplikasi prezi memiliki keunggulan dan kekurangan. Keunggulan dan kekurangan dari aplikasi prezi yaitu sebagai berikut:

#### 1. Keunggulan Prezi

- a) Tampilan *template* dan tema yang lebih bervariasi dibandingkan dengan *power point*.
- b) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik yang dapat dipilih secara *online*.
- c) Menggunakan metode ZUI (*Zooming User Interface*), metode ini membuat presentasi semakin menarik.
- d) Penggunaannya sangat mudah, karena toolbarnya tidak banyak.
- e) Di akun *prezi* bisa berbagi hasil presentasi yang telah dibuat.

#### 2. Kekurangan Prezi

- a) Prezi sulit untuk memasukkan simbol matematika.
- b) Proses instalisasi prezi membutuhkan koneksi internet.
- c) Karena menggunakan ZUI (*Zooming User Interface*), mengakibatkan tampilan prezi lebih monoton.
- d) Untuk menggunakan prezi, user harus memiliki akun sendiri.
- e) Prezi jika ingin menggunakan dalam jangka waktu yang lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.

#### 4) Membuat Akun Prezi

Menurut Zurrahma Rusyfan (2016:12-15), jika ingin menggunakan prezi maka terlebih dahulu harus membuat akun melalui website prezi secara online. Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat akun prezi.

1. Akses ke [www.prezi.com](http://www.prezi.com) , klik *Log In*.
2. Selanjutnya pada bagian kanan atas, klik *Sign Up*.
3. Pilihan *Prezi License*. Untuk pemula bisa pilih “Public”.
4. Kemudian masukkan email dan *password* serta *username*.
5. Setelah data diisi dan disetujui maka prezi sudah bisa digunakan.

#### 5) Membuat Prezi Presentasi dengan *Lisensi Public*

Menurut Zurrahma Rusyfan (2016:25-48), beberapa tahapan dalam membuat presentasi dengan prezi adalah sebagai berikut.

1. Pilihlah templete yang menarik di *My Prezi*. Setelah menemukan templete yang disukai klik *use templete*.
2. Selanjutnya arahkan kursor ke bagian sebelah kiri yang memiliki nomor 1,2,3 dan seterusnya. Pilih di bagian mana yang akan di edit terlebih dahulu. Untuk menambahkan tulisan caranya sebagai berikut:
  - a) Klik pada tulisan *Click to add title*.
  - b) Kemudian *setting* model judul, tulisan dan ukuran huruf sesuai kebutuhan. Selanjutnya ketikkan tulisan yang ingin ditambahkan.

- c) Jika akan menyisipkan gambar, caranya adalah klik *insert*, pilih *folder picture*. Jika tidak ada gambar, pilihlah folder lain atau *download* gambar yang dibutuhkan. Kemudian klik *open*.
- d) Jika akan menambahkan simbol dan garis, caranya adalah klik *insert* pilih *symbol and shapes*. Pilih tampilan yang disukai kemudian klik dua kali pada gambar yang diinginkan.
- e) Jika akan menyisipkan video, caranya adalah klik *insert* pilih Youtube video kemudian masukkan link video yang ingin disisipkan lalu klik *insert*.
- f) Untuk menyisipkan *background music*, caranya adalah klik *insert* pilih *add background music*, kemudia pilih musik yang disukai lalu klik *open*. Musik akan berbunyi jika prezi telah ditayangkan secara keseluruhan.

**e. Pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)* dengan Media Prezi**

**1) Pengertian Pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)* dengan Media Prezi**

*CTL* merupakan suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Prezi merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet (SaaS) yang digunakan sebagai media presentasi dan juga sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak, teoritis dan diperlukan visualisasi, *software* ini memiliki fitur unggul yaitu *zooming user interface* (ZUI) yang memungkinkan pengguna bisa memperbesar atau memperkecil tampilan ketika mempresentasikan materi dengan menarik sehingga peserta didik mampu memperhatikan setiap *slide* dengan mendetail.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *CTL* dengan media prezi adalah suatu pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi prezi dengan konten atau isi materi berkaitan dengan kehidupan nyata.

## **2) Sintak Pembelajaran *Contextual Teacher Learning* (CTL) dengan Media Prezi**

Sintak pembelajaran *CTL* dengan media prezi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Pendahuluan**

- a) Pendidik menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari dengan media prezi.
- b) Pendidik menjelaskan prosedur pembelajaran *CTL* dengan bantuan media prezi, sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik.
- 2) Tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi.
- 3) Melalui observasi peserta didik ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang ditemukan selama kegiatan berlangsung.
- 4) Pendidik melakukan tanya jawab sekitar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap peserta didik.

## 2. Inti

- a) Peserta didik melakukan observasi sesuai dengan pembagian tugas kelompok.
- b) Peserta didik mencatat hal-hal yang ditemukan selama observasi.
- c) Selama kegiatan observasi pendidik membantu peserta didik dalam menemukan hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata melalui media prezi.
- d) Peserta didik mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- e) Peserta didik melaporkan hasil diskusi.
- f) Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok yang lain.
- g) Pendidik menjelaskan contoh soal.

### 3. Penutup

- a) Dengan bantuan pendidik, peserta didik menyimpulkan hasil observasi sekitar masalah sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai dengan memanfaatkan media prezi.
- b) Pendidik menugaskan peserta didik untuk membuat resume.
- c) Pendidik memberikan tugas untuk pemahaman materi.
- d) pendidik menutup pembelajaran.

### **3. Materi Pokok Lingkaran di Kelas VIII SMP**

#### a. Kompetensi Dasar :

3.6 Mengidentifikasi unsur, keliling dan luas bidang lingkaran.

1.6 Menyelesaikan permasalahan nyata yang berkaitan dengan keliling dan luas lingkaran

#### b. Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 1) Menentukan unsur dan bagian lingkaran.
- 2) Menghitung keliling dan luas bidang lingkaran.

#### c. Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik mampu:

- 1) Menentukan unsur dan bagian lingkaran.
- 2) Menghitung keliling dan luas bidang lingkaran.

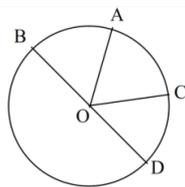
d. Materi Lingkaran :

1) Lingkaran dan Bagian-bagiannya.

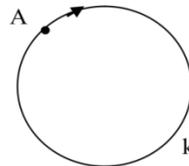


**Gambar 1.**

Roda sepeda berbentuk lingkaran. Jeruji pada roda memiliki panjang yang sama dan jeruji pada sepeda disebut jari-jari lingkaran.



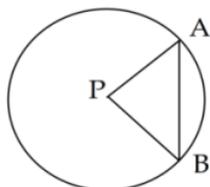
**Gambar 2.**



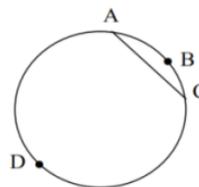
**Gambar 3.**

Gambar 2 di atas adalah gambar lingkaran dengan pusat O. Terdapat empat titik yang terletak pada lingkaran yaitu titik A,B,C dan D dan masing- masing titik memiliki jarak yang sama terhadap titik pusat O.  $\overline{OA}$ ,  $\overline{OB}$ ,  $\overline{OC}$  dan  $\overline{OD}$  disebut jari-jari lingkaran dan  $\overline{BD}$  adalah diameter lingkaran.

Perhatikan Gambar 3 di atas. Jika kamu berjalan searah putaran jarum jam dari titik A menelusuri lingkaran dan kembali ke titik A, maka panjang lintasan yang dilalui itu dinamakan keliling lingkaran (K).



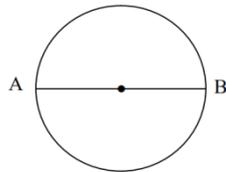
**Gambar 4.**



**Gambar 5.**

Pada Gambar 4 sudut pusat adalah sudut di dalam lingkaran yang titik sudutnya adalah titik pusat lingkaran.  $\angle APB$  adalah sudut pusat lingkaran.  $\overline{AB}$  adalah tali busur lingkaran. Tali busur adalah tali yang menghubungkan dua titik pada lingkaran dan berupa ruas garis.

Garis lengkung ADC disebut busur panjang atau busur besar dan ditulis  $\overline{ADC}$ . Sedangkan garis lengkung ABC disebut busur pendek atau busur kecil dan ditulis  $\overline{ABC}$  atau  $\overline{AC}$  saja.



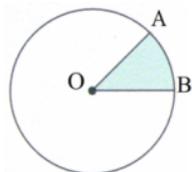
Jika  $\overline{AB}$  adalah diameter lingkaran maka  $\overline{AB}$  disebut busur setengah lingkaran

**Gambar 6.**

Gambar 7 di samping adalah jembatan dengan bagian kerangka yang melengkung merupakan busur lingkaran.



**Gambar 7.**



Perhatikan Gambar 8, daerah di dalam lingkaran yang dibatasi oleh dua jari-jari dan satu busur disebut juring.

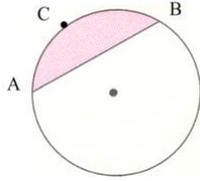
**Gambar 8.**

Bagian lingkaran yang berwarna merupakan juring kecil AOB, sedangkan bagian yang tidak berwarna merupakan juring besar AOB.



**Gambar 9.**

Gambar di samping menunjukkan buah semangka yang telah di makan oleh seorang anak dan bentuknya disebut juring lingkaran.



Pada gambar di samping, daerah dalam lingkaran yang dibatasi oleh sebuah talibusur dan busurnya dinamakan tembereng. Bangun ABC merupakan

**Gambar 10.** tembereng lingkaran.

Contoh 1:

Perhatikan gambar di bawah ini:



**Gambar 11.**

- Disebut apakah potongan kue yang besar?
- Disebut apakah potongan kue yang kecil?

Jawab:

- Juring besar
- Juring kecil.

Contoh 2:

Perhatikan gambar lingkaran disamping.



**Gambar 12.**

Jika jari-jari ban mobil tersebut adalah 50 cm dan panjang KL adalah 80 cm, tentukan:

- Diameter Ban.
- Panjang peleg ban mobil (panjang ON).

Penyelesaian:

Diketahui: jari-jari ban mobil = 50 cm

Panjang KL = 80 cm

Ditanya: a. Diameter ban =....?

b. Panjang peleg ban mobil (panjang ON) =....?

Jawab:

a. Diameter merupakan dua kali jari-jari lingkaran:

$$\text{Diameter (d)} = 2 \times \text{jari-jari}$$

$$\text{Diameter (d)} = 2 \times 50$$

$$\text{Diameter (d)} = 100 \text{ cm}$$

Jadi, diameter lingkaran tersebut adalah 100 cm.

b. Perhatikan segitiga ONL, panjang OL = 50 cm dan NL = 40 cm.

Menurut Teorema Pythagoras :

$$ON^2 = OL^2 - NL^2$$

$$ON^2 = 50^2 - 40^2$$

$$ON^2 = 2500 - 1600$$

$$ON^2 = 900$$

$$ON = \sqrt{900}$$

$$ON = 30 \text{ cm}$$

Jadi, panjang peleg ban mobil (panjang ON) adalah 30 cm.

## 2) Keliling dan Luas Lingkaran

a. Keliling Lingkaran

Kembali kemasalah roda sepeda. Pada roda terdapat ban yang menempel di peleg roda. Cara menghitung panjang ban sama dengan cara menghitung keliling lingkaran.

Sebelum menghitung keliling dan luas lingkaran, perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pendekatan nilai pi ( $\pi$ ). Huruf Yunani  $\pi$  digunakan untuk menyatakan keliling lingkaran dibagi dengan diameter ( $\frac{K}{d}$ ). Pendekatan yang sering digunakan untuk  $\pi$  adalah 3,14 atau  $\frac{22}{7}$ .

Jadi keliling sebuah lingkaran sama dengan  $\pi$  dikalikan dengan diameter lingkaran atau  $2\pi$  dikalikan dengan jari-jari lingkaran. Jika suatu lingkaran berjari-jari  $r$ , dan diameter lingkaran  $d$ , maka keliling lingkaran adalah:  $K = 2\pi r = \pi d$

Contoh:



Keliling sebuah ban sepeda 176 cm.

**Gambar 13.**

- Hitunglah panjang jari-jari ban sepeda jika  $\pi = \frac{22}{7}$
- Tentukan panjang lintasan yang dilalui ban sepeda bila berputar 1000 kali.

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}
 \text{a. Panjang jari-jari : } K &= 2\pi r \\
 176 &= 2 \times \frac{22}{7} \times r \\
 176 &= \frac{44}{7} r \\
 r &= \frac{176}{\frac{44}{7}} \\
 r &= 176 \times \frac{7}{44} \\
 r &= 4 \times 7 \rightarrow r = 28 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

b. Panjang lintasan yang dilalui ban sepeda bila berputar 1000 kali adalah:

$$= \text{banyaknya putaran} \times \text{keliling roda}$$

$$= 1000 \times 176$$

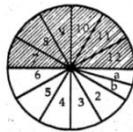
$$= 176000 \text{ cm}$$

$$= 176 \text{ m}$$

b. Luas Lingkaran

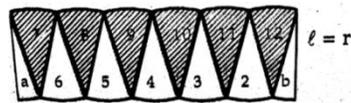
Pak Budi mempunyai sumur untuk tempat pembuangan kotoran ternaknya. Supaya tidak berbau Pak Budi akan menutup sumur tersebut dengan tutup berbentuk lingkaran terbuat dari seng. Untuk mengetahui berapa luas seng tersebut, akan dilakukan kegiatan berikut:

- 1) Gambarlah 3 buah lingkaran dengan jari-jari yang berbeda.
- 2) Bagilah daerah tersebut menjadi 12 juring yang kongruen, kemudian arsir daerah setengah lingkaran.



**Gambar 14.**

- 3) Gunting setiap ujung juring dan susunlah hingga berbentuk seperti segi-n misal persegi panjang.



**Gambar 15.**

Diperoleh:

$$P = \frac{1}{2}K$$

$$P = \frac{1}{2}2\pi r$$

$$P = \pi r$$

Jadi,

Luas lingkaran = luas persegi panjang

$$\text{Luas lingkaran} = p \times l$$

$$\text{Luas lingkaran} = \pi r \times r$$

$$\text{Luas lingkaran} = \pi r^2$$

$$\text{Karena } r = \frac{1}{2}d, \text{ maka } r^2 = \frac{1}{4}d^2 \rightarrow L = \pi r^2 = \frac{1}{4}\pi d^2$$

Kesimpulan:

Jika suatu lingkaran berjari-jari  $r$ , maka luas lingkaran itu  $L = \pi r^2$ .

Contoh 1:



Tentukan luas dasar sebuah kue taart jika dasar kue taart itu berdiameter 20 cm.

**Gambar 16.**

Penyelesaian:

$$\text{Jari-jari lingkaran: } r = \frac{1}{2} \times 20 = 10$$

$$L = \pi r^2$$

$$= 3,14 \times 10 \times 10 = 314$$

Jadi luas dasar kue taart adalah  $314 \text{ cm}^2$ .

Contoh 2:

Di pusat sebuah kota rencananya akan dibuat sebuah taman berbentuk lingkaran dengan diameter 56 m. Di dalam taman itu akan dibuat kolam berbentuk lingkaran berdiameter 28 m. jika di luar kolam akan ditanami rumput dengan biaya Rp6.000 / m<sup>2</sup>, hitunglah seluruh biaya yang harus dikeluarkan untuk menanam rumput tersebut.

Penyelesaian:

$$\begin{aligned} \text{Diketahui : diameter taman} &= 56 \rightarrow \text{jari-jari} = \frac{1}{2} \times \text{diameter} \\ &= \frac{1}{2} \times 56 = 28 \text{ m} \end{aligned}$$

$$\text{Biaya menanam rumput} = \text{Rp}6.000/ \text{m}^2$$

Ditanya : Seluruh biaya yang harus dikeluarkan untuk menanam rumput.

Jawab : Untuk mencari luas taman yang ditanami rumput dapat dicari dengan cara mengurangi luas taman seluruhnya dengan luas kolam.

a) Mencari luas taman seluruhnya

$$L = \pi r^2$$

$$L = \frac{22}{7} \times 28^2$$

$$L = \frac{22}{7} \times 784$$

$$L = 2464$$

Diperoleh luas kolam adalah 7850 m<sup>2</sup>.

b) Mencari luas kolam

Diketahui diameter kolam = 28 m

$$\text{Jari-jari kolam} = \frac{1}{2} \times 28 = 14 \text{ m}$$

$$L = \pi r^2$$

$$L = \frac{22}{7} \times 14^2$$

$$L = \frac{22}{7} \times 196$$

$$L = 616$$

Diperoleh luas kolam adalah 616 m<sup>2</sup>.

c) Mencari luas taman yang ditanami rumput

Luas taman = luas keseluruhan taman – luas kolam

$$= 7850 \text{ m}^2 - 616 \text{ m}^2$$

$$= 1848 \text{ m}^2$$

Diperoleh luas taman yang ditanami rumput adalah 1848 m<sup>2</sup>.

d) Mencari seluruh biaya untuk menanam rumput

Biaya = luas taman yang ditanami rumput × Rp6.000

$$= 1848 \times \text{Rp}6.000 = \text{Rp}11.088.000$$

Jadi, biaya yang dikeluarkan untuk menanam rumput adalah

Rp11.088.000.

*(Sumber: Endah Budi Rahayu, dkk., Contextual Teacher and Learning Matematika Sekolah Menengah Pertama Edisi Ke-4)*

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Yulistiani (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu *Software Prezi* dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Semester II”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan pembelajaran kontekstual dengan berbantu media prezi. Adapun perbedaannya yaitu penelitian ini mengembangkan media prezi dengan pendekatan kontekstual pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII Semester II, sedangkan dalam penelitian peneliti yaitu mengetahui efektivitas pembelajaran *CTL* dengan media prezi pada materi lingkaran di SMP Negeri 1 Pugung.

Penelitian Rasiman dan Utami (2019) dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Number Heads Together* Berbantuan Prezi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas X di SMK Texmaco Pematang”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan prezi sebagai media pembelajaran dan sama-sama untuk mengetahui efektivitas. Adapun perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Number Heads Together*, sedangkan dalam penelitian dalam penelitian menggunakan model pembelajaran *Contextual Teacher Learning*.

Selanjutnya penelitian Nasution dan Siregar (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan prezi sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu penelitian ini bertujuan untuk

menghasilkan suatu media pembelajaran berbasis prezi yang valid, praktis dan efektif sedangkan penelitian peneliti digunakan bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *CTL* dengan media prezi.

### **C. Kerangka Pikir**

Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Pugung adalah hasil belajar peserta didik yang rendah. Di masa pandemi Covid-19, pembelajaran matematika yang dilakukan yaitu dengan metode daring. Saat pembelajaran daring baik peserta didik maupun pendidik mengalami beberapa kendala. Salah satunya adalah saat proses pembelajaran daring kebanyakan pendidik hanya memberikan tugas saja tanpa menjelaskan materinya terlebih dahulu dan pendidik juga jarang mengaitkan materi pembelajaran dengan masalah yang konkret, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas. Akibatnya penulisan tugas yang dikerjakan peserta didik yaitu dengan memanfaatkan informasi yang didapat dari internet, terkadang peserta didik hanya menyalin dan langsung mengumpulkannya sebagai tugas tanpa menulis ulang dengan pemahaman sendiri. Keaktifan peserta didik saat pembelajaran daring juga kurang, karena peserta didik hanya mengerjakan tugas saja dan kurang diberikan kesempatan untuk terlebih dahulu mencoba dan melakukan sebelum mengerjakan tugas. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran hanya beberapa peserta didik saja yang aktif mengerjakan dan mengirimkan tugas, sedangkan sebagian yang lain terkadang terlambat

mengirimkan dan bahkan tidak mengerjakan sama sekali. Hal ini berarti pembelajaran yang dilaksanakan belum efektif.

Keadaan pembelajaran sebagaimana telah diuraikan membutuhkan solusi. Salah satu solusinya adalah dengan menerapkan metode *home visit* menggunakan pendekatan pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)*. *CTL* merupakan salah satu alternatif yang memberikan fasilitas kegiatan belajar peserta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar secara konkret melalui keterlibatan aktivitas peserta didik dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Saadah (2017), bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model *CTL* sudah efektif diterapkan.

Namun, Marsuni (2016) menyatakan bahwa dalam pembelajaran *CTL* memiliki beberapa kelemahan, salah satunya adalah membutuhkan sarana, media, alat bantu serta kelengkapan pembelajaran yang menunjang aktivitas peserta didik dalam belajar. Untuk mengatasi kelemahan tersebut maka peneliti menggunakan media prezi sebagai salah satu media pembelajaran dalam *CTL*. Dalam pembelajaran *CTL* juga diperlukan media sebagai salah satu cara untuk membuat ilustrasi guna mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Media pembelajaran sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran serta sebagai alat yang memiliki fungsi penting dalam menyampaikan informasi (materi). Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Nasution dan Siregar (2019) bahwa media pembelajaran berbasis prezi sudah valid, praktis dan efektif digunakan.

Metode *home visit* yang dilaksanakan menggunakan pendekatan pembelajaran *CTL* dengan media prezi memungkinkan peserta didik untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar secara konkret melalui keterlibatan aktivitas peserta didik dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri, dan pemanfaatan media prezi dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran *CTL* dengan media prezi akan terlaksana dengan baik karena sebelum pembelajaran dimulai peneliti menyiapkan alat, sumber dan perlengkapan belajar, peneliti juga menyediakan waktu untuk kegiatan belajar mengajar yang telah disusun dan diatur sedemikian rupa agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara teratur seperti yang terdapat dalam RPP, peneliti memberikan bantuan dan bimbingan belajar secara langsung kepada peserta didik, dan peneliti dapat secara langsung mengkondisikan kegiatan belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif. Dengan adanya persiapan yang matang, pengawasan dan bimbingan secara langsung akan memungkinkan proses pembelajaran yang ada di dalam RPP dapat terlaksana dengan baik. Aktivitas peserta didik juga akan meningkat karena pembelajaran *CTL* dengan media prezi dapat membuat peserta didik terlibat aktif saat proses pembelajaran. Di dalam pembelajaran *CTL* dengan media prezi peserta didik akan melakukan observasi, diskusi dan tanya jawab sehingga setiap peserta didik dapat menunjukkan kontribusinya terhadap kelompoknya. Hal ini dapat membuat peserta didik aktif saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran *home visit* menggunakan pendekatan *CTL* dengan media prezi ini baru pertama kali dilaksanakan, hal ini

akan memungkinkan peserta didik memiliki semangat dan keinginan belajar yang tinggi sehingga peserta didik akan merespon positif dan baik selama maupun setelah dilaksanakan pembelajaran *home visit* dengan pembelajaran *CTL* dengan media prezi. Menurut Muchtadi, dkk (2017) bahwa apabila peserta didik terlibat aktif saat pembelajaran, dan peserta didik memberikan respon yang positif, serta terlaksananya sintak pembelajaran dengan baik maka akan memberikan hasil belajar yang baik pula, sehingga proses pembelajaran *CTL* dengan media prezi akan efektif. Pernyataan ini selaras dengan penelitian Yulistiani (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran *CTL* dengan media prezi sudah efektif diterapkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *CTL* dengan media prezi akan efektif diterapkan pada peserta didik kelas VIII pada materi lingkaran di SMP Negeri 1 Pugung.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, dan kerangka pikir, maka penulis merumuskan hipotesis yaitu penerapan pembelajaran *Contextual Teacher Learning (CTL)* dengan media prezi pada materi lingkaran di SMP Negeri 1 Pugung efektif.