



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sanjaya belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Belajar bukan sekedar mengumpulkan ilmu pengetahuan namun proses mental yang terjadi pada diri seseorang sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.⁷ Berbeda dengan pengertian belajar, hasil belajar sangat berkaitan dengan akhir dari proses belajar untuk mengetahui tercapai atau tidaknya sebuah tujuan dari pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana baik tes tulis maupun tes lisan maupun tes perbuatan.⁸ Hasil belajar juga merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Belajar dengan model yang tepat dapat membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

⁷ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2006), Hal. 110

⁸ Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algasindo) hal. 20



b. Macam-macam Hasil Belajar

Macam-macam hasil belajar menurut Bloom dalam sistem pendidikan nasional mengklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu:⁹

1. Ranah kognitif.

Berkaitan dengan hasil belajar yang terdiri dari aspek pengetahuan, pemahaman, sintesis, analisis, aplikasi dan evaluasi. Hasil belajar dapat diambil dari lembar kerja siswa dan hasil evaluasi akhir. Pada ranah kognitif ini dengan materi “gaya dapat mengubah gerak dan bentuk suatu benda” dalam aspek pengetahuan siswa dapat mengetahui gaya apa sajakah yang dapat mengubah gerak dan bentuk pada suatu benda. Pada aspek pemahaman siswa mampu memahami gaya-gaya yang mempengaruhi gerak dan bentuk benda. Pada aspek sintesis siswa dapat menirukan contoh yang diperagakan oleh guru dalam pengamatannya. Pada aspek analisis siswa mampu menganalisa perubahan yang terjadi pada gerak dan bentuk suatu benda akibat pengaruh gaya. Pada aspek aplikasi siswa dapat menerapkan materi yang telah diajarkan dalam kehidupan sehari-harinya, sedang dalam aspek evaluasi siswa dapat mengerjakan lembar kerja maupun soal-soal yang diberikan oleh guru.

⁹Ibid



2. Ranah psikomotor.

Berkaitan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Pada ranah psikomotor ini dengan materi “gaya dapat mengubah gerak dan bentuk suatu benda” siswa dapat terampil dan mampu melakukan pengamatan dalam mengolah bahan percobaan dengan baik dan sesuai prosedur.

3. Ranah Afektif

Hasil belajar dapat diambil dari kedisiplinan atau ketepatan dalam menyelesaikan tugas, keberanian mengemukakan pendapat, kejujuran, keterbukaan dalam menerima pendapat dan memiliki rasa ingin tahu.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan ranah kognitif karena ranah tersebut penting diterapkan pada strategi pembelajaran aktif (*active learning*) seperti strategi pembelajaran kontekstual. Dengan penerapan ranah tersebut akan mempermudah dalam melakukan penelitian.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar merupakan hal-hal yang dapat menyebabkan baik dan buruknya suatu hasil belajar setelah melakukan aktivitas belajar. Menurut Sunarto terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah sebagai berikut:¹⁰

¹⁰ Sunarto dalam Apriyanto diakses dari ilmu-matematika.blogspot./2013/03/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html/ tanggal 20 Desember 2012 pukul 14.30



1. Faktor intern

Faktor intern merupakan faktor-faktor yang terdapat dari dalam diri sendiri seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Terdapat macam-macam faktor intern yaitu:

- a) Kecerdasan
- b) Bakat
- c) Minat
- d) Motivasi

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang akibat dari lingkungan sekitarnya. Terdapat macam-macam faktor ekstern yaitu

- a) Lingkungan keluarga
- b) Lingkungan sekolah
- c) Lingkungan masyarakat

B. Tinjauan Tentang Materi Pembelajaran IPA

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Pada standar isi (Permendiknas nomor 22 tahun 2006) juga disebutkan bahwa “IPA



berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”. Hal ini menunjukkan dalam pembelajaran IPA bukan hanya diperlukan hafalan ilmu pengetahuan saja akan tetapi juga diperlukan pengalaman langsung.

b. Manfaat Pembelajaran IPA

Pengajaran IPA disekolah dasar ditunjukkan untuk meningkatkan keterampilan IPA agar dapat memajukan teknologi dimasa yang akan datang. Pembelajaran IPA di MI sangatlah bermanfaat apabila didasari melalui proses berfikir secara sistematis dan ditekankan pada pengalaman belajar langsung melalui percobaan dan pengamatan. Oleh karena itu materi pembelajaran IPA di MI haruslah dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa.

Dari uraian di atas menunjukkan dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di MI adalah untuk memberikan pengalaman belajar langsung supaya siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari. Siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sehingga dapat membantu siswa memahami alam sekitarnya.



c. Materi Pelajaran IPA Tentang Perubahan Bentuk dan Gerak pada Suatu Benda Akibat Pengaruh Gaya

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat mempengaruhi benda baik posisi ataupun bentuknya.¹¹ Satuan gaya adalah newton (N). Dalam kehidupan kita dapat menemui macam-macam gaya. Misalkan gaya otot, gaya gravitasi, gaya gesek, gaya magnet, gaya pegas, gaya sentuh, dll. Gaya dapat mempengaruhi gerak dan bentuk benda.

1. Gaya Dapat Mempengaruhi Gerak Benda

Gaya sesungguhnya tidak dapat dilihat, tetapi akibat gaya pada benda dapat kita lihat dan rasakan. Gaya dapat mempengaruhi bentuk dan gerak pada suatu benda. Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali contoh gaya yang dapat mempengaruhi gerak benda misalnya mobil mogok akan bergerak maju jika didorong, kelereng akan menggelinding apabila disentil, bola akan bergerak bila ditendang, tukang bakso mendorong gerobaknya, membuka dan menutup pintu rumah.

Untuk membuat benda diam menjadi bergerak dibutuhkan besar gaya yang cukup atau bahkan lebih dari yang dibutuhkan. Jika gaya yang diberikan tidak cukup, benda diam tidak dapat bergerak. Misalnya, seorang anak kecil tidak dapat menggerakkan bus yang sedang mogok walaupun ia telah berusaha sekuat

¹¹Rahmah, Macam-macam Gaya dan Pengaruhnya diakses dari <http://asagenerasiku.blogspot.com/2012/03/macam-macam-gaya-dan-pengaruhnya.html/> tanggal 4 April 2013 pukul 21.03



tenaga. Bus mogok tersebut dapat bergerak apabila didorong beberapa orang dewasa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanpa adanya gaya sama sekali dan tanpa adanya gaya yang cukup, benda tidak dapat bergerak.

Benda bergerak juga dapat bergerak makin cepat jika mendapat tambahan gaya. Misalkan, mobil yang mogok. Ketika yang mendorong hanya tiga orang mobil tersebut dapat bergerak namun lambat, ketika mobil tersebut ditambah gaya oleh tiga orang lagi maka yang terjadi adalah gaya yang didapat semakin banyak, ini menyebabkan mobil bergerak lebih cepat.

Gaya dapat menyebabkan benda bergerak menjadi diam, bergerak makin cepat, berubah arah.¹² Dalam kehidupan sehari-hari dapat dijumpai contoh benda bergerak menjadi diam misalkan sepeda yang direm akan berhenti akibat gaya gesek yang terjadi dalam peristiwa tersebut. Saat mengayuh perahu menggunakan dayung dan yang menggerakkan hanya dua orang saja perahu dapat bergerak namun lambat, perahu akan bergerak lebih cepat dengan bertambahnya gaya yaitu dengan menambah dua orang lagi atau lebih untuk membantu mendayungnya. Ini menunjukkan bahwa benda yang bergerak dapat bergerak semakin cepat akibat bertambahnya gaya. Sedangkan pada contoh benda bergerak dapat berubah arah dalam kehidupan sehari-hari

¹² Haryanto, *Sains Untuk Sekolah Dasar Kelas IV* (Jakarta: Erlangga, 2007), Hal 141



dapat diambil contoh misalnya saat anak menendang bola ke dinding, bola tersebut memantul dan berubah arah berlawanan saat anak tersebut menendangnya.

2. Gaya Dapat Mempengaruhi Bentuk Benda

Gaya tidak hanya dapat membuat benda bergerak, akan tetapi juga gaya dapat mempengaruhi bentuk suatu benda. Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali contoh gaya yang dapat merubah bentuk suatu benda. Misalkan botol aqua ketika diinjak oleh kaki maka akan gepeng atau “penyok” ini terjadi karena adanya tekanan dari gaya otot. Ketika anak-anak bermain plastisin, mereka dapat berkreasi merubah bentuk yang sesuai dengan keinginan ini terjadi akibat adanya gaya sentuh.

Berbagai kegiatan sehari-hari tersebut menunjukkan bahwa gaya dapat merubah bentuk suatu benda saat mendapat gaya yang cukup. Makin besar gaya yang dikeluarkan, maka semakin besar pula perubahan yang terjadi pada benda. Misalkan kaleng yang dipukul dengan palu apabila pelan, kaleng hanya mengalami sedikit bengkokan saja namun apabila dipukul dengan keras maka kaleng akan “penyok” atau gepeng. Contoh lainnya telur yang dipecahkan dengan perlahan hanya akan menimbulkan retak saja, namun ketika gaya yang diberikan lebih besar maka telur tersebut akan pecah.



C. Pembelajaran Kontekstual

a. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

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 sehingga mendorong siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari – harinya.¹³ Menurut pendapat tersebut pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa dalam keterlibatannya selama proses pembelajaran untuk dapat menemukan sendiri konsep dari materi pembelajaran yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari – harinya.

b. Prinsip yang Melandasi Pembelajaran Kontekstual

Setiap model pembelajaran selalu memiliki prinsip yang melandasinya. Salah satunya pembelajaran kontekstual yang memiliki tujuh aspek sebagai prinsip yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran kontekstual. Ketujuh aspek tersebut menurut Muslich adalah sebagai berikut:¹⁴

1. Aspek Inkuiri

Inkuiri adalah bagian dari kegiatan pembelajaran kontekstual.

Inkuiri merupakan proses pengetahuan dan ketrampilan menemukan

¹³ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007), Hal. 253

¹⁴ Muslich, *Pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Hal.



sendiri fakta – fakta yang didapat dengan proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman, yang diawali dengan pengamatan dari pertanyaan yang muncul. Pertanyaan tersebut didapat melalui siklus menyusun dugaan, menyusun hipotesis, mengembangkan cara pengujian hipotesis, membuat pengamatan lebih jauh dan menyusun teori serta konsep yang berdasar pada data dan pengetahuan. Didalam pembelajaran inkuiri siswa belajar menggunakan keterampilan berfikir kritis saat mereka berdiskusi dan menganalisis bukti, mengevaluasi ide-ide atau teori untuk mendapatkan konsep. Dalam pembelajaran inkuiri guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan. Diawali dengan kegiatan pengamatan kemudian dilanjutkan dengan bertanya, menganalisis dan merumuskan teori, baik secara individu maupun secara berkelompok.

2. Aspek Bertanya (*Questioning*)

Bagi siswa kegiatan bertanya merupakan keterampilan untuk mengembangkan rasa ingin tahu. Kegiatan bertanya merupakan dasar penting dalam aspek yang berlandaskan inkuiri yaitu : menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang telah diketahui dan mengarahkan perhatian siswa pada aspek yang belum diketahui. Bagi guru kegiatan bertanya digunakan untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berfikir siswa. Penggunaan pertanyaan untuk menuntun berfikir siswa lebih baik dari sekedar member informasi untuk memperdalam pemahaman siswa. Siswa belajar mengajukan pertanyaan tentang



fenomena, belajar dari bagaimana menyusun pertanyaan yang dapat diuji dan belajar untuk bertanya tentang bukti, interpretasi dan penjelasan. Pertanyaan digunakan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berfikir siswa

3. Aspek Masyarakat Belajar (*learning community*)

Masyarakat belajar adalah sekelompok siswa yang terkait dalam kegiatan belajar agar terjadi proses belajar lebih dalam. Semua siswa harus mempunyai kesempatan untuk berbicara dan berbagai ide, mendengarkan ide siswa lain dengan cermat dan bekerja sama untuk membangun pengetahuan dengan teman didalam kelompoknya. Konsep ini didasarkan pada bukti bahwa belajar bersama lebih baik dari pada belajar secara individual. Aspek masyarakat belajar ini menekankan bahwa hasil belajar diperoleh dengan kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar dapat diperoleh melalui sharing antar teman dan antar kelompok. Cara *learning community* dapat diperoleh dengan berbicara dan berbagi pengalaman dengan orang lain, juga bekerja sama dengan orang lain dalam pembelajaran sehingga hasil yang didapat lebih baik daripada belajar sendiri.

Dalam pembelajaran kontekstual guru disarankan melaksanakan kegiatan belajar dalam kelompok – kelompok belajar yang anggotanya heterogen. Kelompok siswa bisa bervariasi dalam bentuk, jumlah anggota maupun keanggotaan.

4. Konstruktivisme



Konstruktivisme adalah teori belajar yang mengatakan bahwa orang menyusun atau membangun pemahaman mereka dari pengalaman-pengalaman baru berdasarkan pengetahuan awal dan kepercayaan mereka. Teori ini menekankan pada pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keaktifan dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar diwarnai student centered dan berbasis pada aktivitas siswa. Aspek konstruktivisme diperoleh dengan cara membangun pemahaman oleh diri sendiri melauli penglaman – pengalaman baru yang diperoleh dari pengalaman – pengalaman lama. Pemahaman yang diperoleh siswa dikembangkan melalui pengalaman – pengalaman belajar bermakna.

5. Aspek Penilaian otentik

Penilaian otentik adalah suatu istilah yang diciptakan untuk menjelaskan berbagai metode penilaian alternatif. Berbagai metode tersebut memungkinkan siswa dapat mendemonstrasikan kemampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas, memecahkan masalah atau mengekspresikan pengetahuannya dengan cara mensimulasikan situasi yang dapat ditemui didalam dunia nyata diluar lingkungan sekolah. Penilaian otentik juga merupakan proses pengumpulan berbagai data yang menggambarkan perkembangan belajar siswa. Hal ini dilakukan supaya guru dapat memastikan bahwa siswa telah melalui proses belajar yang benar. Penilaian tidak hanya dilakukan di akhir pembelajaran namun juga sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini seharusnya dapat menyelesaikan masalah dan dimungkinkan memiliki lebih dari satu solusi yang benar .



6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan cara – cara berfikir tentang apa yang kita pelajari dan bagaimana kita mersepon kejadian atau aktivitas sebuah pembelajaran. Refleksi dapat dilakukan dengan mencatat apa saja yang telah dipelajari tentang bagaimana kita merasakan ide – ide baru. Refleksi dapat berupa jurnal, diskusi maupun hasil karya seni.

Refleksi memungkinkan cara berfikir tentang apa yang telah siswa pelajari dan untuk membantu siswa menggambarkan makna personal siswa sendiri. Didalam refleksi siswa menelaah suatu kejadian, kegiatan dan pengalaman serta berfikir tentang apa yang telah dipelajarinya, bagaimana siswa merasakan dan bagaimana siswa menggunakan imajinasinya dalam pengetahuan barunya tersebut

Dalam pembelajaran guru dapat memberikan proses akhir pembelajaran. Siswa diharapkan dapat menafsirkan sendiri pengetahuan yang diperolehnya sehingga siswa dapat membuat kesimpulan sendiri.

7. Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan adalah proses penampilan suatu contoh agar orang lain berfikir, bekerja, dan belajar. Aspek ini merupakan proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh siswa. Melalui modelling siswa dapat terhindarkan dari teori yang bersifat abstrak dan verbalisme. Aspek ini dapat dilakukan dengan cara mendemonstrasikan bagaimana seorang guru menginginkan siswa belajar. Pemodelan ini tidak jarang memerlukan siswa untuk berfikir dengan



mengeluarkan suara yang keras dan mendemostrasikan apa yang akan dikerjakan siswa. Pada saat pembelajaran, guru sering memodelkan bagaimana agar siswa belajar, guru menunjukkan bagaimana melakukan sesuatu untuk mempelajari sesuatu yang baru. Guru bukan satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan siswa.

c. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang menjadikannya khas. Termasuk juga pembelajaran kontekstual yang memiliki karakteristik tertentu. Menurut Muslich karakteristik-karakter tersebut adalah:¹⁵

- a. Pembelajaran dilaksanakan pada konteks autentik, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan pada konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*).
- b. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (*meaningfull learning*).
- c. Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*).
- d. Pembelajaran dilakukan dengan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antar teman (*learning in group*).

¹⁵ Muslich, *Pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Hal. 42



- e. Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama dan saling memahami antara satu dengan yang lainnya secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
- f. Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
- g. Pembelajaran dilaksanakan pada situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

Menurut akhmad sudrajat terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan Kontesktual:¹⁶

1. Dalam pembelajaran konstektual merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activing knowledge*). Artinya, apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari. Dengan demikian, pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
2. Pembelajaran yang kontekstual adalah pembelajaran dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*). Pengetahuan baru itu dapat diperoleh

¹⁶ Sudrajat, *Pembelajaran konstektual*, Jakarta: 2008 diakses dari <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/29/pembelajaran-kontekstual/> pada tanggal 14 april 2013 pukul 21.05



dengan cara deduktif. Artinya, pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan kemudian memperhatikan detailnya.

3. Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*) berarti pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal, melainkan untuk dipahami dan diyakini.
4. Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*). Artinya, pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata.
5. Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

d. Langkah – langkah Pembelajaran Kontekstual

Adapun langkah – langkah dalam penerapan pembelajaran kontekstual antara lain:¹⁷

1. Kembangkan pemikiran anak agar belajar menjadi lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri atau kelompok, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilannya.
2. Laksanakan kegiatan inkuiri untuk semua topik
3. Kembangkan sifat ingin tahu siswa untuk bertanya.
4. Ciptakan masyarakat belajar.

¹⁷ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007) Hal. 106



5. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
6. Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
7. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara

e. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kostektual

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan saat penerapannya. Salah satunya pembelajaran kostektual. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan pembelajaran kostektual diantaranya;

a) Kelebihan Pembelajaran Konstektual

1. Membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran
2. Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena media yang digunakan tidak abstrak
3. Memberikan kesempatan pada siswa agar lebih kreatif saat proses pembelajaran berlangsung
4. Menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan karena menggunakan metode yang bermacam-macam misalkan diskusi dan tanya jawab.

b) Kekurangan Pembelajaran Konstektual

1. Membutuhkan waktu yang lama saat proses pembelajaran berlangsung
2. Guru tidak lagi menjadi sumber pengetahuan, sehingga siswa harus mencari sendiri konsep dari materi yang diajarkan



Dari kelebihan dan kekurangan pembelajaran kontekstual, lebih banyak kelebihannya sehingga dapat dijadikan model pembelajaran yang tepat untuk siswa khususnya tingkat MI yang masih banyak memerlukan keterampilan agar lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajarannya.

D. Peningkatan hasil belajar IPA dengan Pembelajaran Kontekstual

Dalam pendidikan dan pengajaran proses kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh pada hasil belajar nantinya. Misalkan pembelajaran yang tidak maksimal akan menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal pula. Tidak maksimalnya belajar salah satunya dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang kurang tepat. Guru harus terampil dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajarannya. Misalkan dalam pembelajaran IPA, pembelajaran kontekstual sangatlah cocok dan sesuai.

Pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran kontekstual melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajarannya sehingga siswa dapat mencari tahu tentang yang dipelajarinya melalui pengalaman sendiri dan tidak hanya pada teori saja.