



Pengaruh *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Lingkungan terhadap Pengalaman Belajar Menyenangkan pada Pembelajaran Geografi SMA

Ayu Melia Rahmatika^{1)*}, Laili Rosita¹⁾, Budi Utomo¹⁾

¹⁾Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

*Correspondence: ayumeliarahmatika@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran geografi masih didominasi penyampaian materi secara teoritis sehingga pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar belum optimal dan pengalaman belajar peserta didik cenderung kurang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pendekatan kontekstual berbasis lingkungan terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan pada pembelajaran geografi peserta didik kelas XI SMA Nurul Yaqin Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir. Posisi penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dipadukan dengan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sedangkan penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada hasil belajar. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Posttest-Only Control Design*. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas XI.1 (34 peserta didik) sebagai kelas eksperimen dan XI.2 (34 peserta didik) sebagai kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui observasi lingkungan, diskusi kontekstual, dan pemecahan masalah berdasarkan fenomena di sekitar peserta didik. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert yang diadaptasi dari instrumen *FunQ* dan dianalisis menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor kelas eksperimen sebesar 71,47 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 62,06 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,002 (<0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual berbasis lingkungan berpengaruh signifikan terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan pada pembelajaran geografi.

Kata Kunci: Pendekatan Kontekstual; Pembelajaran Berbasis Lingkungan; Pengalaman Belajar Menyenangkan

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



PENDAHULUAN

Pembelajaran geografi memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik mengenai hubungan antara manusia, ruang, dan lingkungan melalui kajian berbagai fenomena geosfer (Bendl et al., 2025). Pembelajaran geografi tidak hanya bertujuan mengembangkan penguasaan konsep, tetapi juga membangun kemampuan berpikir spasial, berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kepedulian terhadap lingkungan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Bondarenko, 2025). Sejalan dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, pembelajaran geografi diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang autentik dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengamati dan menganalisis fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Amin & Azhar, 2024). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran geografi masih didominasi oleh penyampaian materi secara teoritis di dalam kelas sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal (Roberts, 2023). Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan menghubungkan konsep geografi dengan fenomena nyata serta kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Pengalaman belajar yang menyenangkan (*enjoyable learning experience*) merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif karena berkaitan dengan keterlibatan emosional, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar. (Tisza & Markopoulos, 2023) mengembangkan instrumen *FunQ* (*Fun Questionnaire*) untuk mengukur pengalaman belajar yang menyenangkan pada remaja. Instrumen tersebut terdiri atas enam dimensi, yaitu *Autonomy*, *Challenge*, *Delight*, *Immersion*, *Loss of Social Barriers*, dan *Stress*. Dalam penelitian ini, instrumen *FunQ* diadaptasi dengan menggunakan empat dimensi, yaitu *Autonomy*, *Challenge*, *Delight*, dan *Stress*, yang dinilai paling relevan dengan konteks pembelajaran geografi. Dimensi

Autonomy menggambarkan kesempatan peserta didik mengendalikan proses belajarnya, *Challenge* menunjukkan tingkat tantangan yang mendorong berkembangnya kemampuan berpikir, *Delight* mencerminkan rasa senang, antusias, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran, sedangkan *Stress* menunjukkan tingkat kenyamanan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Pengalaman belajar yang menyenangkan terbukti meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan peserta didik, serta memberikan pengaruh positif terhadap keberhasilan belajar.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan ini menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan situasi nyata sehingga peserta didik membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang mereka alami sendiri (Basuki et al., 2025). Dalam pembelajaran geografi, penerapan CTL menjadi lebih optimal apabila dipadukan dengan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Melalui kegiatan observasi lapangan, eksplorasi, diskusi, dan refleksi terhadap fenomena geografi, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang autentik sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat (Mujib et al., 2025). Pembelajaran berbasis lingkungan juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat kepedulian terhadap lingkungan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berlangsung di dalam kelas (Azis et al., 2025).

Berbagai penelitian telah melaporkan efektivitas pendekatan CTL maupun pembelajaran berbasis lingkungan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran geografi. (Ningsih & Rahmanelli, 2023) menunjukkan bahwa pendekatan CTL berpengaruh positif terhadap hasil belajar geografi peserta didik. Penelitian (Rosita et al., 2025) membuktikan bahwa kegiatan *field trip* pada ekosistem lahan basah mampu meningkatkan *enjoyable learning* melalui keterlibatan langsung peserta didik dengan lingkungan. (Wilmot et al., 2025) juga menegaskan bahwa pembelajaran geografi yang mengintegrasikan pengalaman nyata berpotensi mendorong *transformative learning* sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu merefleksikan berbagai persoalan lingkungan secara kritis.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, motivasi, atau keterlibatan peserta didik. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengalaman belajar yang menyenangkan sebagai variabel utama masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian belum menggunakan instrumen *FunQ* sebagai alat ukur yang secara komprehensif mengukur pengalaman belajar berdasarkan dimensi *Autonomy*, *Challenge*, *Delight*, dan *Stress*. Penelitian mengenai penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbasis lingkungan pada pembelajaran geografi tingkat SMA dengan menggunakan instrumen *FunQ* juga masih jarang dilaporkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut agar keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga dari kualitas pengalaman belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Nurul Yaqin Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir, pembelajaran geografi masih didominasi penyampaian materi secara teoritis di dalam kelas sehingga pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbasis lingkungan yang diukur menggunakan instrumen *FunQ* untuk menganalisis pengalaman belajar yang menyenangkan berdasarkan empat dimensi, yaitu *Autonomy*, *Challenge*, *Delight*, dan *Stress*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan kontekstual berbasis lingkungan terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan pada pembelajaran geografi peserta didik kelas XI SMA Nurul Yaqin Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran geografi yang lebih kontekstual, berpusat pada peserta didik, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis lingkungan terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan pada pembelajaran geografi. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan tipe *Posttest-Only Control Design* (Kusumastuti et al., 2020). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah

pendekatan kontekstual berbasis lingkungan, sedangkan variabel terikatnya adalah pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penelitian dilaksanakan di SMA Nurul Yaqin Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 128 peserta didik kelas XI yang tersebar pada empat kelas. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan bahwa kedua kelas diajar oleh guru mata pelajaran yang sama, menggunakan kurikulum yang sama, memiliki karakteristik akademik yang relatif setara berdasarkan hasil belajar sebelumnya, serta memiliki nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sama. Berdasarkan pertimbangan tersebut dipilih kelas XI.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.2 sebagai kelas kontrol, yang masing-masing terdiri atas 34 peserta didik.

Perlakuan diberikan selama tiga kali pertemuan pada materi mitigasi bencana. Pada kelas eksperimen diterapkan pendekatan CTL berbasis lingkungan melalui tahapan *constructivism*, *inquiry*, *questioning*, *learning community*, *modelling*, *reflection*, dan *authentic assessment*. Kegiatan pembelajaran meliputi mengaitkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik, observasi lingkungan sekitar, eksplorasi fenomena bencana, diskusi kelompok, analisis studi kasus, dan penyusunan alternatif upaya mitigasi berdasarkan kondisi lingkungan sekitar. Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional melalui ceramah, tanya jawab, penggunaan media *PowerPoint*, buku teks, diskusi berbasis LKPD, dan penugasan tertulis sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa angket tertutup menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Creswell & Creswell, 2023). Angket diadaptasi dari instrumen *FunQ* (*Fun Questionnaire*) yang dikembangkan oleh (Tisza & Markopoulos, 2023). Proses adaptasi dilakukan dengan menyesuaikan redaksi setiap butir pernyataan agar sesuai dengan konteks pembelajaran geografi dan karakteristik peserta didik SMA, tanpa mengubah konstruk asli instrumen yang meliputi *Autonomy*, *Challenge*, *Delight*, dan *Stress*. Validitas konstruk instrumen mengacu pada penelitian pengembang *FunQ* oleh (Tisza & Markopoulos, 2023), sedangkan pada penelitian ini dilakukan validasi isi (*content validity*) oleh dua ahli, yaitu Dr. Siti Asiyah, M.Pd. dan Dr. Nuranisa, M.Pd., untuk memastikan kesesuaian isi, bahasa, dan konteks pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji validitas empiris menggunakan korelasi *Product Moment* terhadap peserta didik kelas XI.3. Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 20 butir pernyataan, sebanyak 12 butir memenuhi kriteria valid ($r_{hitung} \geq 0,367$) dan digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan delapan butir lainnya dinyatakan gugur. Uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai sebesar 0,926 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Instrumen penelitian mengukur empat dimensi pengalaman belajar yang menyenangkan, yaitu *Autonomy*, *Challenge*, *Delight*, dan *Stress* sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Pengalaman Belajar yang Menyenangkan (*FunQ*)

Indikator	Keterangan	Jumlah Butir
<i>Autonomy</i> (Kemandirian)	Siswa fokus dan merasa memiliki kendali terhadap pembelajaran	5
<i>Challenge</i> (Tantangan)	Siswa mampu menghadapi kesulitan tanpa menyerah	5
<i>Delight</i> (Kesenangan dan Keterlibatan)	Siswa menunjukkan emosi positif dan aktif mengikuti pembelajaran	6
<i>Stress</i> (Tekanan)	Siswa merasa nyaman dan tidak tertekan saat belajar	4

Persentase capaian pengalaman belajar yang menyenangkan dihitung berdasarkan perbandingan antara skor yang diperoleh dan skor maksimum, kemudian dikonversi ke dalam empat kategori interpretasi, yaitu Sangat Menyenangkan (81,25–100%), Menyenangkan (62,50–81,24%), Cukup Menyenangkan (43,75–62,49%), dan Tidak Menyenangkan (25,00–43,74%). Kategori tersebut disusun berdasarkan interval skor pada skala Likert empat tingkat yang digunakan dalam penelitian.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan skor pengalaman belajar pada masing-masing kelompok. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga analisis parametrik tidak dapat digunakan, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians

antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji prasyarat tersebut, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U dengan bantuan SPSS versi 26. Keputusan pengujian ditentukan berdasarkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*, yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data angket yang dikumpulkan setelah seluruh rangkaian pembelajaran berlangsung, kelas eksperimen memperoleh nilai minimum 57, nilai maksimum 80, dengan rata-rata (mean) sebesar 71,47. Sebaran skor tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Pengalaman Belajar yang Menyenangkan Kelas Eksperimen

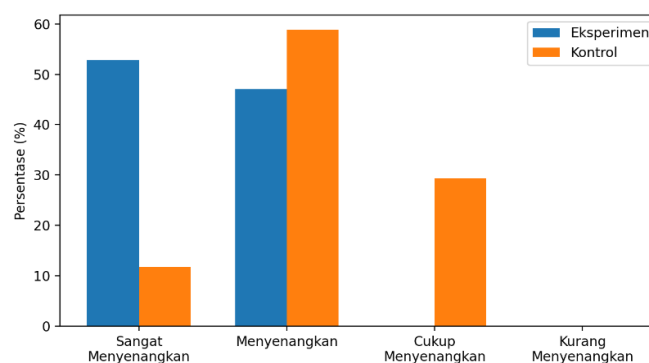
No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Menyenangkan	18	52,9
2	Menyenangkan	16	47,1
3	Cukup Menyenangkan	0	0
4	Kurang Menyenangkan	0	0
Jumlah		34	100

Berdasarkan Tabel 2, dari 34 peserta didik pada kelas eksperimen, sebanyak 18 peserta didik (52,9%) berada pada kategori Sangat Menyenangkan, sedangkan 16 peserta didik (47,1%) berada pada kategori Menyenangkan. Tidak terdapat peserta didik yang termasuk dalam kategori Cukup Menyenangkan maupun Kurang Menyenangkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh pengalaman belajar yang positif setelah mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis lingkungan.

Tabel 3. Kategori Pengalaman Belajar yang Menyenangkan Kelas Kontrol

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Menyenangkan	4	11,8
2	Menyenangkan	20	58,8
3	Cukup Menyenangkan	10	29,4
4	Kurang Menyenangkan	0	0
Jumlah		34	100

Berdasarkan Tabel 3, dari 34 peserta didik pada kelas kontrol, sebanyak 4 peserta didik (11,8%) berada pada kategori Sangat Menyenangkan, 20 peserta didik (58,8%) berada pada kategori Menyenangkan, dan 10 peserta didik (29,4%) berada pada kategori Cukup Menyenangkan. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori Kurang Menyenangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar peserta didik pada kelas kontrol lebih bervariasi dan cenderung lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen karena masih terdapat hampir sepertiga peserta didik yang berada pada kategori Cukup Menyenangkan.



Gambar 1. Diagram Batang Kategori Pengalaman Belajar

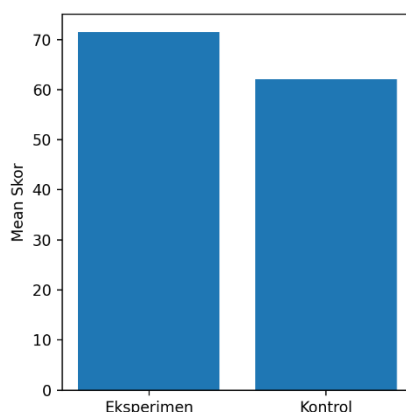
Gambar 1 memperlihatkan bahwa kelas eksperimen didominasi kategori Sangat Menyenangkan sebesar 52,9%, sedangkan pada kelas kontrol hanya 11,8%. Sebaliknya, kelas kontrol masih memiliki 29,4% siswa pada

kategori Cukup Menyenangkan, sementara pada kelas eksperimen tidak terdapat siswa pada kategori tersebut. Visualisasi ini semakin memperjelas bahwa pendekatan kontekstual berbasis lingkungan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Tabel 4. Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean
Kelas Eksperimen	34	57	80	71,47
Kelas Kontrol	34	44	72	62,06

Berdasarkan Tabel 4, kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor pengalaman belajar yang menyenangkan sebesar 71,47, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 62,06. Selisih rata-rata sebesar 9,41 poin menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbasis lingkungan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Mengingat analisis inferensial menggunakan uji nonparametrik, penyajian statistik deskriptif seperti median, simpangan baku (*standard deviation*), dan *interquartile range* (IQR) juga disarankan untuk memberikan gambaran distribusi data yang lebih komprehensif.



Gambar 2. Perbandingan Rata-rata Skor Pengalaman Belajar yang Menyenangkan

Gambar 2 menunjukkan bahwa rata-rata skor pengalaman belajar yang menyenangkan pada kelas eksperimen (71,47) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (62,06), dengan selisih sebesar 9,41 poin. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan kontekstual berbasis lingkungan memberikan pengalaman belajar yang lebih positif dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney U Pengalaman Belajar yang Menyenangkan

Keterangan	Nilai
Mann-Whitney U	79,000
Wilcoxon W	232,000
Z	-3,056
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,002

Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai Mann-Whitney U sebesar 79,000, nilai $Z = -3,056$, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 ($< 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengalaman belajar yang menyenangkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga hipotesis alternatif diterima.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan, dilakukan perhitungan ukuran pengaruh (*effect size*) menggunakan rumus $r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$, dengan jumlah sampel sebanyak 68 peserta didik. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $r = 0,37$, yang termasuk kategori efek sedang (*medium effect*) menurut kriteria Cohen (1988). Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* berbasis lingkungan tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh yang cukup berarti terhadap peningkatan pengalaman belajar yang menyenangkan pada pembelajaran geografi.

Secara pedagogis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual berbasis lingkungan mampu meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang autentik. Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori *Constructivism* yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan dikonstruksi secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima informasi mengenai mitigasi bencana secara teoritis, tetapi juga mengamati fenomena di lingkungan sekitar, mendiskusikan hasil pengamatan, serta menghubungkannya dengan konsep-konsep geografi yang dipelajari. Proses tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan *Experiential Learning Theory* yang dikemukakan oleh Kolb, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa memperoleh pengalaman nyata, melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut, membangun konsep, kemudian menerapkannya kembali dalam situasi lain. Melalui kegiatan observasi lingkungan, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah kebencanaan, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Pengalaman belajar yang konkret tersebut turut menjelaskan mengapa skor pengalaman belajar yang menyenangkan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung *Situated Learning Theory* yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila dipelajari dalam konteks kehidupan nyata. Lingkungan sekitar sekolah berfungsi sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa menghubungkan konsep mitigasi bencana dengan kondisi geografis yang mereka temui sehari-hari. Pembelajaran yang berlangsung dalam konteks nyata tersebut meningkatkan relevansi materi sehingga siswa merasa bahwa apa yang dipelajari memiliki manfaat langsung bagi kehidupan mereka.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan *Contextual Learning Theory (CTL)* yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata. Pendekatan kontekstual berbasis lingkungan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep-konsep geografi dengan pengalaman sehari-hari melalui aktivitas observasi, diskusi, dan penyelesaian masalah. Ketika siswa memahami hubungan antara materi pelajaran dan realitas di sekitarnya, motivasi belajar meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Peningkatan pengalaman belajar yang menyenangkan pada kelas eksperimen juga tercermin pada empat indikator instrumen *FunQ*. Pada indikator *Autonomy*, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar secara mandiri sehingga memiliki rasa kepemilikan terhadap proses belajarnya. Pada indikator *Challenge*, kegiatan observasi lapangan dan analisis permasalahan kebencanaan memberikan tantangan yang autentik sehingga mendorong siswa berpikir kritis dan aktif memecahkan masalah. Pada indikator *Delight*, penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar serta aktivitas kolaboratif menciptakan suasana belajar yang menarik dan mengurangi kejenuhan. Sementara itu, pada indikator *Stress*, pembelajaran berlangsung dalam suasana yang lebih rileks, kolaboratif, dan suportif sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini mendukung pendapat (Prihadi & Subandriyo, 2018) bahwa pembelajaran berbasis lingkungan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Tze et al., 2015) yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang menarik dan mampu mengurangi kebosanan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, strategi belajar yang lebih efektif, dan pencapaian akademik siswa.

Hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual maupun pembelajaran berbasis lingkungan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan pengalaman nyata sebagai dasar pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan mampu menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena tidak hanya mengukur hasil belajar kognitif, tetapi secara khusus mengkaji *joyful learning experience* menggunakan instrumen *FunQ*. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih luas mengenai efektivitas pembelajaran, yaitu tidak hanya dilihat dari pencapaian akademik, tetapi juga dari kualitas pengalaman belajar yang dirasakan siswa. Perbedaan hasil dengan beberapa penelitian sebelumnya kemungkinan dipengaruhi oleh karakteristik materi mitigasi bencana yang sangat dekat dengan kondisi lingkungan sekitar

siswa, sehingga penerapan pendekatan kontekstual menjadi lebih optimal dibandingkan pada materi yang bersifat lebih abstrak.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru geografi dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan. Strategi ini tidak memerlukan sarana yang mahal karena memanfaatkan potensi lingkungan lokal sebagai media pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah siswa. Dari sisi teoritis, penelitian ini memperkuat relevansi teori *Constructivism*, *Experiential Learning Theory*, *Situated Learning Theory*, dan *Contextual Learning Theory* dalam menjelaskan terbentuknya pengalaman belajar yang positif pada pembelajaran geografi. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran geografi dengan menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur melalui peningkatan hasil belajar, tetapi juga melalui kualitas pengalaman belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan keberlanjutan proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual berbasis lingkungan berpengaruh signifikan terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan siswa kelas XI pada pembelajaran geografi di SMA Nurul Yaqin Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan kontekstual berbasis lingkungan menunjukkan pengalaman belajar yang lebih positif dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengaitkan materi geografi dengan lingkungan sekitar mampu menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa pendekatan kontekstual berbasis lingkungan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran geografi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkualitas. Guru diharapkan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang kontekstual sehingga siswa tidak hanya memahami konsep geografi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kondisi nyata di lingkungan sekitarnya. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat penerapan teori *Constructivism*, *Experiential Learning Theory*, *Situated Learning Theory*, dan *Contextual Learning Theory* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan konteks nyata dalam membangun pengetahuan serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian hanya berfokus pada pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mengkaji variabel lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, data penelitian diperoleh melalui angket sehingga hasilnya masih dipengaruhi oleh persepsi subjektif responden.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan berasal dari berbagai karakteristik sekolah agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih baik. Penelitian berikutnya juga dapat menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif (*mixed methods*) sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengalaman belajar siswa. Selain itu, pendekatan kontekstual berbasis lingkungan perlu diuji pada materi geografi maupun mata pelajaran lain serta dikaitkan dengan variabel-variabel lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan literasi geografi, sehingga manfaat penerapannya dapat dipahami secara lebih luas.

Daftar Pustaka

- Amin, M., & Azhar, K. (2024). *21 st -Century Geography Teaching and Learning : Issues and Challenges*. 13(1), 648–657. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i1/20641>
- Azis, D., Furqan, M. H., Al-farisy, M., Nubli, A., Desfandi, M., Dewantara, R., Meurah, C., & Nufus, B. (2025). *Fieldwork : Utilizing the Environment for Comprehensive Geography Learning*. 17(1), 123–140.

- Basuki, Hidayat, S., & Santosa, C. A. H. F. (2025). The Effectiveness of Contextual Teaching and Learning (CTL) in Education: A Systematic Literature Review and Meta-Analysis. *International Journal of Accounting Management, Economics and Social Sciences*, 3(6), 1984–2003. <https://doi.org/https://doi.org/10.61990/ijamesc.v3i6.658> e-ISSN
- Bendl, T., Krajňáková, L., Marada, M., & Řezníčková, D. (2025). Environmental Education Geographical thinking in geography education : a systematic review. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 34(4), 326–352. <https://doi.org/10.1080/10382046.2024.2354097>
- Bondarenko, O. V. (2025). Teaching geography with GIS : a systematic review, 2010-2024. *Science Education Quarterly*, 2(1), 24–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.55056/seq.903>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Mujib, A., Apriyanto, B., Astutik, S., Diyah, T. R., Diartika, F., & Rizka, H. (2025). Penguatan Keterampilan Ecoliteracy Siswa SMA Melalui Pembelajaran Geografi Berbasis Praktikum dan Observasi Lapangan pada Materi Pedosfer Strengthening High School Students ' Ecoliteracy Skills Through Geography Learning Based on Practical Activities and. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 94–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/linov.v10i1.2627> Copyright©
- Ningsih, A. T., & Rahmanelli. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X E di SMAN 1 Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27467–27471. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11099>
- Roberts, M. (2023). Powerful pedagogies for the school geography curriculum. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 32(1), 69–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10382046.2022.2150955>
- Rosita, L., Astina, I. K., & Utaya, S. (2025). Enhancing Enjoyable Learning in Geography Education through Field Trips to Wetland Ecosystems : A Mixed-Method Study. *Educational Process International Journal*, 14, 1–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.22521/edupij.2025.14.73>
- Tisza, G., & Markopoulos, P. (2023). FunQ : Measuring the fun experience of a learning activity with adolescents. *Current Psychology*, 42(3), 1936–1956. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s12144-021-01484-2>
- Tze, V. M. C., Daniels, L. M., & Klassen, R. M. (2015). Evaluating the Relationship Between Boredom and Academic Outcomes : A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 28(1), 199–144. <https://doi.org/10.1007/s10648-015-9301-y>
- Wilmot, D., Bednarz, S. W., Fatima, M., De, A. G., Grob, R., Mäsgen, J., & Wilson, S. (2025). Environmental Education Transformative Learning in Geography Education : International Perspectives and Practices Transformative learning in geography education : International Perspectives and Practices. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 34(3), 1–20. <https://doi.org/10.1080/10382046.2025.2473104>