

IMPLEMENTASI PENDEKATAN CTL
(Contextual Teaching and Learning)
DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR

Oleh:

Amin Budiamin

Abstrak

Hasil belajar merupakan tujuan utama dari setiap penyelenggara pendidikan, dengan demikian untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, maka setiap guru harus dapat menguasai berbagai konsep dan metode dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu metode yang paling populer pada saat ini adalah dengan adanya implementasi pendekatan metode *contextual teaching and learning*, yang mana di dalam pendekatan ini guru harus dapat mengkolaborasikan berbagai keterampilannya untuk dapat memotivasi dan memberikan inovasi belajar sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, konsep *contextual teaching and learning* dalam belajar dapat membantu guru dalam mengkaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan sesuai dengan harapan bersama.

Kata Kunci: *Implementasi, CTL, Hasil Belajar*

A. Latar Belakang

1. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Kata kontekstual (*contextual*) berasal dari kata *context* yang berarti “hubungan, konteks, suasana dan keadaan (konteks)”. (KUBI, 2002: 519). Sehingga *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu dalam proses belajar mengajar di sekolah. Secara umum *contextual* mengandung arti: yang berkenan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks; yang membawa maksud, makna, dan kepentingan. Dalam proses belajar sehari-hari, siswa diminta untuk dapat mengeksplorasi segala kemampuannya dalam bidang mata pelajaran yang mereka sukai.

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengkaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen pembelajaran efektif (Nurhadi, 2005:5).

1. Karakteristik pembelajaran kontekstual

Menurut Nurhadi (2002:20) bahwa ada beberapa karakteristik pembelajaran berbasis kontekstual, yaitu:

- a. Adanya kerja sama, *sharing* dengan teman dan saling menunjang
- b. Siswa aktif dan kritis, belajar dengan bergairah, menyenangkan dan tidak membosankan, serta guru kreatif

- c. Pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber
- d. Dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa misalnya; peta, gambar, diagram, dll.
- e. Laporan kepada orang tua bukan sekedar rapor akan tetapi hasil karya siswa, laporan praktikum.

Untuk memahami pembelajaran kontekstual maka ada kata kunci dalam pembelajaran kontekstual yaitu: (a) *Real world learning*, mengutamakan pengalaman nyata; (b) Berpusat pada siswa, siswa aktif, kritis, dan kreatif serta siswa 'akting' guru mengarahkan; (c) Pengetahuan bermakna dalam kehidupan, dekat dengan kehidupan nyata, serta adanya perubahan perilaku dan pembentukan 'manusia'; (d) Siswa praktek, bukan menghafal, *Learning* bukan *Teaching*; *pendidikan* bukan pengajaran; (e) Memecahkan masalah dan berpikir tingkat tinggi; (f) hasil belajar di ukur dengan berbagai cara bukan hanya dengan tes

2. Komponen Pembelajaran Kontekstual

Menurut Nurhadi (2002:10) bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual memiliki tujuh komponen utama pembelajaran efektif yaitu:

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh mahasiswa sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diajarkan dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuannya itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Dengan dasar itu pembelajaran harus dikemas menjadi proses 'mengkonstruksi' bukan 'menerima' pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Siswa menjadi pusat kegiatan bukan guru. Landasan berpikir konstruktivisme agak berbeda dengan pandangan kaum objektivistis, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivistis 'strategi memperoleh' lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan. Untuk itu tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan: a) Menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa, b) Memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri, c) Menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

2. Menemukan (*inquiry*)

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis CTL. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus merancang kegiatan yang merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya.

Langkah-langkah kegiatan menemukan (inkuiri): (1) Merumuskan masalah (dalam mata pelajaran apapun); (2) Mengamati atau melakukan observasi; (3) Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan karya lainnya; (4) Mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, guru atau audien yang lain.

3. Bertanya (*Questioning*)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang bermula dari 'bertanya'. *Questioning* (bertanya) merupakan strategi utama pembelajaran yang berbasis CTL. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa.

Dalam sebuah pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk: (a) Menggali informasi, baik administrasi maupun akademis; (b) Mengecek pemahaman siswa; (c) Membangkitkan respon kepada siswa; (d) Mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa; (e) Mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa; (f) Memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru; (g) Untuk membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa; (h) Untuk menyegarkan pengetahuan siswa.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep Learning Community menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari 'Sharing' antara teman, antar kelompok dan antara yang tahu dan yang belum tahu. Di ruang ini, di kelas ini, di sekitar sini, juga orang-orang yang ada di luar sana adalah anggota masyarakat belajar.

Praktik masyarakat belajar dalam pembelajaran terwujud dalam: (a) Pembentukan kelompok kecil; (b) Pembentukan kelompok besar; (c) Mendatangkan 'ahli' ke kelas (tokoh olahragawan, dokter perawat, polisi, dsb); (d) Bekerja dengan kelas sederajat; (e) Bekerja kelompok dengan kelas di atasnya; (i) Bekerja dengan masyarakat.

5. Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan maksudnya dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru. Model itu bisa berupa cara mengoperasikan sesuatu, atau guru memberi contoh cara mengerjakan sesuatu. Dalam pembelajaran CTL guru bukan satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan siswa.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu. Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan yang baru diterima. Guru atau orang dewasa membantu siswa membuat hubungan-hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru. Dengan begitu siswa akan memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya tentang apa yang dipelajarinya. Kunci dari semua itu adalah bagaimana pengetahuan itu mengendap ke benak siswa.

7. Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Assesment adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Data yang dikumpulkan melalui kegiatan penilaian, bukanlah untuk mencari informasi tentang belajar siswa. Pembelajaran yang benar sudah seharusnya ditekankan pada upaya membantu siswa agar mampu mempelajari, bukan ditekan pada diperolehnya sebanyak-banyaknya informasi di akhir

pembelajaran. Data yang dikumpulkan harus diperoleh dari kegiatan nyata yang diperoleh siswa pada saat melakukan proses pembelajaran.

Karakteristik penilaian yang sebenarnya (a) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung; (b) Bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif; (c) Yang di ukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat *fakta*; (d) Berkesinambungan; (e) Terintegrasi; (i) Dapat digunakan sebagai *feed back*.

Selama ini pembelajaran dalam pendidikan di sekolah kurang produktif. Guru hanya memberi materi ceramah dan guru sebagai sumber utama pengetahuan, sementara siswa harus menghafal. Tetapi dalam kelas kontekstual guru dituntut untuk menghidupkan kelas dengan cara mengembangkan pemikiran anak agar lebih bermakna dengan bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya

Tabel 1

Perbedaan pola pemberdayaan konvensional dan kontekstual

No	Tradisional	CTL
1	Siswa adalah penerima informasi secara pasif	Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran
2	Siswa belajar secara individu	Siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, saling mengoreksi
3	Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata dan masalah yang disimulasikan
4	Perilaku dibangun atas kebiasaan	Perilaku dibangun atas dasar kesadaran diri
5	Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan	Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman
6	Hadiah untuk perilaku baik adalah pujian atau nilai (angka)	Hadiah untuk perilaku baik adalah kepuasan diri
7	Seseorang tidak melakukan yang jelek karena dia takut hukuman	Seseorang tidak melakukan yang jelek karena dia sadar akan hal itu keliru dan merugikan
8	Bahasa diajarkan dengan pendekatan structural ; rumus diterangkan sampai paham, kemudian dilatihkan	Bahasa diajarkan dengan pendekatan komunikatif yakni siswa diajak menggunakan Bahasa dalam konteks nyata
9	Rumus/konsep itu ada dilim diri siswa, yang harus drterangkan, diterima, dihafalkan, <i>4m</i> dilatihkan	Pemahaman konsep/rumus dikembangkan atas dasar skemata yang sudah ada dalam diri siswa
10	Rumus/ konsep adalah kebenaran absolute (sama untuk semua orang) hanya ada 2 kemungkinan yaitu salah dan benar	Pemahaman rumus itu relative berbeda antara siswa yang satu dengan yang lainnya, sesuai dengan skemata siswa (<i>on going process of development</i>)
11	Siswa secara pasif menerima rumus atau	Siswa menggunakan kemampuan berfikir

	kaidah (membaca, mendengarkan, menghafal,) tanpa memberikan kontribusi ide dalam proses pembelajaran	kritis, terlibat penuh dalam mengupayakan terjadinya proses pembelajaran yang efektif, ikut bertanggungjawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif, dan membawa skemata masing masing ke dalam proses pembelajaran
12	Pengetahuan adalah penangkapan serangkaian fakta, konsep atau hukum yang berada di luar diri manusia	Pengetahuan yang dimiliki manusia dikembangkan oleh manusia itu sendiri. menciptakan atau membangun pengetahuan dengan cara memberi arti dan memahami pengalamannya
13	Kebanaran bersifat absolute dan pengetahuan bersifat final	Pengetahuan itu tidak pernah stabil selalu berkembang
14	Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran	Siswa diminta bertanggung jawab memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing masing
15	Pembelajaran tidak memperhatikan pengalaman siswa	Penghargaan terhadap pengalaman siswa sangat diutamakan
16	Hasil belajar diukur hanya dengan tes	Hasil belajar diukur dengan berbagai cara proses bekerja hasil karya, penampilan, rekaman, tes dan sebagainya
17	Pembelajaran hanya terjadi dikelas	Pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks dan setting
18	Sanksi adalah hukuman dari perilaku jelek	Penyesalan adalah hukuman dari perilaku jelek
19	Perilaku baik berdasar motivasi ekstrinsik (dari luar)	Perilaku baik berdasar motivasi intrinsik
20	Seseorang berperilaku baik karena dia terbiasa melakukan begitu. Kebiasaan ini dibangun dengan hadiah yang menyenangkan	Seseorang berperilaku baik karena dia yakin itulah yang terbaik dan bermanfaat

Pada pembelajaran kontekstual siswa tidak harus menghafal fakta- fakta yang hasilnya tidak tahan lama, tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan mereka melalui keaktifan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu siswa belajar dari mengalami sendiri.

Pembelajaran kontekstual mendorong *pendidik memilih* atau mendisain *lingkungan* pembelajaran. Caranya dengan memadukan sebanyak mungkin pengalaman belajar, seperti lingkungan sosial, lingkungan budaya, fisik dan lingkungan psikologis dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

B. HASIL BELAJAR

Menurut Darsono (2000:110) hasil belajar siswa merupakan perubahan-perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan/kognitif, keterampilan/ psikomotor, dan nilai sikap/afektif sebagai akibat interaksi aktif dengan lingkungan. Hasil belajar dapat dilihat dari tingkah laku siswa dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif setelah mereka memperoleh pengalaman belajar. Menurut Sudjana (2001) Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima Pengalaman belajar.

Menurut Usman (1995:29) Perubahan kognitif siswa merupakan suatu perubahan yang menyangkut tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Bloom dalam Usman (1995:29) menyatakan bahwa perubahan kognitif siswa/domain kognitif terdiri atas enam bagian sebagai berikut: (a) Pengetahuan, Mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar; (b) Pemahaman, Mengacu pada kemampuan memahami makna materi; (c) Penerapan, Mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut pada penggunaan aturan dan prinsip; (d) Analisis, Mengacu pada . kemampuan menguraikan materi kedalam komponen-komponen atau faktor penyebab, dan mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti; (e) Sintesis, Mengacu pada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru; (f) Evaluasi, Mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu.

Perubahan psikomotor mencakup perubahan yang berhubungan dengan tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan kemampuan gerak (motor). Hasil belajar yang diharapkan pada perubahan psikomotor tersebut berhubungan dengan kemampuan yang harus dikuasai siswa untuk mengerjakan sesuatu sebagai hasil penguasaan materi yang telah dipelajari. Hal tersebut dapat dilihat dari performance/kinerja yang dilakukan oleh siswa terhadap tugas yang diberikan, dimana siswa diminta untuk dapat menunjukkan kinerja yang memperlihatkan keterampilan-keterampilan tertentu atau kreasi mereka untuk membuat sesuatu yang berhubungan dengan materi.

Sedangkan perubahan afektif merupakan suatu perubahan yang menyangkut tujuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, dan minat pada diri siswa. Hasil belajar yang diharapkan dari perubahan afektif ini *adalah sikap yang berhubungan dengan menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati yang dapat mempengaruhi pikiran dan tindakan siswa.* Misalnya sikap teliti dan cermat dalam mengerjakan tugas pengamatan di sekitar sekolah atau tempat tinggal siswa.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses hasil belajar

Menurut Syaiful Bahri (2002:141) faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar ada empat yaitu: (a) Faktor lingkungan, yaitu faktor lingkungan alami dan faktor lingkungan sosial budaya; (b) Faktor Instrumental meliputi; kurikulum, program, sarana, fasilitas dan guru; (c) Kondisi Psikologis meliputi; minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif; (d) Kondisi Fisiologis yaitu; keadaan jasmani dari peserta didik (mata, hidung, *telinga, dan* tubuh) yang dapat bekerja *dengan* baik.

A. LANGKAH-LANGKAH IMPLEMENTASI CTL DALAM KELAS:

1. Peran Guru dan Siswa Dalam CTL

Konsep belajar aktif sudah dikembangkan oleh Confusius, 2400 tahun yang silam dengan mengemukakan teori sebagai berikut, selanjutnya Mei Silberman dalam bukunya "*Active Learning*", 101 Strategi Pembelajaran Aktif, 2002 mengembangkan pernyataan Confusius Belajar Aktif sebagai berikut:

- a. Apa yang saya dengar saya lupa
- b. Apa yang saya lihat saya ingat sedikit
- c. Apa yang saya dengar, lihat dan diskusikan saya mulai mengerti
- d. Apa yang saya lihat, dengar, diskusikan dan kerjakan saya *dapat* pengetahuan dan *ketrampilan*
- e. Apa yang saya ajarkan saya kuasai

Setiap siswa mempunyai gaya yang berbeda dalam belajar. Perbedaan yang dimiliki siswa tersebut oleh Bobbi Deporter (1992) dinamakan sebagai unsur modalitas belajar. Dalam proses pembelajaran kontekstual, setiap guru harus memahami tipe belajar dalam dunia siswa, artinya guru perlu menyesuaikan gaya mengajar terhadap gaya belajar siswa. Dalam proses pembelajaran konvensional, hal ini sering terlupakan sehingga proses pembelajaran tak ubahnya sebagai proses pemaksaan kehendak, yang menurut Paulo Freire sebagai sistem penindasan.

Kearifan siswa tidak saja dalam menerima informasi tetapi juga dalam memproses informasi tersebut secara efektif*, otak membantu melaksanakan refleksi baik secara eksternal maupun internal. Belajar secara pasif tidak hidup, karena siswa mengalami proses tanpa rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan dan tanpa daya tarik pada hasil, sedangkan secara aktif siswa dituntut mencari sesuatu sehingga dalam pembelajaran seluruh potensi siswa akan terlibat secara optimal.

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan bagi setiap guru manakala menggunakan pendekatan CTL:

1. Siswa dalam pembelajaran dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil, melainkan organisme yang sementara berada pada tahap-tahap perkembangan. Kemampuan belajar akan sangat ditentukan oleh titik perkembangan dan pengalaman mereka. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau penguasa yang memaksa kehendak melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
2. Siswa memiliki kecenderungan untuk belajar hal-hal yang baru dan penuh tantangan. Kegemaran anak adalah mencoba hal-hal yang dianggap aneh dan baru. Oleh karena itulah belajar bagi mereka adalah mencoba memecahkan setiap persoalan yang menantang. Dengan demikian, guru berperan dalam memilih bahan-bahan belajar yang dianggap penting untuk dipelajari oleh siswa.
3. Belajar bagi siswa adalah proses mencari keterkaitan atau keterhubungan antara hal-hal yang baru dengan hal-hal yang sudah di ketahui. Dengan demikian, peranan guru adalah membantu agar setiap siswa mampu menemukah keterkaitan antara pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya.
4. Belajar bagi anak adalah proses penyempurnaan skema yang telah ada (asimilasi) atau proses

pembentukan skema baru atau (akomodasi), dengan demikian tugas guru adalah memfasilitasi (mempelmadah) agar anak mampu melakukan proses asimilasi dan proses akomodasi.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak*. Grasindo. Jakarta.
- Al-Khalili, (2005). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Pustaka Al-kautsar. Jakarta.
- Ilyas, A.S. (1998). *Karakteristik Belajar Siswa Kreatif*. Tesis IKIP. Bandung.
- Munandar, U, (1999). *Kreatifitas dan Keberbakatan*. Gramedia, Jakarta.
- Samana, A. (1994). *Profesioanalisme Keguruan*. Kanisius. Yogyakarta.
- Sagala, Saeful, (2004). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Satiadarma, & Waruru, (2003). *Mendidik Kecerdasan*. Pustaka Populer Obor. Jakarta.
- Semiawan, (2004). *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Depdiknas. Jakarta
- Siagian, S.P. (1999). *Manajemen Sumber daya Manusia*. Jakarta : Bumi Aksara
- Supriadi, (2004). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Alfabeta. Bandung. Undang-undang no. 20. Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Drs. Amin Budiamin, M.Pd, adalah Dosen pada Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan FIP UPI Bandung