PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN BERCIRIKAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*)

Oleh: Bambang Subali, UNY

Pendahuluan

Paradigma baru pendidikan sudah bergeser dari "kegiatan yang berpusat pada guru" menjadi "kegiatan yang berpusat pada siswa". Oleh karena itu istilah *intruction* yang semula diterjemahkan "pengajaran" diganti dengan pembelajaran, "desain instruksional" diganti dengan "desain pembelajaran" kegiatam "mengajarkan" diganti dengan "membelajarkan", demikian pula "kegiatan/proses belajar-mengajar" diganti dengan "kegiatan pembelajaran". Namun kenyataannya sudahkah demikian? Banyak fakta di lapangan bahwa guru/dosen dengan terpaksa "mengajarkan" kepada segala sesuatu kepada peserta didik karena peserta didik sama sekali tidak tahu, sukar diajak berdiskusi, diam saja kalau ditanya, tidak pernah berani mengemukakan pendapat lebih-lebih beradu argumentasi, dan sejenisnya.

Dari segi logika, siswa akan aktif bertanya jika ia tahu apa yang akan tanyakan, memiliki keberanian untuk bertanya, dan memperoleh kesempatan untuk bertanya. Siswa akan aktif berpendapat jika ia memiliki pengetahuan/kemampuan untuk berpendapat, memiliki keberanian untuk berpendapat, dan ada kesempatan untuk berpendapat. Demikian pula, siswa mampu melakukan jika ia tahu apa yang seharusnya ia lakukan, memiliki keberanian untuk melakukan dan ada kesempatan untuk melakukan. Sudahkah kita sebagai guru melakukan berbagai usaha sehingga siswa aktif bertanya, berpendapat, dan berbuat?

Tantangan di lapangan

Kesulitan kita dalam upaya untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya adanya kendala berupa:

1. Muatan kurikulum yang terlalu sarat. Hal ini semoga sudah terjawab dengan adanya standar isi yang dirumuskan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).
2. Adanya tuntutan siswa harus lulus dalam ujian nasional, sehingga pendidik lebih berorientasi pembelajaran model *drilling*. Hal ini semoga terjawab dengan dirumuskannya standar penilaian pendidikan oleh BSNP sehingga ada perbaikan sistem penilaian, baik yang berkait dengan assessment of learning (penilaian dari suatu pembelajaran) dan asesment for learning (penilaian untuk memperbaiki pembelajaran.

Disampaikan pada kegiatan Workshop Pengembangan Desain Pembelajaran dan Media Pembelajaran yang berorientasi pada Kurikulum berbasis Kompetensi dan Contextual Teaching and Learning Guru SMP N 1 Tegalrejo, Magelang, tanggal 19 – 20 Juni 2006.

3. Belum adanya dukungan sarana-prasarana yang memadai, termasuk keterbatasan abahan, alat, buku perpustakaan, dan ruang belajar maupun laboratorium. Hal ini semoga terjawab dengan adanya standar sarana-prasarana pendidikan yang dirumuskan oleh BSNP dan ada realisasi pemenuhannya di lapangan.
4. Adanya peningkatan kualitas kegiatan/proses pembelajaran. Hal ini semoga dapat terjawab dengan adanya standar proses yang ditetapkan oleh BNSP yang dapat direalisasikan oleh guru di lapangan.
5. Adanya peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan standar proses dan standar penilaian untuk mencapai standar isi yang sudah ditetapkan. Hal ini akan terjawab manakala ada upaya untuk terus menerus untuk meningkatkan kemampuan guru baik melalui praogam singkat, studi lanjut ataupun peningkatan kualitas pembelajaran di LPTK.

Masalahnya adalah kapan semua itu akan dapat terpenuhi, dan yang lebih penting untuk segera dijawab adalah mana yang dapat kita lakukan saat ini sebagai guru di klapangan.

Pembelajaran Kontekstual sebagai Suatu Pendekatan

Adakah pembelajaran yang didesain/dirancang dengan menggunakan pendekatan kontekstual (*contextual teaching and learning* atau CTL) dapat ikut memberi kontribusi/andil untuk meningkatkan kemampuan siswa sehingga mereka akan lebih aktif bertanya, berpendapat, dan berbuat? Bahkan aktif pula berempati/ikut merasakan penderitaan orang lain, mau aktif mengatasi kesulitan orang lain? Lebih-lebih lagi, hidup juga mengajarkan pada siswa untuk berani menilai diri sendiri untuk menyadari kelebihan dan kelemahan diri, karena hanya dengan itulah seseorang juga “berani” untuk hidup.

Ciri pembelajaran dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual manakala mencerminkan hal-hal berikut.

1. Membuat hubungan-hubungan yang berarti (*meaningful*)
   Dalam hal ini, siswa mampu menghubungkan materi pembelajaran yang dipelajari dengan apa yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari untuk menemukan sesuatu yang lebih berarti, dan itulah arti hidup.

2. Mengerjakan pekerjaan yang bermakna (*signifikan*)
   Pembelajaran harus mampu mengajak siswa untuk melakukan segala sesuatu yang bernilai bagi dirinya, baik dari sudut nilai keilmuan dan/atau nilai praktis.

3. Belajar dengan ditata/diatur oleh dirinya sendiri (*self regulated learning*)
   Siswa memiliki kebebasan untuk menentukan, memutuskan, memilih apa yang ia pelajari sehingga ia dapat belajar dengan seoptimal mungkin sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya. Dengan demikian, setiap siswa benar-benar independen/tidak bergantung pada orang lain. Inilah yang masih sukar untuk dipenuhi jika pembelajaran dilakukan dalam

bentuk klasikal yang secara otomatis menganggap siswa yang manapun sama kondisinya. Dalam kegiatan kerja kelompok pun seharusnya ada kejelasan apa yang dikerjakan/dikontrubusikan oleh setiap individu siswa, termasuk kontribusi untuk berpikir bersama, melakukan tugas tertentu bersama, tetapi tidak semuanya bersama sehingga tidak jelas apa yang dikerjakan orang perorang.

4. Berkolaborasi atau kerjasama secara sepadan (*collaborating*)
   Dalam hal ini, guru dan siswa bukan berkedudukan sebagai pengajar dan pebelajar namun baik guru maupun siswa menempatkan diri semuanya sedang sama-sama belajar untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, guru tidak selalu memposisikan diri sebagai orang yang lebih tahu, lebih mengerti, lebih mampu melakukan sehingga terkesan benar adalah guru dan salah adalah siswa.

5. Berpikir kritis
   Berpikir kritis berarti siswa harus dapat memisahkan mana yang benar, mana yang salah, mana yang relevan, mana yang tidak relevan, mana yang positif, mana yang negatif. Untuk dapat berpikir kritis seseorang harus tahu: (a) apa sebenarnya isu nyata, masalah, atau keputusan yang dijadikan pertimbangan, (b) apa fokus masalahnya, (c) apa rasional untuk memecahkan masalah dan apakah rasional tersebut benar, (d) apa asumsi yang dipakai sebagai dasar, (e) apakah cara memaparkan sudah jelas, (f) apakah kesimpulannya benar, dan (g) apakah implikasinya jelas.

6. Berpikir kreatif
   Berpikir kreatif berarti mampu menghasilkan ide/gagasan/pendapat/hal baru atau yang unik yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Kendalanya adalah kepekaaan yang berbeda antar individu terhadap sesuatu, adanya perasaan takut salah, peraturan dan persyaratan yang terlalu mengikat, sikap tidak mau bertanya dan pasif untuk menerima, cara berpikir yang terkotak-kotak, tidak pernah berintuisi, takut berbuat salah, kurang waktu untuk melakukan refleksi.

7. Pengasuhan secara individual (*nurturing individual*)
   Dalam kegiatan pembelajaran setiap siswa harus terlibat penuh di dalamnya sesuai dengan kemampuannya. Pembelajaran harus dapat memenuhi kebutuhan setiap siswa dan mampu membelajarkan setiap siswa sesuai dengan kemampuan awal, minat, bakat, kecepatan, dan langgam belajarnya. Namun pembelajaran juga bukan berarti seenaknya, melainkan harus dapat dipacu seoptiomal mungkin. Oleh karena itu, belajar harus maju bersangkutan orang perorang.

8. Upaya untuk meraih hasil/standar yang tinggi (*high standards*)
   Belajar harus mencapai standar yang tinggi sesuai dengan kemampuan setiap siswa. Apa yang dipelajari masih dalam jangkauan masing-masing siswa, tetapi bagi siswa yang bersangkutan target tersebut adalah sebagai suatu target yang maksimal. Dengan demikian, anak dapat berhasil melalui kerja keras tetapi kerja keras tersebut masih dapat dilakukan oleh siswa yang bersangkutan.

9. Berpikir konstruktivitik
   Dalam belajar akan lebih bermakna jika siswa bekerja sendiri untuk membangun pengetahuan baru atas dasar pengetahuan awal/pengalaman yang telah dimiliki. Dengan demikian, paradigma pembelajaran adalah “lebih penting bagaimana agar siswa memiliki strategi untuk memperoleh sesuatu” daripada “seberapa banyak siswa memperoleh sesuatu”.

10. Menemukan (*inquiry*)
    Dalam belajar, siswa harus dilatih untuk menemukan hal baru (fakta, prosedur, konsep, prinsip). Dengan demikian, dalam belajar, seberapapun hal yang dipalajri sama sekali baru, sedapat mungkin harus ada yang ditemukan sendiri oleh siswa.

11. Mengembangkan kemampuan bertanya
    Belajar harus dimulai dari bertanya. Dengan demikian, diharapkan siswa tahu apa yang ia tidak tahu.

12. Membangun masyarakat belajar
    Agar siswa berhasil dalam belajar, maka baik guru, orang tua, maupun pihak-pihak yang terkait juga harus melibatkan secara penuh dalam kegiatan belajarnya anak sesuai dengan posisinya masing-masing, termasuk tidak menutup kemungkinan memanfaatkan orang tua sebagai sumber belajar (sebagai model, sebagai sumber informasi, sebagai teman belajar, dll). Masyarakat belajar dapat dibangun apabila ada komunikasi dua arah dari pihak-pihak yang terkait.

13. Mengembangkan refleksi untuk melangkah lebih baik
    Refleksi idealnya dilakukan baik saat awal maupun selama berlangsungnya proses pembelajaran. Refleksi awal akan sangat menentukan keberhasilan dalam menyusun rencana, dan reflekasi selama pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk pembenahan atas rencana yang sudah diterapkan/diimplentasikan.

14. menggunakan penilaian autentik/sebenarnya/alternatif (*authentic assessment*)
    Karena hasil pembelajaran menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotor, dan di masing-masing domain banyak aspek di dalamnya yang berkembang, maka tidak mungkin penilaian hanya mengandalkan hasil pengukuran melalui ada tes tertulis. Oleh karena itu penilaian harus menggunakan banyak metode dan banyak teknik.

Desain Pembelajaran Berbasis CTL

Dalam mengembangkan desain pembelajaran berbasis CTL, guru boleh memilih model pembelajaran yang bercirikan CTL, seperti model pembelajaran konstruktivisme, model pembelajaran penemuan (inquiry) yang dapat berupa penemuan terbimbing (*guided inquiry*) atau penemuan bebas (*free inquiry*), model pembelajaran lanjut dengan pengorganisasian

pengetahuan awal (*advance organizer*), cara belajar siswa aktif, pendekatan proses, problem base learning, authentic instruction, ataupun cooperative learning, dll yang masing-masing ada sintaxnya.

Sebagai contoh, sintaks dalam **model konstrukstivisme** adalah sebagai berikut.

1. **fase orientasi** sebagai kegiatan awal
   berupa kegiatan untuk mengungkap pengetahuan/pengalaman siswa yang berkait dengan permasalahan yang akan dipelajari
2. **fase elisitasi atau mengemukakan pendapat** sebagai kegiatan untuk memasuki kegiatan inti
   berupa kegiatan untuk meminta siswa untuk menyampaikan pendapat/jawaban atas permasalahan yang dihadapi
3. **fase tantangan dan restrukturisasi konsep** sebagai kegiatan inti
   berupa kegiatan untuk mengekplorasi jawaban baik melalui diskusi kelompok, kerja kelompok, atau curah pendapat sehingga ada persamaan persepsi, termasuk penyamaan persepsi antara siswa dan guru, sehingga termasuk di dalamnya kegiatan refleksi
4. **fase aplikasi konsep** sebagai kegiatan penutup
   berupa kegiatan untuk mengaplikasikan konsep yang diperoleh pada situasi baru atau penerapan teori dalam praktik

Pada model proyek, sintaksnya adalah sebagai berikut.

1. **fase inisiasi kegiatan**
   berupa kegiatan untuk memprakarasi suatu penemuan yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah, menetapkan fokus masalah, pentingnya masalah tersebut dipecahkan, perumusan masalah, dan penysunan rencana pemecahan masalah
2. **fase implementasi kegiatan**
   berupa kegiatan untuk melakukan pengumpulan data, mengorganisasi data, mengolah data, dan menyusun laporan penemuan
3. **fase evaluasi kegiatan**
   berupa kegiatan dalam bentuk presentasi dengan tujuan untuk mempertahankan penemuan yang diperoleh, sehingga melalui kegiatan ini akan diketahui kelebihan dan kelemahan/kekurangan penemuan yang diperoleh

Sintaks dalam model pembelajaran penemuan (*inquiry*) adalah sebagai berikut.

1. **fase penemuan masalah**
   berupa kegiatan untuk mengidentifikasi masalah, menetapkan fokus masalah, pentingnya masalah tersebut dipecahkan, perumusan masalah
2. **fase pengumpulan data dan verifikasi**
   berupa kegiatan untuk mengungkap apakah siswa sudah mengetahui data apa yang akan dicari dan bagaimana prosedurnya
3. **fase eksperimentasi**
   berupa kegiatan kegiatan untuk pengumpulan data (baik melalui metode dalam artian tidak ada manipulasi faktor ataupun metode eksperimen dalam artian ada manipulasi faktor) , mengorganisasi data, mengolah data

4. **fase formulasi**
   berupa kegiatan untuk menyimpulkan penemuan yang diperoleh, termasuk bila ada hipotesis apakah hipotesis dapat terbukti
5. **fase analisis proses penemuan**
   berupa kegiatan untuk mengkritisi apakah apa yang dilakukan siswa dalam proses penemuan masih ada kelemahan/kekurangan.

Sintaks dalam model pembelajaran lanjut menggunakan pengorganisasian pengetahuan awal (*advance organizer*) adalah sebagai berikut.

1. **Fase penyajian *organizer***
   Berupa kegiatan penyampaian organisasi pengetahuan awal yang dapat menjadi *intelectual scaffolding* (pengkiatan intelektual) antara pengalaman siswa dan konsep dari materi yang akan dipelajari dengan pemberian apersepsi tentang pentingnya materi yang akan dibahas, penyadaran kepada siswa untuk menghubungkan materi yang dibahas dengan pengetahuan awal siswa secara kontektual dengan memberikan contoh-contoh/fakta yang berhubungan dengan materi yang akan dibahas; jika sebagai sesuatu yang baru disertai dengan penjelasan verbal atau kutipan dari beberapa buku tentang konsep dari materi yang dibahas
2. **fase penyajian informasi**
   berupa kegiatan untuk mengkaji berbagai informasi yang berkait dengann konsep dari materi yang dibahas, termasuk menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan konsep dari materi yang dibahas, guru mengorganisasi seluruh kegiatan agar informasi yang ingin dicari dapat diperoleh siswa
3. **fase menghubungkan organizer dengan presentasi**
   berupa kegiatan menghubungkan organiser (pengetahuan awal siswa) dengan berbagai informasi yang telah dipelajari
4. **fase aplikasi**
   fase ini dimunculkan bila konsep yang dipelajari siswa ada hubungannya dengan ketrampilan sehingga akan dapat diketahui seberapa mampu siswa mengaplikasikan teori ke dalam praktik

Dalam pembelajaran kooperatif sintaknya adalah sebagai berikut.

1. **fase pengorganisasian**
   berupa kegiatan mengorganisasi siswa atas dasar pertimbangan-pertimbangan yang harus diambil sesuai dengan kerja bersama yang akan dilakukan
2. **fase diskusi**
   berupa kegiatan dimana kerjasama/diskusi dilakukan untuk menyelesaikan tugas yang sudah disepakati bersama dan sekaligus harus dilihat apakah grup yang sudah dibentuk benar-benar produktif

Guru dapat pula medesain pembelajaran berbasis CTL dengan memasukkan unsur-unsur CTL sehingga dalam suatau desain ada muatan penemuan, pemecahan masalah, pengembangan kemampuan bertanya, pengembangan komunitas belajar, dan sebagainya yang semuanya berpusat pada peserta didik. Dengan kata lain, yang tidak boleh dilupakan adalah jangan sampai desain pembelajaran yang dikembangkan memasukkan unsur-unsur yang berpusat pada guru, sehingga bukan siswa yang aktif.

Daftar rujukan

Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2003. *Pendekatan kontektual (Contextual teacing and learning(CTL).*

Johson, E.B. 2002. *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Thousand Oaks, california: Corwin Press, Inc.

Joyse, B. & Weil, M. 1996. *Models of teaching*. Boston: Allyn and Bacon.