

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SBDP MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CTL) BERBANTU MEDIA KONKRET
GAMELAN JAWA**

Anik Triwinarti ¹, Rusnoto Susanto²

¹Program Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana Pendidikan UST Yogyakarta,

²Program Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana Pendidikan UST Yogyakarta,

¹aniktriwinarti548@gmail.com

ABSTRACT

SDN S implements a teaching practice that includes a contextual teaching and learning (CTL) model supported by the concrete medium of Javanese gamelan instruments. The underlying issue stems from the school's limited resources, lack of attention, motivation, and student concentration in the Arts, Culture, and Skills (SBdP) learning, particularly in traditional musical instrument lessons. Sharing this practice is crucial as it can offer a solution to similar issues in other schools. Teachers play a significant role in developing teaching modules, teaching materials, Student Worksheets (LKPD), and learning media, ensuring that the learning activities are effective. Challenges involve limited facilities and infrastructure, active student involvement, teacher understanding of the contextual teaching and learning model, and knowledge of student characteristics. The activity is attended by the School Principal, the fourth-grade teacher, and students. Strategies to overcome these challenges include using easily understandable media, intensive teaching for struggling students, and context-based learning models. This learning model features meaningful relationships, meaningful activities, independent learning, collaboration, critical and creative thinking, and high achievement standards. The impact of this practice includes increased student motivation and learning outcomes. Evaluation results indicate the effectiveness of the contextual teaching and learning model, with all students achieving passing grades. The positive responses from the School Principal, colleagues, and students demonstrate support for innovation in education. The key success factors are excellent collaboration from all parties, the alignment of the teaching model with instructional media, and student enthusiasm.

The conclusion drawn from the overall process underscores the importance of innovation in education to enhance efficiency and effectiveness. This process provides valuable learning experiences for both teachers and students, highlighting that contextual access to specific media can enhance SBdP learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, CTL (contextual teaching and learning), javanese gamelan

ABSTRAK

SDN S melaksanakan praktik pembelajaran mencakup model belajar mengajar kontekstual didukung media konkret instrumen gamelan jawa. Permasalahan tersebut dilatarbelakangi oleh kondisi sekolah yang terbatas sumber dayanya, kurangnya perhatian, motivasi dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP), khususnya dalam pembelajaran alat musik tradisional. Praktik ini penting dibagikan karena dapat menjadi solusi bagi permasalahan serupa di sekolah lain. Guru memiliki peran signifikan dalam menyusun modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan media pembelajaran, memastikan kegiatan pembelajaran berlangsung efektif. Tantangan melibatkan keterbatasan sarana dan prasarana, keterlibatan siswa secara aktif, pemahaman guru terhadap model pembelajaran kontekstual, dan pengetahuan akan karakteristik siswa. Kegiatan tersebut diikuti Kepala Sekolah, guru kelas IV, dan siswa. Strategi untuk mengatasi tantangan tersebut dengan menggunakan media yang mudah dipahami, pengajaran intensif bagi siswa yang kesulitan, dan pembelajaran berbasis model kontekstual. Model pembelajaran ini mempunyai ciri-ciri seperti hubungan bermakna, aktivitas bermakna, pembelajaran mandiri, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, serta pencapaian standar yang tinggi. Dampak dari praktik ini yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan model pembelajaran kontekstual efektif dan seluruh siswa mencapai nilai KKM. Reaksi Kepala Sekolah, teman sejawat, dan murid sangat positif menunjukkan dukungan terhadap inovasi dalam pembelajaran. Faktor keberhasilannya adalah kerjasama yang baik dari semua pihak, kesesuaian model pembelajaran dengan media ajar dan antusiasme siswa. Kesimpulan dari keseluruhan proses tersebut adalah pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan

efektivitas. Proses ini memberikan pembelajaran berharga bagi guru dan siswa, menunjukkan bahwa akses kontekstual terhadap media tertentu dapat meningkatkan hasil pembelajaran SBdP.

Kata Kunci: hasil belajar, CTL *contextual teaching and learning*, gamelan jawa

A. Pendahuluan

SDN S Berada di kota S. Kondisi masyarakat cukup baik. Sebagian besar petani, pedagang, adapula yang merantau ke Jakarta, mengakibatkan ada beberapa siswa yang hanya tinggal dengan nenek dan kakeknya dan ada yang hanya tinggal dengan ibunya saja karena perceraian orangtua. Dengan kondisi di atas banyak siswa yang kurang perhatian, dan banyak bermain, di samping itu Guru belum maksimal memanfaatkan model-model pembelajaran inovatif dan media-media dalam pembelajaran SBdP mengakibatkan motivasi belajar peserta didik disekolah rendah, seperti halnya keaktifan peserta didik kurang, peserta didik kurang fokus pada kegiatan pembelajaran (misalnya sering mengantuk dan melakukan aktivitas lain) (Husna, n.d.). Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi mengenal alat musik tradisional yang pada akhirnya hasil belajar peserta didik rendah.

Praktik ini penting untuk dibagikan karena permasalahan yang terjadi pada saya di lingkup sekolah saya mungkin juga terjadi pada Bapak/Ibu guru lain. Oleh karena itu, harapan saya selain ini menjadi motivasi dan solusi untuk saya pribadi, juga ingin membagikan praktik baik ini agar bisa dijadikan motivasi dan referensi bagi teman-teman guru yang mengalami hal sama. Sehingga memberikan dampak positif atau perubahan-perubahan/inovasi pada kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan ke depannya. Menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran yang disepakati dan disiapkan sebelumnya mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam memahami materi yang diajarkan karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Penggunaan media pembelajaran

lebih inovatif dan tidak monoton menarik perhatian peserta didik dan suasana belajar menjadi lebih menarik, terstruktur dan tidak membosankan. Model pembelajaran yang digunakan tersebut adalah model pembelajaran kontekstual (*kontekstual theaching and learning*) berbantu media konkret seperti alat musik gamelan jawa.

Peran dan tanggung jawab guru dalam praktik pembelajaran ini yaitu: 1) Membuat Modul Ajar. 2) Membuat bahan ajar. 3) Membuat LKPD. 4) Membuat media pembelajaran. 5) Membuat pedoman penilaian. 6) Guru melaksanakan peran dan tanggung jawabnya dengan memperhatikan kebutuhan dan permasalahan yang mungkin terjadi di kelas serta memastikan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif.

Tantangan untuk mencapai tujuan pembelajaran ini yaitu: 1) Sarana dan prasarana yang masih kurang, SDN S terbatasnya dana BOS yang SDN S karena jumlah siswanya tidak begitu besar yaitu 62 siswa yang mana dana BOS itu terbagi menjadi tiga 50% untuk belanja pegawai non ASN sisanya untuk belanja modal dan

belanja barang dan jasa. Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari (Alwi, 2017) mengatakan bahwa kendala atau permasalahan guru dalam menerapkan media pembelajaran diantaranya guru merasa repot dalam menerapkan media khususnya media video karena membutuhkan waktu dan biaya yang memadai, guru kurang terampil dalam menerapkan media khususnya media video pembelajaran, yang terakhir yakni ketidaktersedianya peralatan media. 2) Secara keseluruhan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi masih ada peserta didik belum dapat memahami bacaan yang disajikan karena belum mampu membaca dengan lancar. 3) Guru perlu belajar untuk menguasai sintak model pembelajaran *kontekstual (kontekstual theaching and learning)*. 4) guru perlu mengetahui karakteristik setiap peserta didik.

Pihak yang terlibat dalam kegiatan aksi ini yaitu yaitu: 1) Kepala Sekolah (Bpk S,S.Pd. SD) berperan sebagai penanggung jawab pada semua kegiatan di sekolah. 2) Guru Kelas IV (Ibu D, S.Pd.SD) berperan pengambil foto pelaksanaan proses belajar mengajar. 3) Siswa sebagai

sentral dalam proses belajar mengajar. Tujuan yang ingin dicapai Meningkatkan hasil belajar SBdP (Kesenian, Kebudayaan dan Keterampilan) pada materi mengenal alat musik tradisional dengan model pembelajaran kontekstual (kontekstual theaching and learning) berbantu media konkret seperti alat musik gamelan jawa.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan deskripsi praktik pembelajaran yang telah dijelaskan, terdapat beberapa metode yang digunakan dalam mencapai kesuksesan untuk mengatasi permasalahan dan mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa metode tersebut dapat mencakup: 1) model pembelajaran kontekstual yang menjadi dasar utama praktik ini. Model ini memfokuskan hubungan antara pembelajaran dan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi mereka. 2) Penggunaan Media Konkret Instrumen Gamelan Jawa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap Seni Budaya dan

Keterampilan, khususnya alat musik tradisional. 3) Penyusunan Modul Ajar, Bahan Ajar, dan LKPD, Guru berperan penting dalam menyusun modul ajar, bahan ajar, dan LKPD yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Materi yang disajikan dalam bentuk modul dan bahan ajar dapat membantu siswa belajar secara mandiri. 4) Pengajaran Intensif bagi Siswa yang Kesulitan, Guru melakukan pengajaran intensif bagi siswa yang mengalami kesulitan. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan perhatian yang mereka butuhkan untuk memahami materi. 5) Pembelajaran Mandiri, menjadi salah satu ciri dari model pembelajaran kontekstual. Siswa didorong untuk belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi dan kemandirian mereka dalam proses pembelajaran. 6) Kolaborasi: Model pembelajaran ini mencakup kolaborasi antara siswa, guru, dan kepala sekolah. Kerjasama yang baik dari semua pihak menjadi faktor keberhasilan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung. 7) Strategi Pengajaran Aktif: Penggunaan strategi pengajaran yang aktif, seperti diskusi, eksperimen, dan kegiatan praktik

langsung dengan instrumen gamelan, membantu siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. 8). Pengajaran Berbasis Pemahaman Karakteristik Siswa: Guru memahami karakteristik siswa, seperti tingkat pemahaman, minat, dan gaya belajar. Hal ini membantu dalam menyesuaikan metode pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa. 9). Evaluasi dan Umpan Balik, melakukan evaluasi secara berkala dan memberikan umpan balik kepada siswa membantu mengidentifikasi kemajuan dan area yang perlu ditingkatkan. 10). Peningkatan Efisiensi dan Efektivitas: Pentingnya inovasi dalam pembelajaran diakui sebagai faktor kunci dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Proses ini menunjukkan bahwa akses kontekstual terhadap media tertentu dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Melalui kombinasi metode ini, praktik pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan relevan, mengatasi tantangan yang dihadapi oleh sekolah dengan sumber daya terbatas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah – langkah atau strategi yang dilakukan untuk menghadapi

tantangan tersebut adalah 1) Mempersiapkan media / alat peraga yang mudah dipahami siswa (berupa benda konkret) yang membuat siswa tertarik dan senang. 2) Membimbing dan memandu siswa dalam memahami materi. 3) Sering mendekati peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran dan membuat peserta didik senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (Yuliandri, n.d.) Teori belajar humanistik merupakan sebuah teori yang masuk ke dalam ruang lingkup pendidikan yang dijadikan sebagai materi untuk mengembangkan potensi yang ada peserta didik. Tujuan belajar menurut aliran humanistik untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Di dalam teori belajar humanistik guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik, guru memberikan motivasi dan kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan peserta didik. Oleh sebab itu dibutuhkan teori belajar humanistik dalam pembelajaran inovatif untuk merubah perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik. Pembelajaran inovatif dilahirkan

dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan peserta didik, dan sarana prasarana yang tersedia bagi peserta didik itu sendiri, sehingga lebih menantang dan menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar secara mandiri yang mempermudah pencapaian tujuan belajar. 4) Pada kegiatan praktik pembelajaran ini, guru menggunakan model pembelajaran kontekstual (kontekstual theaching and learning). Model pembelajaran kontekstual (kontekstual teaching and learning) merupakan proses pembelajaran yang menyeluruh dan bertujuan membantu peserta didik dalam memahami arti materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga peserta didik mempunyai pengetahuan/ keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk membangun/ mengkonstruksi pemahaman secara aktif dan sendiri. (Hasibuan & Pd, 2014) mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut, Elaine mengatakan bahwa

pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. ('267-489-1-SM', n.d.) ada 8 komponen yang menjadi karakteristik dalam pembelajaran kontekstual, yaitu sebagai berikut : 1). Melakukan hubungan yang bermakna (making meaningfull connection). 2). Melakukan kegiatan-kegiatan yang signifikan (doing significant work). 3). Belajar yang diatur sendiri (self-regulated learning). 4). Bekerja sama (collaborating). 5). Berpikir kritis dan kreatif (critical and creative thinking). 6). Mengasuh atau memelihara pribadi siswa (nurturing the individual) 7). Mencapai standar yang tinggi (reaching high standard). 8). Menggunakan penilaian autentik (using authentic assessment). (Wilman Juniardi, 2023) secara garis besar langkah-langkah penerapan CTL dalam kelas agar pembelajaran itu dapat terlaksana adalah sebagai berikut: 1) Kembangkan pemikiran bahwa peserta didik akan belajar dengan lebih bermakna secara sendirinya, serta mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan

baru mereka. 2) Laksanakan sejauh mungkin inkuiri untuk semua tema/topik. 3) Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya. 4) Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok). 5) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran. 6) Lakukan refleksi diakhir pertemuan. 7) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran CTL adalah: 1). Modeling; guru berperan sebagai model bagi peserta didik. 2). Inquiry; identifikasi, analisis, observasi. 3). Questioning; tanya jawab dengan peserta didik. 4). Learning community; siswa dibagi dalam beberapa kelompok belajar.

Berkaitan dengan media pembelajaran Guru menggunakan media konkret yang berupa alat musik tradisional gamelan jawa sehingga peserta didik bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Prosesnya yaitu dilaksanakan disaat jam pelajaran sesuai dengan modul ajar. Sumber daya yang digunakan pada kegiatan pembelajaran ini yaitu alat musik tradisional gamelan jawa sedangkan untuk bahan ajar disusun dengan mengacu pada buku guru, buku siswa, internet.

Pihak yang terlibat dalam kegiatan aksi ini yaitu yaitu: 1) Kepala Sekolah (Bpk S,S.Pd. SD) berperan sebagai penanggung jawab pada semua kegiatan di sekolah. 2) Guru Kelas IV (Ibu D, S.Pd.SD) berperan pengambil foto pelaksanaan proses belajar mengajar 3) Siswa sebagai sentral dalam proses belajar mengajar.

Berikut qr code pelaksanaan pembelajaran :



Qr code 1. Modul ajar



Qr code 2. Bahan ajar



Qr code 3. LKPD



Qr code 4 LKPD



Qr code 5 Penilaian



Qr code 6 Dokumentasi Proses pembelajaran

D. Kesimpulan

Dampak dari aksi dan langkah-langkah yang telah dilakukan yaitu 1) Motivasi belajar siswa lebih meningkat. 2) Peserta didik lebih semangat dalam belajar dibandingkan sebelumnya. 3) Peserta didik lebih aktif berdiskusi bersama teman. 4) Peserta didik lebih bersemangat saat belajar didalam kelas. 5) Peserta didik lebih memahami pembelajaran yang disampaikan. 6) Hasil belajar peserta didik meningkat.

Hasil yang diperoleh dari pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CTL berbantu media konkret berupa alat musik tradisional gamelan jawa pembelajaran secara umum efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan seluruh siswa yang mencapai nilai KKM pada hasil evaluasi pembelajaran, siswa sangat senang bersemangat dan antusias serta aktif

saat proses belajar mengajar berlangsung, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti sampai selesai pembelajaran. Menurut Yuda penerapan model pembelajaran model pembelajaran kontekstual (kontekstual theaching and learning) dapat meningkatkan hasil belajar SBdP di SD Jaten Sleman In the first cycle, the findings of the study utilizing the CTL learning model yielded an average percentage value of 74% with a sufficient category. In the second cycle, average student motivation in the good category improved to 82 percent. As a result, it can be stated that using the CTL learning model can help fourth-grade children at SDN Jaten Sleman become more motivated to learn.

Respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan yaitu : 1) Respon kepala sekolah (Bapak S, S.Pd. SD) sangat positif dan mendukung penuh atas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan juga sebagai bahan supervisi guru di kelas. 2) Rekan Sejawat (Ibu D, S.Pd.SD) Rekan sejawat yang berperan sebagai pengambil gambar/foto menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Terbukti dari langkah-langkah

pembelajaran yang dilaksanakan secara runtut dan siswa merasa antusias untuk belajar bersama. 3) Peserta didik SDN S menurut respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yaitu peserta didik sangat antusias dan tertarik. Hal tersebut dapat dilihat saat kegiatan refleksi akhir pembelajaran, peserta didik memberikan refleksi bahwa pembelajaran sangat menyenangkan, peserta didik merasa antusias memilih emotikan yang bahagia, dan bersemangat belajar dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kontekstual (kontekstual theaching and learning) dan Media Konkret berbentuk alat musik yradisional berupa gamelan jawa dalam pembelajaran.

Adapun yang menjadi faktor keberhasilan dari strategi yang dilakukan adalah adanya kerjasama yang baik dari semua komponen meliputi perencanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran, kesesuaian antara model pembelajaran yang dipilih dengan media ajar yang digunakan dan teknik evaluasi (penilaian) serta rasa antusias siswa terhadap sesuatu yang baru sehingga memudahkan untuk pengelolaan kelas (misalkan dengan memasukkan

lagu atau tepuk (ice breaking) disaat siswa mulai jenuh atau tidak memperhatikan) sehingga siswa tetap tertarik dan memperhatikan pelajaran. Selain itu, dukungan dari berbagai pihak seperti kepala sekolah, rekan sejawat, dan siswa, ini merupakan faktor penting dalam keberhasilan dari strategi yang dilakukan

Dilihat dari hasil keseluruhan proses tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu melakukan inovasi kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswa dan karakteristik materi yang akan diajarkan kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi efisien dan efektif .

DAFTAR PUSTAKA

267-489-1-SM. (n.d.).

Alwi, S. (2017). *Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. FTIK IAIN.

Hasibuan, D. H. M. I., & Pd, M. (2014). *MODEL PEMBELAJARAN CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) Oleh (Vol. II)*.

Husna, H. H. , U. R. U. , & U. A. S.

(n.d.). *PROSIDING SEMINAR
NASIONAL PENDIDIKAN
PROFESI GURU UNIVERSITAS
SARJANAWIYATA*

TAMANSISWA Editor

Muhammad Irfan Widodo Elyas

Djufri Titi Lestari. Retrieved from

<https://ppg.ustjogja.ac.id>

Wilman Juniardi. (2023). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) yang Perlu Guru Ketahui.

Yuliandri, M. (n.d.). *Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik*.