

# PENGEMBANGAN MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* DENGAN KOMPONEN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN PAI

## Abstract

Oleh:  
St. Shofiyah

Email:  
Stshofiyah90@gmail.com

Fakultas Tarbiyah Universitas  
Ibrahimi Sukorejo Situbondo

*The background of this research is processing of Islam religion Lesson's learning with done by using the model training contextual teaching and learning that during this time had not been maximal. The purposes of this research are: first, to describe the application of model of training CTL with component multimedia at Islam Religion lesson's educating in SMP Negeri 1 Banyuputih. Second, to describe the design of development model of training CTL with component multimedia at Islam Religion lesson's educating in SMP Negeri 1 Banyuputih. Third, to describe the level of design applying in development model of training CTL with component multimedia at Islam Religion lesson's educating in SMP Negeri 1 Banyuputih. Fouth, to describe the effect of applying development model of training CTL with component multimedia at Islam Religion lesson's educating in SMP Negeri 1 Banyuputih. Generally the time of this research are research and development which are done by four step. Study preface, planning, first product development, evaluation.*

**Keywords:** Learning Model, Contextual Teaching and Learning, Islamic Education, Multimedia

## PENDAHULUAN

### Konteks Penelitian

Dinamika perubahan dan perkembangan teori-teori pembelajaran di penghujung milenium kedua ini sangat cepat dan produktif, sehingga model pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga dituntut lebih kreatif dan efektif. Apalagi perkembangan iptek yang muncul saat ini berlangsung dengan cepat. Perkembangan itu tidak cukup dilihat dalam kuantifikasi tahun, bulan, atau hari, melainkan jam, bahkan menit atau detik sekalipun.

Fenomena tersebut berpengaruh sangat luas pada sektor kehidupan, salah satunya pendidikan. Kualitas hidup bisa menjadi lebih baik, sebab informasi dan ilmu pengetahuan semakin mudah diakses dari segala penjuru dunia oleh siapa pun. Tak terbatas ruang dan waktu. Hal tersebut menjadi harapan baru bagi masyarakat untuk memperbaiki dan menggapai segala tujuan hidupnya. Namun tidak menutup kemungkinan juga terdapat kecemasan-

kecemasan dalam perkembangan yang begitu cepat. Sehingga masyarakat sulit beradaptasi terhadap perkembangan yang telah terlampaui jauh. Akibatnya muncul kegelisahan terjadinya perubahan nilai, norma, aturan, dan moral kehidupan yang kontradiksi dengan masyarakat.<sup>1</sup>

Menghadapi hal ini, maka perlu hadirnya kiprah pendidikan. Terutama pendidikan yang dinamis guna mengembangkan dampak positif dan mereparasi dampak negatif. Oleh karena itu, pendidikan menjadi sangat urgen dalam rangka menepis kegelisahan yang telah dirasa oleh masyarakat.

Didasari oleh analisa empiris, salah satu penyebab tidak tercapainya hasil belajar siswa karena banyaknya penerapan pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif.<sup>2</sup> Akan tetapi

<sup>1</sup> Mukhtar dan Iskandar, *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Sebuah Orientasi Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 1.

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*

yang terjadi di lapangan, justru masih banyak guru yang mengaplikasikan model ini. Sebab model ini dirasa sederhana, tidak perlu repot-repot menggunakan alat/media untuk mendemonstrasikannya kepada peserta didik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang telah tersedia di bahan ajar atau buku rujukan. Dalam hal ini, siswa tidak diajarkan strategi belajar, berpikir, dan memotivasi diri sendiri (self motivation), padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Problematika semacam ini banyak ditemui pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sebab itu, guna memberikan bantuan kepada siswa untuk memahami materi ajar dan penggunaan serta keterkaitan dalam kehidupan sehari-hari, maka perlu adanya implementasi suatu strategi belajar.

Terobosan-terobosan baru ke arah pengembangan diri melalui pembelajaran sudah seharusnya selalu dilakukan. Apalagi saat ini, peserta didik mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas serta Perguruan Tinggi tidak dapat terlepas dari kebutuhannya terhadap teknologi informasi dan teknologi komunikasi.<sup>3</sup> Serta ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya.<sup>4</sup>

Maka pengembangan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia ini akan membantu peserta didik agar lebih melek lagi dengan dunia informasi dan teknologi, serta dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas peserta didik dan akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Namun, tentu saja harus ada kesiapan dari tenaga pendidik dan lembaga pendidikan, sebab hal itu merupakan tantangan dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran agar dapat terjadi akselerasi pembelajaran yang seimbang.

Pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pembelajaran dimaksudkan agar dapat

membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan, yakni *insan al kamil*. Di lain sisi, pendidikan yang tak bisa terpisahkan dengan kebudayaan sebagai wahana pelestarian nilai-nilai dan gagasan berimplikasi terhadap setiap orang untuk berkibrah dalam menyebarluaskan nilai-nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Sebab itu, guna merealisasikan pendidikan yang baik, maka perlu eksistensi guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi profesional<sup>5</sup>.

Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penerapan model dan media pembelajaran.

Mayoritas praktisi pendidikan telah mengakui bahwa penerapan media pembelajaran dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar di dalam maupun di luar kelas, utamanya tentang peningkatan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi, fakta di lapangan masih banyak guru yang belum sempat mengimplementasikannya. Kebanyakan guru tetap adaptif dengan metode ceramah yang cenderung monoton dalam kegiatan belajar mengajar.

Seiring perkembangan teknologi, selain melalui media cetak, pengembangan media pembelajaran juga dikembangkan pada media berbasis komputer (*multimedia pembelajaran*). Penggunaan multimedia pembelajaran dimaksudkan agar memudahkan dan meningkatkan kualitas serta efektivitas belajar siswa. Dengan demikian, dalam proses pengembang multimedia tersebut digunakan pula prinsip-prinsip dan pendekatan pembelajaran untuk melayani kebutuhan belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan terutama dalam pengelolaan pesan multimedia pembelajaran adalah pendekatan kontekstual.

---

*Pendidikan* (Jakarta: Prenada, 2010), 96.

<sup>3</sup> Mukhtar dan Iskandar, *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Sebuah Orientasi Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 2-3.

<sup>4</sup> Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2014), 1.

---

<sup>5</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 & Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2014 tentang Guru dan Dosen (Bandung: Citra Umbara, 2014), 8.

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) adalah suatu strategi belajar yang menitik beratkan pada proses pembelajaran di mana siswa dirangsang untuk menemukan materi pembelajaran secara mandiri sehingga pembelajaran berpusat pada siswa, lalu mengkorelasikannya pada situasi kehidupan nyata yang bertujuan mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.<sup>6</sup> Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang berakar pada filosofi *konstruktivisme*. Dalam filosofi ini, belajar tidak hanya terkait urusan menghafal materi pelajaran saja, tetapi belajar juga merupakan pengalaman bermakna bagi siswa. Sehingga dengan menggunakan pendekatan pengalaman, kemungkinan besar dapat tercapai perkembangan siswa secara kompleks yang tidak hanya pada sisi kognitif saja melainkan juga pada afektif dan psikomotorik. Tujuan menggunakan CTL ialah bagaimana siswa mendapatkan materi pembelajaran tanpa harus bergantung pada orang lain.

Dalam mengembangkan model pembelajaran CTL adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah. Cara ini dapat membantu untuk menjelaskan materi belajar yang bersifat abstrak dan verbalistik termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam pembelajaran PAI, terdapat materi belajar berupa fakta-fakta dan ada pula berupa konsep yang bersifat abstrak. Contoh materi belajar bersifat abstrak ialah seperti tentang keimanan (terkait kepercayaan) yang terkadang susah untuk dijelaskan pada usia anak sekolah menengah pertama dan pemula karena masih kesulitan untuk berpikir abstrak. Bagi mereka meski mulai dapat berpikir logis, materi belajar akan mudah dimengerti manakala wujudnya nyata atau konkret.

Dalam pembelajaran PAI, contoh materi yang bersifat verbalistik ialah seperti menjelaskan kisah para nabi dan rasul. Hal ini dikarenakan materi pelajaran cenderung disampaikan dengan metode ceramah, bercerita, atau dengan tidak menggunakan media dan peragaan.

Penerapan multimedia pembelajaran diharapkan dapat mengatasi kesulitan memahami materi belajar yang bersifat abstrak dan verbalistik

dengan mengkorelasikannya terhadap kehidupan nyata peserta didik. Sehingga siswa lebih mudah dan efektif dalam belajar dan berimplikasi positif terhadap pencapaian kompetensi pembelajaran PAI.

Kegiatan pembelajaran PAI di beberapa sekolah selama ini masih konvensional dan keterbatasan sumber belajar sehingga membawa dampak pada kurangnya pemahaman dan pengamalan siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka model *contextual teaching and learning* dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk proses pembelajaran sangat baik dan dianjurkan. Sebab model pembelajaran CTL dapat membuat siswa mengaitkan materi yang diajarkan dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi, sehingga hasil pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Sebagaimana yang dilakukan oleh Sekolah Menengah Pertama Negeri tertua di kecamatan Banyuputih, yakni SMPN 1 Banyuputih yang proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan model CTL. Pada dasarnya guru berharap dengan model CTL siswa berperan aktif dalam pembelajaran, berani mengungkapkan pendapat kepada teman maupun guru, dapat menghargai pendapat yang lain, dapat bekerjasama, ada interaksi satu sama lain, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Namun ternyata hanya sebagian siswa yang berperan aktif.

Berdasarkan pengamatan sementara peneliti ketika melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Banyuputih menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, masalah tersebut antara lain guru kurang memahami model CTL yang diterapkannya, ada beberapa karakteristik dan komponen dalam CTL yang tidak dilakukannya. Guru pun telah mengaitkan pelajaran yang diterima oleh siswa dengan pengalamannya di luar sekolah, namun siswa tidak mempunyai gambaran jelas tentang masalah yang dihadapi mereka, karena media yang digunakan guru tidak menghadirkan model/bahan sebagai contoh pembelajaran.

Kemudian untuk variasi media pembelajaran, sebenarnya guru telah menggunakan berbagai media belajar. Guru menggunakan media langsung seperti

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007), 253.

air ketika praktik wudhu atau media lain seperti buku cerita dan *Video Compact Disc* (VCD), namun penggunaan media tersebut ternyata mengalami berbagai hambatan. Hambatan tersebut ialah, *pertama*, terkait ketersediaan media (misal VCD) yang tidak memadai. Untuk pembelajaran PAI, guru biasanya meminjam VCD dari perpustakaan sekolah. *Kedua*, terkadang VCD tersebut tidak sesuai betul dengan salah satu tujuan belajar, sehingga dibutuhkan pendampingan guru untuk menjelaskan keterkaitan konteks dengan materi pelajaran. *Ketiga*, media belajar VCD sebagai contoh multimedia pembelajaran yang ada belum bersifat interaktif. Multimedia tersebut masih dijalankan secara linier dengan minim *user control*. Multimedia tidak dapat diputar berulang-ulang sesuai kehendak setiap siswa, karena kendali utamanya ada pada guru. Hal ini tentu menyulitkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing.

Selanjutnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah powerpoint, namun media tersebut dihasilkan dari Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Agama Islam, sehingga isi dan kontent materi yang ada di dalamnya tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh guru PAI di SMPN 1 Banyuputih.

Berdasarkan uraian masalah di SMP Negeri 1 Banyuputih, maka salah satu upaya penyelesaiannya ialah melalui produk multimedia pembelajaran PAI yang disesuaikan dengan pendekatan atau model CTL. Dipilihnya media ini karena mampu menampilkan perpaduan antara teks, gambar, animasi, audio, dan video untuk memperjelas materi pelajaran.

### Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia pada pelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama khususnya SMP Negeri 1 Banyuputih yang akhirnya menghasilkan produk media pembelajaran.

### Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Banyuputih?
2. Bagaimana desain pengembangan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan diterapkan di SMP Negeri 1 Banyuputih?
3. Bagaimana tingkat penerapan desain pengembangan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan diterapkan di SMP Negeri 1 Banyuputih?
4. Bagaimana dampak penerapan pengembangan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan diterapkan di SMP Negeri 1 Banyuputih?

### Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan jawaban terhadap permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Tujuan tersebut adalah:

1. Untuk mendiskripsikan penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Banyuputih.
2. Untuk mendiskripsikan desain pengembangan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan diterapkan di SMP Negeri 1 Banyuputih.
3. Untuk mendiskripsikan tingkat penerapan desain pengembangan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan diterapkan di SMP Negeri 1 Banyuputih.
4. Untuk mendiskripsikan dampak penerapan pengembangan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan diterapkan di SMP Negeri 1 Banyuputih.

### Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*).

R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

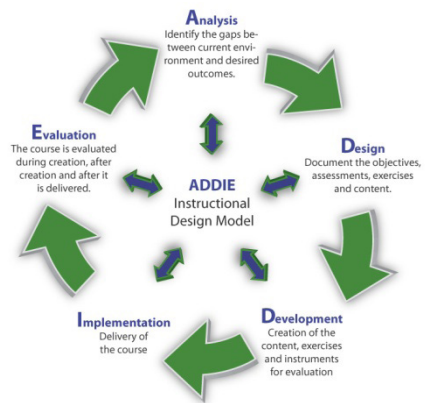
Penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa Naskah pedoman pelaksanaan pembelajaran yang mencakup pilihan strategi, metode, dan teknik pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP dengan komponen multimedia. Wujud fisiknya berupa media cetak (buku panduan) serta media audio visual (media pembelajaran/multimedia). Dengan rancangan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut<sup>7</sup>:

1. Potensi dan masalah
2. Mengumpulkan informasi
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Perbaikan desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Ujicoba pemakaian
9. Revisi produk
10. Pembuatan produk masal

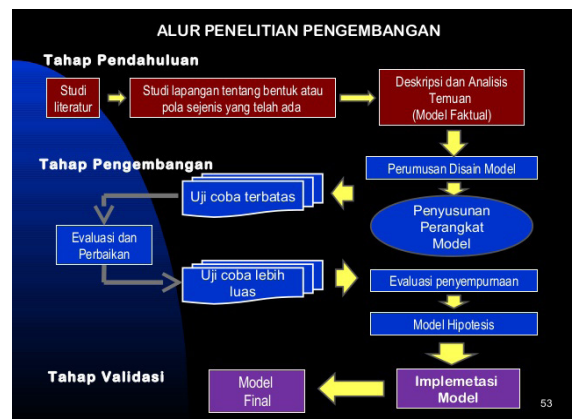
Ada beberapa metode yang akan digunakan, yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan daam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses ujicoba pengembangan suatu produk. Dan metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen angket, instrumen observasi *chek-list*, instrumen wawancara, dan instrumen tes. Serta ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, antara lain: kuesioner, wawancara, observasi, dokumentasi dan tes.

*Perencanaan Pengembangan Model*



Dalam pengembangan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan komponen multimedia ini, peneliti menggunakan model ADDIE yaitu terdiri dari lima fase atau tahap utama, (*A*)nalysis, (*D*)esain, (*D*)evelopment, (*I*)mplementation, dan (*E*)valuation<sup>8</sup>



Sedangkan tahap kegiatan penelitian pengembangan model pembelajaran *conextual teaching and learning* dengan komponen multimedia ini adalah sebagai berikut:

Rancangan pengembangan model pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran yang mengkombinasikan semua unsur, baik teks, video, audio, gambar, animasi dan lainnya, sehingga pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Dan yang terpenting adalah isi materi multimedia pembelajaran menggunakan pendekatan CTL, sehingga siswa dapat menggabungkan materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2011), 298.

<sup>8</sup> Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta:Dian Rakyat, 2011), 125.

*Validasi, Evaluasi dan Revisi Model*

Setelah produk telah didesain, selanjutnya peneliti melakukan validasi produk kepada para ahli. Para ahli yang dimaksud meliputi ahli isi, dan ahli evaluasi secara khusus. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dan akurat dari yang lama. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum merupakan fakta di lapangan.

Oleh sebab itu, validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam bentuk penilaian secara langsung terhadap produk yang sudah disediakan oleh peneliti. Dalam hal ini, peneliti telah menyediakan lembar penilaian, sehingga pakar tinggal mengisi lembar tersebut. Komponen-komponen yang akan dinilai pun sudah tertuang dalam lembar tersebut. Karena terbatasnya waktu dan biaya, peneliti berencana untuk tidak melibatkan banyak pakar dalam melakukan penilaian terhadap para pakar.

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian para ahli, sehingga dapat diketahui kelemahan-kelemahan dari model pembelajaran CTL yang didesain. Selanjutnya kelemahan tersebut coba untuk dikurangi dengan cara memperbaikinya. Dalam hal ini perbaikan akan dilakukan sendiri oleh peneliti. Setelah melakukan perbaikan, peneliti selanjutnya akan melakukan uji coba produk.

*Implementasi Model*

Ketika produk sudah final (*final product*), peneliti selanjutnya melakukan uji coba lapangan (*field evaluation*). Dengan memanfaatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, uji coba lapangan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, yaitu membandingkan efektifitas dan efisiensi kelompok yang menggunakan sistem baru (model pembelajaran CTL dengan komponen multimedia) dengan membandingkan kelompok

yang tetap menggunakan sistem lama. Dalam hal ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Langkah-langkah kegiatan dalam uji coba lapangan ini adalah:

1. Menentukan sampel.
2. Mempersiapkan lingkungan dan sarana prasarana
3. Menyelenggarakan tes awal (*pre-test*) untuk kedua kelas
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model CTL yang telah dirancang dengan multimedia.
5. Menyelenggarakan tes akhir (*post-test*) untuk kedua kelas

**KERANGKA KONSEPTUAL****Model Pembelajaran**

Model secara *kaffah* dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal.<sup>9</sup> Atau diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.

Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti “globe” adalah model dari bumi yang sesungguhnya. Dalam istilah selanjutnya istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan model belajar mengajar adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing

<sup>9</sup> Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konseptual: Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TIK)*, (Jakarta: Kencana, 2014), 23.

pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>10</sup> Selanjutnya, Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesaian pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>11</sup>

Model merupakan contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran, maka dari itu strategi merupakan bagian dari langkah yang digunakan model untuk melaksanakan pembelajaran.<sup>12</sup>

### Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Elaine B Jhonson, Ph.D mengatakan bahwa CTL adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. CTL adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak karena menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Dengan memanfaatkan kenyataan bahwa lingkungan merangsang sel-sel saraf otak untuk membentuk jalan, sistem ini memfokuskan diri pada konteks, pada hubungan-hubungan.<sup>13</sup>

Pembelajaran CTL dapat dikatakan sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang mengakui dan menunjukkan kondisi alamiah dari pengetahuan. Penerapan pembelajaran di dalam dan di luar ruang kelas berdampak pada bangunan pengetahuan empirik siswa yang semakin relevan jika diimplementasikan dengan *long-live learning*. Sebab sebuah konteks dapat memberi istilah, keterkaitan, dan manfaat pada belajar. Pembelajaran kontekstual juga terkait bagaimana materi pembelajaran itu digunakan atau kegunaan dari materi ajar yang dipelajari peserta didik serta *style* belajar siswa.

<sup>10</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), 133.

<sup>11</sup> Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konseptual: Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TIK)*, (Jakarta: Kencana, 2014), 23.

<sup>12</sup> Martnis Yamin, *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2013), 17.

<sup>13</sup> Elaine B. Jhonson, *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna* (Bandung: Kaifa, 2014), 57.

### Multimedia Pembelajaran

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media adalah sebagaimana penjelasan di atas adalah perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan ke publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi itu tersaji dengan lebih menarik<sup>14</sup>.

Istilah multimedia yang digunakan dalam pembahasan ini adalah sebuah program untuk menyampaikan konten digital secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar, video dan animasi. Atau sebagai presentasi konten yang menggunakan kombinasi media. Dalam hal ini yang dipresentasikan atau ditampilkan adalah pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.

### Bahan Ajar Multimedia

Bahan ajar multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi multimedia. Bahan ajar berbasis multimedia paling sederhana dan banyak dipakai adalah bahan presentasi menggunakan powerpoint. Di samping itu, media interaktif juga sudah banyak dikembangkan seperti halnya menggunakan macromedia flash.

Dalam pembelajaran bernasis multimedia, peserta didik dapat mempelajari materi ajar yang ada dalam CD/VCD interaktif dilengkapi dengan kuis untuk latihan. Sebagaimana jenis bahan ajar lainnya, prinsip utama dalam pembuatan bahan ajar

<sup>14</sup> Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 2.

berbasis multimedia harus sesuai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran serta materi ajar. Bahan ajar tersebut juga dapat berinteraksi dengan peserta didik dengan maupun tanpa bantuan guru. Artinya bahan ajar tersebut dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.<sup>15</sup>

### Pengembangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan Komponen Multimedia

Pembelajaran kontekstual atau CTL sebagai suatu model pembelajaran memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret (terkait dengan kehidupan nyata) melalui keterlibatan aktivitas siswa dalam mencoba, melakukan, dan mengalami sendiri. Oleh karenanya, yang paling urgen dalam kegiatan pembelajaran adalah sebuah proses, bukan hanya ditelisis dari aspek produk.

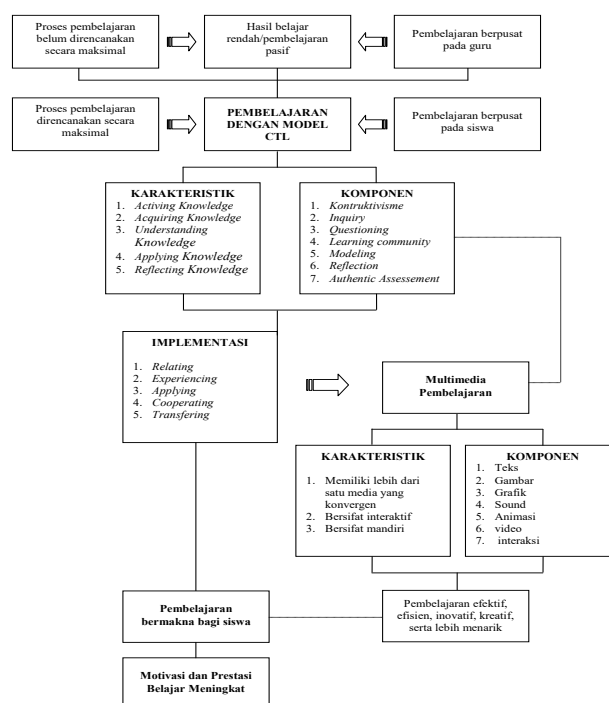
Karenanya, memakai CTL bukan hanya sekedar menyuap pengetahuan dari guru kepada siswa atau menghafal beberapa konsep yang belum pasti penggunaannya, akan tetapi lebih pada bagaimana siswa mendapat pengalaman hidup atau keterampilan hidup dari apa yang telah dipelajarinya.

Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna, sekolah lebih dekat dengan lingkungan masyarakat (bukan lingkungan dari segi fisik). Akan tetapi, secara fungsional apa yang dipelajari di sekolah senantiasa bersentuhan dengan situasi permasalahan kehidupan yang terjadi di lingkungannya (keluarga dan masyarakat).<sup>16</sup>

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka guru atau pendidik harus lebih selektif dan teliti dalam mendesain model pembelajaran yang dilakukan. Format desain bisa dikembangkan dalam bentuk yang bervariasi tergantung pada tujuan pembelajaran.

### Kerangka Pemikiran

Penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* akan lebih bermakna dan memberikan kemudahan bagi peserta didik jika penerapannya dilakukan dengan multimedia pembelajaran. CTL didasarkan pada psikologi konstruktivistik yang menekankan agar siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran dalam prinsip psikologi konstruktivistik menekankan bahwa belajar tidak hanya dengan guru, tetapi bisa melalui berbagai media. Guru lebih berperan sebagai fasilitator belajar yang bertugas memandu kegiatan pembelajaran.

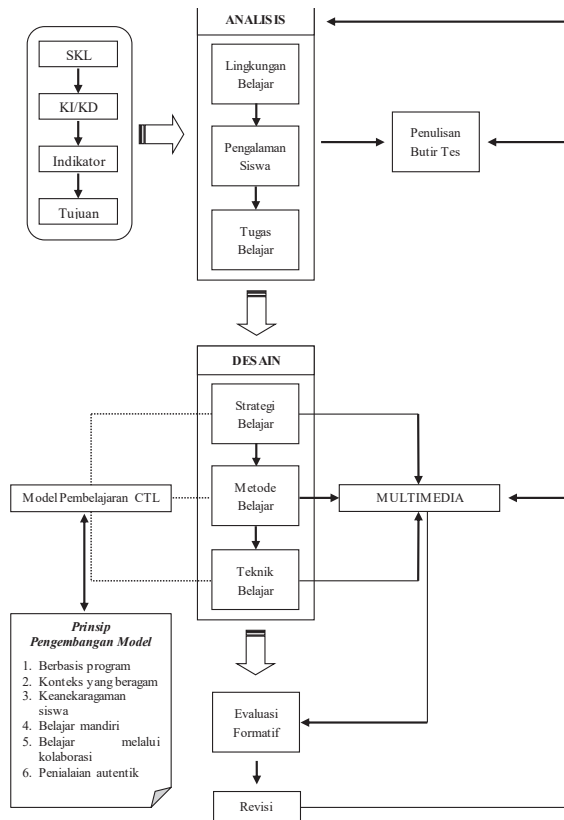


<sup>15</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2012), 173.

<sup>16</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), 190.



### Rancangan Model



### PEMBAHASAN

#### Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Banyuputih

Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Banyuputih khususnya pada pelajaran PAI dan Budi pekerti kelas VII, guru mengajar dengan menggunakan model CTL, yakni menghubungkan materi yang diajarkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari siswa, siswa belajar kelompok, siswa menemukan sendiri pengetahuannya dengan beberapa tugas yang diberikan guru. Namun berdasarkan pengamatan peneliti, ada beberapa masalah yang terjadi dalam penerapan model CTL yang dilakukan guru, sehingga hasil pembelajaran yang di dapat pun kurang maksimal. Guru kurang maksimal menerapkan model CTL, rancangan pembelajaran yang dibuat pun tidak sesuai dengan yang dilakukannya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti, maka dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan model CTL yang dilakukan guru PAI di SMP Negeri 1 Banyuputih kelas VII, masih kurang maksimal dan butuh perbaikan serta pengembangan,

terutama dalam media pembelajaran dan perangkat pembelajaran serta perlu adanya manajemen waktu, sehingga guru dapat memaksimalkan kegiatan pelajaran dengan waktu yang disediakan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan model pembelajaran CTL yang diterapkan di SMP Negeri 1 Banyuputih dengan menambahkan komponen multimedia dalam setiap pembelajarannya, sehingga pembelajaran dapat efektif dan efisien.

#### Desain Pengembangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Komponen Multimedia pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Banyuputih

Desain pengembangan model yang dimaksud adalah penyusunan model pembelajaran CTL dengan komponen multimedia yang dapat mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Data awal empirik serta kajian teori dan hasil stadi pendahuluan dijadikan sebagai landasan dalam pengembangan model pembelajaran ini.

Ada beberapa langkah untuk menghasilkan draft awal, yaitu: 1) menyusun draft model pembelajaran CTL dengan komponen multimedia berdasarkan kajian teori dan hasil studi dokumentasi, 2) konfirmasi pihak lapangan dan penilaian oleh dosen ahli, 3) menyempurnakan draft model yang dianggap perlu.

##### 1. Menyusun Draft Model Pembelajaran

Langkah awal dalam menyusun draft model pembelajaran adalah mengembangkan desain pembelajaran. Desain pembelajaran terdiri atas pengembangan pembelajaran serta merumuskan langkah-langkah pembelajaran dan kompetensi siswa. Desain model pembelajaran yang dikembangkan merupakan acuan untuk kegiatan pengembangan draft model pembelajaran CTL dengan komponen multimedia. Pengembangan desain pembelajaran yang telah ditempuh secara sistem dimulai dari:

- a. Penentuan standard kompetensi lulusan, KI/KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
- b. Analisis lingkungan belajar, meliputi prosedur menetapkan kebutuhan akan adanya proses pembelajaran dan lingkungan tempat program pembelajaran akan diimplementasikan.

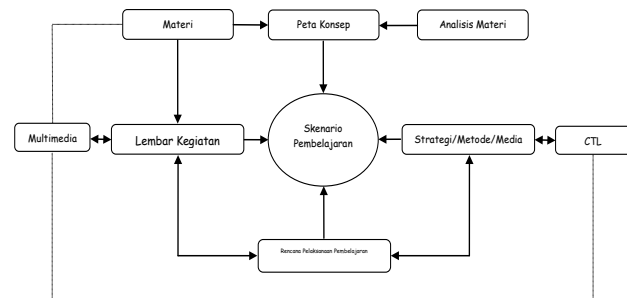
- c. Analisis karakteristik siswa, meliputi aktivitas atau prosedur untuk mengidentifikasi dan menentukan karakteristik yang akan menempuh program pembelajaran yang didesain.
  - d. Analisis tugas pembelajaran, yang disebut dengan istilah *task analysis* merupakan langkah yang dilakukan untuk membuat deskripsi tugas-tugas dan prosedur yang perlu dilakukan oleh individu untuk mencapai tingkat kompetensi dalam melakukan suatu jenis pekerjaan.
  - e. Menulis butir tes, hal ini dilakukan untuk menilai apakah program pembelajaran yang dirancang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
  - f. Menentukan model pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti menggunakan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan sebelumnya
  - g. Desain pembelajaran dengan menentukan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik pembelajaran. Hal ini disesuaikan dengan analisis yang terlebih dahulu dilakukan dan serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Strategi, metode dan teknik dilakukan untuk mengelola program pembelajaran yang didesain agar dapat membantu siswa dalam melakukan proses pembelajaran.
  - h. Menentukan media pembelajaran. Media yang dipilih adalah media yang sesuai dengan materi pelajaran. Dan peneliti memilih multimedia pembelajaran, karena menggabungkan berbagai media sehingga pembelajaran akan lebih interkatif, dan siswa dapat belajar mandiri.
  - i. Melakukan evaluasi formatif untuk menemukan kelemahan-kelemahan dari draf model pembelajaran yang dibuat untuk segera direvisi agar menjadi program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.
  - j. Merevisi program pembelajaran dilakukan terhadap kelemahan-kelemahan yang masih terlihat pada rancangan atau draf program pembelajaran.
2. Menyusun Model Pembelajaran CTL dengan Komponen Multimedia

Setelah rancangan/desain model pembelajaran dilakukan, selanjutnya peneliti menyusun dan membuat model pembelajaran yang

akan dikembangkan. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dikembangkan dengan menambah komponen multimedia di dalamnya. Hal itu karena prinsip pengembangan model CTL yang serupa dengan karakteristik multimedia dalam penyampaian pesan pembelajaran, yaitu berbasis program, konteks yang beragam, dan belajar mandiri.

Hasil dari pengembangan model pembelajaran ini adalah berupa Buku Pedoman Pembelajaran, yang berisikan tentang rencana pembelajaran (strategi/metode/media), skenario pembelajaran, peta konsep dan materi ajar, serta evaluasi/lembar kegiatan, dan dilengkapi dengan multimedia pembelajaran.

Berikut skema desain pengembangan model CTL dengan komponen multimedia:



### Tingkat Penerapan Desain Pengembangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan Komponen Multimedia pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Banyuputih

Suatu modul atau pedoman pembelajaran yang telah selesai disusun, sekalipun penyusunannya sudah menempuh langkah-langkah yang baik, namun tetap perlu perbaikan yang mengenyakut isi maupun efektivitasnya. Kegiatan perbaikan yang dimaksud adalah melalui review atau uji coba. Proses ini dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari beberapa orang terhadap produk yang yang disusun, sehingga akan diperoleh masukan dalam upaya perbaikan produk yang telah selesai disusun.<sup>17</sup>

Hasil pengembangan model pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, diterapkan langsung oleh guru PAI kelas VII B, yang merupakan kelas

<sup>17</sup> Daryanto, *Menyusun Modul bahan pembelajaran untuk persiapan guru pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 49.

eksperimen. Dalam penerapannya atau uji coba ini guru mengikuti alur pada panduan pembelajaran, guru juga menggunakan latihan-latihan sesuai dengan yang tertera pada buku pedoman.

Penerapan yang dilakukan ini bisa dikatakan adalah uji coba terbatas pada kelompok kecil saja, tidak ada uji coba kelompok besar dengan melibatkan kelas atau sekolah lain. Namun setidaknya, uji coba kelas terbatas ini sudah bisa memberi gambaran terhadap kualitas model pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah melakukan uji coba, bisa diketahui bahwa pedoman pembelajaran model CTL dengan komponen multimedia benar-benar bisa meningkatkan kualitas hasil pembelajaran peserta didik. Dalam hitungan statistik menunjukkan bahwa rata-rata hasil pembelajaran siswa yang menggunakan model CTL dengan komponen multimedia jauh lebih meningkat dibanding dengan metode lama. Secara kualitatif juga menunjukkan bahwa siswa menyatakan pembelajaran secara CTL sangat menyenangkan dan lebih bermakna ketika melakukan uji coba lapangan.

### **Dampak Penerapan Pengembangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Komponen Multimedia pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Banyuputih**

Setelah melakukan uji coba terhadap model yang dikembangkan. dan berdasarkan hasil uji beda antara kelas kontrol dan eksperimen, menunjukkan bahwa model pembelajaran CTL dengan komponen multimedia memberikan dampak yang positif, artinya hasil pembelajaran yang di dapat lebih baik dari sebelumnya, proses pembelajaran juga memberikan kesan yang menyenangkan kepada siswa, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu penggunaan multimedia sebagai penguat dalam proses pembelajaran PAI dapat memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa sebagaimana hasil test yang dilakukan setelah menerapkan model pembelajaran CTL dengan komponen multimedia yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup signifikan dari hasil belajar siswa.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap pedoman pembelajaran dengan

model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan komponen multimedia pada pelajaran pendidikan agama Islam kelas VII SMP Negeri 1 Banyuputih dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Banyuputih khususnya pada pelajaran PAI dan Budi pekerti kelas VII, telah menggunakan model *Contextual Teaching And Learning* (CTL), namun penerapannya masih kurang maksimal dan butuh perbaikan serta pengembangan, terutama dalam media pembelajaran dan perangkat pembelajaran serta perlu adanya manajemen waktu. Oleh karena itu pengembangan Model Pembelajaran CTL perlu ditambahkan dengan komponen Multimedia.
2. Desain Pengembangan model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan komponen multimedia pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 1 Banyuputih dikembangkan dalam empat tahap, yakni : 1) Melakukan analisis kebutuhan (*need assesmen*), 2) merancang dan mengembangkan produk awal dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan model pembelajaran dan unsur-unsur model pembelajaran, 3) melakukan uji coba lapangan, tetapi sebelum melakukan uji coba, produk divalidasi oleh ahli, 4) evaluasi dan revisi model pembelajaran. Hasil pengembangan ini dapat dijadikan acuan dan rujukan dalam proses mendesain pembelajaran dengan model CTL pada pelajaran pendidikan agama Islam kelas VII SMP Negeri 1 Banyuputih semester satu khususnya dan sekolah SMP Negeri maupun swasta lainnya yang memiliki karakteristik yang sama pada umumnya.
3. Pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan satu produk pedoman pembelajaran, yang berjudul, "Pedoman Pembelajaran model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan komponen Multimedia. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, buku pedoman pembelajaran ini yang berisikan skenario pembelajaran secara umum sudah baik. Berdasarkan tanggapan dan penilaian yang telah dilakukan dapat simpulkan bahwa pedoman pembelajaran ini dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran PAI.
4. Dampak penerapan pengembangan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

(CTL) dengan komponen multimedia memberikan dampak yang positif, artinya hasil pembelajaran yang didapat lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana perhitungan SPSS 16.0 dengan uji t terhadap rata-rata skor awal (*pretest*) dan uji akhir (*post test*) kelas eksperimen dan kontrol menguatkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran model CTL dengan komponen multimedia dengan pembelajaran model CTL seperti biasanya.

Tamin, Martinis. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi, 2012.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 & Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2014 tentang Guru dan Dosen. Bandung: Citra Umbara, 2014.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya, 2014.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi, 2012.
- Daryanto. *Menyusun Modul bahan pembelajaran untuk persapan guru pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Elaine B. Jhonson. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa, 2014.
- Ibnu Badar, Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konseptual: Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/ TIK)*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Mukhtar dan Iskandar. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Sebuah Orientasi Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2010.
- Munir. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Pribadi, Benny. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, 2011.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pres, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Re&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.