

Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Media *Papercraft* untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dekoratif pada Siswa Kelas III SD

Evariantie Kusumawardhany, Tri Saptuti Susiani, Kartika Chrysti Suryandari

Universitas Sebelas Maret

evariantiekusumawardhany7@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/3/2024

approved 1/4/2024

published 31/5/2024

Abstract

The study aimed to describe: (1) the implementation of Contextual Teaching and Learning (CTL) applying paper craft about decorative drawing skills to third students of SDN 4 Kutosari, (2) the improvement of students' decorative drawing skills through the Contextual Teaching and Learning (CTL) applying paper craft, and (3) the impact for implementing Contextual Teaching and Learning (CTL) applying paper craft to improve the decorative drawing skills to third students of SDN 4 Kutosari. It was collaborative classroom action research conducted in three cycles and the procedures were planning and implementing. The data sources were teacher and students of third grade at SD Negeri 4 Kutosari. Data collection techniques were observation, interviews, tests, assessment of results, and assessment of performance. The results indicated that: (1) the implementation of CTL applying paper craft on teachers and students increased, (2) the implementation of the CTL applying paper craft improved the decorative drawing skills to third grade students of SD Negeri 4 Kutosari in the cognitive and psychomotor domains, and (3) the impact for implementing CTL applying paper craft on in cultural arts and crafts was good.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning, paper craft media, drawing skills, decorative pattern*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media *papercraft* pada materi gambar dekoratif di kelas III SDN Kutosari (2) mendeskripsikan peningkatan kemampuan menggambar dekoratif siswa melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media *papercraft* (3) mendeskripsikan dampak pengiring dalam penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan media *papercraft* untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif dekoratif pada siswa kelas III SDN Kutosari. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, melalui tahap perencanaan, pelaksanaan. Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SDN 4 Kutosari. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, penilaian hasil, dan unjuk kerja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) penerapan model CTL dengan media *papercraft* oleh guru dan siswa mengalami peningkatan, (2) penerapan model CTL dengan media *papercraft* dapat meningkatkan kemampuan menggambar dekoratif siswa kelas III SDN 4 Kutosari, (3) dampak pengiring dari penerapan model CTL dengan media *papercraft* terhadap pembelajaran SBdP sangat baik

Kata kunci: *Contextual Teaching and Learning (CTL), media Papercraft, Kemampuan Menggambar Dekoratif*



PENDAHULUAN

Dalam kehidupan, pendidikan merupakan sesuatu yang penting. Keberhasilan seseorang dalam kehidupan ditentukan oleh berbagai faktor salah satunya faktor pendidikan. Menurut Brubacher (Ahmadi, 2014, hlm. 33) pendidikan merupakan hubungan timbal balik-balik dari tiap pribadi manusia dalam penyesuaian dirinya dengan alam, teman, dan alam semesta. Dalam pendidikan guru tidak lagi hanya sekedar memberikan pengetahuan dan materi kepada siswa tetapi guru perlu membangun kerjasama dan memberikan motivasi yang membangun kepada siswa. Selanjutnya guru juga harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dimana saat ini pendidikan tengah masuk ke abad 21 yang sekarang ini seluruh siswa belajar tidak hanya melalui guru sebagai sumber belajar tetapi sangat tergantung pada internet dan mesin pencarian secara online.

Pendidikan di era society 5.0 menuntut setiap orang untuk lebih kreatif, inovatif, produktif, adaptif dan juga kompetitif. Selain itu, pada abad 21 ini diperlukan pendidikan tentang kecakapan hidup atau yang dikenal dengan istilah 4C. Maksud 4C disini adalah *Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*. Di era ini kreativitas sangat dibutuhkan dan penting adanya. Dengan adanya kreatifitas siswa dapat berpikir di luar batas kemampuannya sehingga siswa dapat menciptakan maupun mengembangkan karya yang lebih baik, sehingga kreativitas sangat penting bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Safaria (Mulyani, 2019) yang menyatakan bahwa kreatifitas memiliki tujuan sebagai kebutuhan tertinggi manusia yakni berupa aktualisasi diri, menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, memungkinkan peradaban manusia agar dapat berkembang dengan pesat.

Salah satu mata pelajaran yang mendukung kreativitas anak adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya terutama materi gambar dekoratif. Menurut Sumanto (Putri, Hasanawati, dan Yuliantini, 2019 hlm. 220) Menggambar dekoratif adalah kegiatan membuat gambar corak atau motif hiasan dengan fungsi menghias dan memperindah suatu benda. Menggambar dekoratif memiliki banyak manfaat bagi siswa sekolah dasar untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan menggambar siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru kelas III B yaitu bapak MNEC pada tanggal 26 Desember 2022 dan tanggal 5 Januari 2022 mengenai pembelajaran SBdP materi gambar dekoratif di SD Negeri 4 Kutosari masih didapatkan hasil bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas masih didominasi oleh guru. Guru menggunakan metode atau model ceramah dan tanya jawab sehingga proses pembelajaran belum mengaktifkan siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru berupa papan tulis dan buku, hal ini menyebabkan pemahaman dan pengembangan materi kurang maksimal. Siswa hanya mencatat materi yang dijelaskan guru, kemudian mengerjakan soal-soal tanpa adanya praktik menggambar secara langsung.

Berdasarkan hasil penilaian keterampilan pada nilai harian siswa kelas III B SD Negeri 4 Kutosari didapatkan hasil bahwa Sebagian siswa belum mencapai KKM. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran SBdP yang ditentukan sekolah yaitu 75. Diperoleh bahwa dari 27 siswa, hanya 11 (47%) siswa yang telah mencapai KKM, dengan rata-rata kelas 74. Sedangkan 20 (70%) siswa belum mencapai KKM. Selain itu, berdasarkan PAS (Penilaian Akhir Semester) satu kelas III SD Negeri 4 Kutosari pada mata pelajaran SBdP masih belum maksimal. Hal ini ditandai dengan masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 17 (55%) siswa dari 27 siswa, sedangkan 10 (45%) siswa dari 27 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dengan rata-rata kelas 74. Maka dari itu, diperlukan perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Menggambar siswa, selain itu juga diperlukan adanya media yang menarik dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga materi yang dijelaskan dapat

mudah dipahami oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan dapat mencapai target sekolah.

Berdasarkan permasalahan di SD tersebut, beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menggambar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah model Contextual Teaching and Learning. Contextual Teaching and Learning (CTL) menurut Johnson (2012) adalah "Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subyek-subyek akademik yang mereka pelajari dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka."

Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan model pembelajaran yang cocok digunakan pada mata pelajaran SBdP. Hal ini dikarenakan model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat maju terus sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Solusi berikutnya yaitu dengan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran papercraft. Untuk meningkatkan pemahaman konsep suatu materi, siswa memerlukan bantuan berupa penggunaan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar SBdP adalah media Papercraft. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar motif dekoratif dalam pembelajaran SBdP sehingga nilai siswa dalam pembelajaran SBdP dapat meningkat

Penelitian sebelumnya yang mendukung adanya penelitian ini adalah, penelitian yang telah dilakukan oleh Rachmawati (2018) yang menyatakan bahwa penerapan model CTL dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar. Selain itu, penelitian yang relevan lain yang dilakukan oleh Yulianto (2012, hlm.28) yang menyatakan bahwa penggunaan media papercraft dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Waluya (2015, hlm. 28) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menggambar siswa

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2016, hlm. 22) penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di kelas dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap perlakuan tersebut. Subjek dan sumber data dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SD Negeri 4 Kutosari tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, penilaian produk dan unjuk kerja. Teknik uji validitas data yang digunakan pada penelitian ini adalah Teknik triangulasi. Menurut Sugiyono (Mursidik, Samsiyah & Rudyanto, 2016, hlm. 11) teknik triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data yang telah ada. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah model CTL dengan media papercraft dan variabel bebas yaitu kemampuan menggambar dekoratif. Penilaian kemampuan menggambar dekoratif meliputi aspek 1) model, 2) proporsi, 3) komposisi, dan penilaian unjuk kerja yang dinilai secara observasi dan wawancara. Analisis data dengan menggunakan perhitungan jumlah skor yang didapatkan berdasarkan instrument yang terdapat pada lembar observasi yang berbentuk rating scale dengan skala 0-4. Presentase diukur dengan menjumlahkan skor keseluruhan yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor maksimal dan dikali 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang sudah dipaparkan, maka pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model Contextual Teaching and Learning dengan Media Papercraft

Penerapan model Contextual Teaching and Learning (*CTL*) dengan media papercraft merupakan penggabungan Langkah-langkah model *CTL* dengan penggunaan media papercraft. Hasil observasi penerapan model *CTL* dengan media papercraft dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.

Penerapan Model *CTL* dengan media Papercraft terhadap Guru dan Siswa

No.	Langkah-langkah	Guru			Siswa		
		Siklus (%)			Siklus (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Membangun pengetahuan siswa dengan media papercraft	72,96	77,083	87,5	72,96	83,33	91,67
2.	Tanya Jawab	70,833	79,167	91,67	70,833	87,5	91,67
3.	Inkuiri dengan media papercraft	68,75	79	89,58	76,05	82,29	85,42
4.	Sistem belajar kelompok	73,61	79,167	86,11	73,61	81,94	86,11
5.	Pemodelan dengan media papercraft	68,75	79,167	91,67	70,83	87,5	91,67
6.	Refleksi pada akhir pembelajaran	68,75	79,167	91,67	72,92	81,25	87,5
7.	Penilaian nyata	64,74	79,167	91,67	72,92	89,59	91,67
Rata-rata		69,74	78,87	89,98	72,87	85,42	89,38
Kategori		Rendah	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Baik

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui hasil observasi pada guru dan siswa dalam menerapkan model Contextual Teaching and Learning (*CTL*) dengan media papercraft mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Rata-rata observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 69,74% dalam kategori rendah, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 78,87 dalam kategori cukup, dan pada siklus III meningkat menjadi 89,98% dalam kategori baik. Selain itu, observasi juga dilakukan siswa pada siklus I sebesar 72,87 dalam kategori cukup, lalu meningkat pada siklus II sebesar 85,42 dalam kategori baik, dan pada siklus III meningkat menjadi 89,38% dalam kategori baik. Dengan demikian, hasil observasi terhadap guru dan siswa sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa penerapan model *CTL* dengan media papercraft yaitu:

Konstruktivisme, langkah ini guru membangun pemikiran siswa terhadap materi yang akan dipelajari dengan menggunakan media papercraft. Guru membawa dan menunjukkan media papercraft serta membuat keterkaitan antara media papercraft tersebut dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk membangun pengetahuan awal. Sejalan dengan pendapat Shanti, Sholihah dan Abdullah (2018, 105) yang

menyatakan bahwa membangun pemikiran siswa (konstruktivisme), dimulai dengan membuat kaitan materi yang sedang dipelajari dengan dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan berdasarkan penegetahuan yang dimiliki dengan penerapannya di kehidupan sehari-hari.

Tanya Jawab. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang sedang dibahas. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum diketahuinya, dengan harapan rasa ingin tahu siswa dapat terjawab. Selain membuka kesempatan untuk bertanya, guru juga memberi pertanyaan sebagai stimulus agar siswa aktif untuk memberikan tanggapannya. Hasibuan (2014,6) mengemukakan bahwa dengan adanya kegiatan bertanya, akan mengembangkan sifat ingin tahu siswa serta mendorong proses pembelajaran yang mendalam dan lebih hidup .

Inkuiri dengan media papercraft. Pada langkah inkuiri dengan media papercraft, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar. Guru menginstruksikan siswa untuk menemukan ide untuk menemukan motif dekoratif melalui mengamati macam-macam bentuk papercraft yang ada di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Budirman dan Munfarid (2017, 21) bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan inkuiri agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilannya melalui penemuan, bukan dari mengingat sejumlah fakta.

Sistem belajar kelompok, llangkah ini, pembelajaran berfokus pada kegiatan kelompok. Guru membimbing kelompok dalam menganalisis hasil yang ditemukan siswa. Setelah kegiatan diskuis selesai, selanjutnya guru meminta masing-masing kelompok maju ke depan kelas secara bergantian untuk mengkomunikasikan hasil diskusinya. Menurut Suprijono (Ilham, 2017, 223) adanya kelompok kelompok dalam *CTL* akan menciptakan kerja sama siswa satu sama lain. Siswa yang memiliki kemampuan lebih akan mengajari yang lemah dan yang sudah tahu akan mengajari yang belum tahu.

Pemodelan dengan media papercraft. Pada langkah ini, guru melakukan demonstrasi dengan membuat gambar dan bentuk papercraft di depan kelas. Guru melakukan demontrasi di depan kelas bagian tengah agar siswa dapat fokus dan mudah menyimak. Muslihah dan Suryaningrat (2021, 555) berpendapat bahwa pemodelan berfungsi sebagai contoh pembelajaran yang dapat dilakukan melalui ilustrasi, model dan media yang sebenarnya.

Refleksi pada akhir pembelajaran. Setelah semua materi dipelajari, langkah selanjutnya adalah kegiatan refleksi. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan materi dan menginstruksikan siswa untuk mencatat poin-poin penting pada buku catatan masing-masing. Sesuai dengan pendapat Hasibuan (2014, 7) bahwa kegiatan refleksi dapat dilakukan dengan menyatakan secara langsung hal-hal yang didapat setelah pembelajaran, membuat catatan di buku siswa, kesan dan saran terkait pembelajaran, diskusi serta hasil karya.

Penilaian Nyata. Pada langkah penilaian nyata, guru menilai hasil produk yang dibuat siswa secara mandiri. Menurut Zulaiha (2016,52) penilaian nyata memiliki tujuan untuk mengevaluasi kemampuan yang siswa miliki dalam dunia nyata , yaitu bagaimana siswa mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam hal-hal yang autentik.

2. Kemampuan Menggambar Dekoratif Siswa

Pada penelitian ini, kemampuan menggambar dekoratif siswa diukur dengan nilai hasil menggambar dan unjuk kerja. Penilaian hasil menggambar digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam menggambar dan penilaian unjuk kerja digunakan untuk menilai proses siswa dalam menggambar. Menurut Khaerudin (2012: 182) penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian unjuk kerja

dapat dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. Kemampuan menggambar dekoratif siswa dinilai dengan aspek-aspek yaitu model, proporsi, dan komposisi. Peningkatan kemampuan menggambar dekoratif siswa kelas III SD Negeri 4 Kutosari dapat terlihat pada tabel berikut

Tabel 2
Perbandingan Penilaian Hasil Gambar Dekoratif Siswa Antar Siklus

No.	Aspek Kemampuan	Siklus %		
		I	II	III
1.	Model	65	81	86
2.	Proporsi	67	83	89
3.	Komposisi	68	79	89
Rata-rata		67	81	88
Kategori		Kurang	Baik	Baik

Tabel 2 menunjukkan peningkatan kemampuan menggambar dekoratif siswa pada mata pelajaran SBdP. Berdasarkan tabel diketahui presentase ketuntasan pada siklus I sebesar 67%, pada siklus II 81%, dan pada siklus III sebesar 88%. Selain dengan menilai hasil gambar siswa, kemampuan menggambar siswa juga dinilai melalui unjuk kerja. Dalam unjuk kerja siswa dinilai melalui kemampuannya dalam membuat media papercraft yang digunakan sebagai media dalam menggambar. Kemampuan siswa dalam unjuk kerja dalam menggambar dekoratif pada media papercraft dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3
Perbandingan Observasi Hasil Unjuk Kerja Kemampuan Menggambar Dekoratif pada Media Papercraft Antar Siklus

No.	Aspek Kemampuan	Siklus %		
		I	II	III
1.	Membuat papercraft dengan benar	59	74	87
2.	Menggunting papercraft sesuai bentuk	61	80	88
3.	Merekatkan papercraft sesuai bentuk	63	80	92
4.	Menghiasi papercraft dengan motif dekoratif	64	80	89
5.	Mengatur batas-batas papercraft dengan benar	62	77	84
Rata-rata		62	78	88
Kategori		Kurang	Cukup	Baik

Tabel 3 menunjukkan hasil unjuk kerja siswa dalam menggambar dekoratif menggunakan media papercraft. Berdasarkan hasil observasi, presentase rata-rata pada siklus I sebesar 62% pada siklus I siswa masih menunjukkan cara kerja yang kurang rapi sehingga harus selalu dibantu oleh guru, siklus II sebesar 78% pada siklus II siswa sudah mulai memahami cara kerja yang baik sehingga guru hanya perlu membantu beberapa siswa yang masih kesulitan, dan siklus III sebesar 88% pada siklus III siswa sudah mampu dalam bekerja sendiri dengan kelompoknya.

Peningkatan kemampuan siswa dalam menggambar dekoratif ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Selvianiresa dan Prabawanto (2017, hlm. 12) yang menyatakan bahwa *The result showed that CTL learning can be successful, when learning used a collaborative interaction with students, a high level of activity in the lesson, a connection to real-world contexts, and an integration of science content with other content and skill areas.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran CTL dapat berhasil jika pembelajaran menggunakan interaksi

kolaboratif dengan siswa, tingkat aktivitas yang tinggi dalam pembelajaran, koneksi dengan konteks dunia nyata, dan integrasi konten sains dengan konten dan bidang keterampilan lainnya

3. Dampak Pengiring terhadap Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Media Papercraft

Dampak pengiring terhadap penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Media Papercraft diketahui melalui hasil wawancara dan observasi terhadap 27 orang siswa yang berisi 15 pertanyaan dan 3 indikator observasi. Dampak pengiring pada siklus I sampai dengan III dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4
Perbandingan Observasi Dampak Pengiring Siswa Antarsiklus

No.	Aspek Dampak Pengiring	Siklus %		
		I	II	III
1.	Keaktifan	72,65	80,67	85,33
2.	Kerja sama	69,35	78	84
3.	Disiplin	68	79,33	86,67
Rata-rata		70	79,33	85,33
Kategori		Cukup	Cukup	Baik

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan melalui tiga siklus, dampak pengiring terhadap penerapan model CTL dengan media papercraft mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase dampak pengiring siswa sebesar 70%, kemudian mengalami peningkatan di siklus II menjadi 79,33%, dan terakhir meningkat di siklus III sebesar 85,33%. Perbandingan dampak pengiring siswa terhadap penerapan model CTL dengan media papercraft dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 5
Perbandingan Dampak Pengiring Siswa terhadap Penerapan Model CTL dengan Media Papercraft

Aspek	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	70%		79,33%		85,33%	
Keaktifan	Sebagian	siswa	Siswa sudah mulai	Siswa sudah aktif	Siswa sudah aktif	dan tidak malu
	belum	aktif	menunjukkan	keaktifannya	untuk	
	bertanya,		meskipun dengan			
	menjawab,		bimbingan guru			
	berpendapat,	dan				
	berdiskusi					
Kerja sama	Sebagian	besar	Siswa sudah mulai	Sikap kerja sama	Sikap kerja sama	siswa sudah terlihat,
	siswa	belum	menunjukkan sikap	seperti membagi	seperti membagi	tugas,
	menunjukkan	Ketika	kerja samanya	dalam pembelajaran	berpartisipasi	dalam kelompok,
	kerja sama	pembelajaran	dalam pembelajaran			

Kedisiplinan	Masih banyak siswa yang belum menunjukkan sikap disiplin	Sikap disiplin siswa sudah mulai pada diri siswa	dan menolong teman Siswa sudah menunjukkan kedisiplinannya Ketika pembelajaran
--------------	--	--	--

Berdasarkan hasil wawancara dampak pengiring, siswa menunjukkan tanggapan yang baik. Penerapan model *CTL* dengan media papercraft membantu siswa untuk aktif, bekerja sama, dan disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Utaminingsih dan Shufa (2019, hlm. 20) dampak pengiring dari model *CTL* adalah memupuk rasa percaya diri dan rasa tanggung jawab siswa karena siswa dilibatkan secara langsung dalam penemuan konsep dengan kegiatan inquiry. Selain itu karena dalam model *CTL* terdapat komponen Learning Community dimana semua siswa aktif, maka kemampuan komunikasi siswa, kerjasama dan sikap saling menghargai siswa akan meningkat. Siswa juga dituntut aktif untuk menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil tindakan dan pembahasan, maka kesimpulan penelitian ini yaitu penerapan model Contextual Teaching and Learning (*CTL*) dengan media papercraft untuk meningkatkan kemampuan menggambar dekoratif siswa kelas III SD negeri 4 Kutosari tahun ajaran 2022/2023 dilaksanakan melalui langkah-langkah : (1) membangun pemikiran siswa dengan media papercraft, (2) tanya jawab, (3) inkuiri dengan media papercraft (4) sistem belajar kelompok, (5) pemodelan dengan media papercraft, (6) refleksi pada akhir pembelajaran, (7) penilaian nyata.

Penerapan model *CTL* dengan media papercraft terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Presentase hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 69,74%, siklus II sebesar 78,87, dan siklus III meningkat menjadi 89,98%. Sedangkan presentase hasil observasi terhadap siswa pada siklus I sebesar 72,87, dan siklus II sebesar 85,42, dan siklus III sebesar 89,38. 2. Penerapan model Contextual Teaching and Learning (*CTL*) dengan media papercraft dapat meningkatkan kemampuan menggambar dekoratif siswa kelas III SDN 4 Kutosari tahun ajaran 2022/2023. Presentase ketuntasan pada siklus I yaitu 67%, siklus II 81%, dan siklus III 88%. Selain meningkatkan kemampuan menggambar siswa, penerapan model *CTL* dengan media papercraft ini juga meningkatkan unjuk kerja siswa hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan presentase unjuk kerja siswa pada siklus I, 62%, siklus II 78%, dan siklus III 88%. 3.

Dampak pengiring penerapan model *CTL* dengan media papercraft meliputi aspek (1) keaktifan, (2) kerja sama, (3) disiplin semakin meningkat di setiap siklusnya, yang dibuktikan melalui observasi serta wawancara. Melalui penerapan model *CTL* dengan media papercraft, keaktifan siswa semakin baik. Siswa aktif bertanya, menjawab, serta berpendapat. Kerja sama siswa juga meningkat seperti pembagian tugas, berpartisipasi dalam kelompok, dan bekerja secara tim. Kedisiplinan siswa juga semakin baik, seperti mentaati aturan, tertib mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, R. 2014. *Pengantar Pendidikan Asasa & Filsafat Pendidikan*. Ar-Ruzz Media. Sleman. Yogyakarta

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta
- Gokhale, A. (1995). Collaborative learning enhances critical thinking. *Journal of Technology education*, 7(1).
- Hasibuan, M. I. (2014). Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*). *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 2(01).
- Hendracipta, Nana. 2021. *Model-model Pembelajaran SD*. Multikreasi Press. Bandung
- Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., Asbari, M., Purwanto, A., Santoso, P. B., Igak, W., ... & Pramono, R. (2020). *Implementation of contextual teaching and learning (CTL) to improve the concept and practice of love for faith-learning integration*. *International Journal of Control and Automation*, 13(1), 365-383.
- Kristanto, M. (2014, May). Pendidikan seni budaya dan keterampilan sebagai pendidikan karakter. In *Seminar Nasional dan Bedah Buku*.
- Listyarini, I., & Prasetyo, S. A. (2015, March). Kemampuan Menggambar Kartun Sederhana Menggunakan Teknik Susun Bentuk Geometri Pada Siswa Kelas 3 Sd Gayamsari 1 Semarang. In *SEMINAR NASIONAL PGSD 2015*.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Mashuri, I., Fanani, A. A., Wahyuningsih, R., & Sholekhah, S. (2021). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dengan Model Pembelajaran Project-Based Learning. *Abdi Kami: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 158-173.
- Mulyani, Novi. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Nurchahyo, L. (2020, November). Pendekatan konsep Merdeka Belajar dalam pembelajaran Seni Rupa di era industri 4.0. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2020* (pp. 143-150). State University of Surabaya.
- Putri, Helce Marisa., Hasnawati., dan Yuliantini Nani. 2019. *Pembuatan Karya Seni Menggambar Dekoratif pada Capping dalam Mata Pelajaran SBK Siswa SD Kota Bengkulu*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Universitas Bengkulu
- Rusida, P. R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media *Papercraft* terhadap Hasil Belajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di Kelas IV MI Al-Muhajirin Banjarmasin.
- Rosa, H., Nurhafizah, N., & Yulsyofriend, Y. (2019). Efektifitas *Papercraft* Terhadap Kemampuan Motorik Halus. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 24-34.
- Sabri, I., & Yanuartuti, S. (2023). *Teori Kreativitas dan Pendidikan Kreativitas*. Penerbit Lakeisha.
- Sailer Michael, Florian Schultz-Pernice, and Frank Fischer. 2021. *Contextual facilitators for learning activities involving technology in higher education: The Cb-model*. Department of Psychology, Ludwig-Maximilians-Universität München, Munich, Germany. *Computers in Human Behavior Journal*. 11-13. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106794>

- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49-63.
- Silitonga, D. M. F., & Putra, E. D. (2021). Peran Guru Dalam Menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* di Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 577-590.
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *ALACRITY: Journal of Education*, 39-48.
- Sulastianto, H. (2006). *Seni dan Budaya*. PT Grafindo Media Pratama.
- Sulistio, A. (2022). *Penerapan Contextual Teaching And Learning Dalam Reading Comprehension*. Penerbit P4I.
- Utaminingsih Sri,. dan Shufa Naela Khusna Faella. 2019. *Model & Panduan Model Contextual Teaching and Learning Berbasis Kearifan Lokal Kudus*. Kudus
- Widiasworo, E. 2017. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Wiratsiwi, W. (2019). Tingkat Keefektifan Media *Papercraft* Struktur Bumi dan Matahari Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 5(1), 133-141.
- Zalsalina, R., Palupi, G., & Riyaningsih, D. (2020, March). Penilaian keterampilan abad ke-21. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.