

Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Menggunakan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama pada Siswa Kelas IV SDN Arjosari Tahun Ajaran 2023/2024

Zahara Nur Oktaviani, Tri Saptuti Susiani, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret
ozaharanur@student.uns.ac.id

Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

Education is an obligation for every human being in order to have goals in life. The study aimed to: (1) describe the steps of *Contextual Teaching and Learning* (CTL) using concrete materials, (2) improve Pancasila Education about cooperation, and (3) describe the obstacles and solutions. It was classroom action research. Data validity used triangulation of techniques and triangulation of sources. The subjects of were teachers and fourth grade students of SDN Arjosari. The results indicated that: (1) *Contextual Teaching and Learning* (CTL) using concrete materials improved Pancasila Education; (2) the percentages of affective domain were 78.47% in the first cycle, 86.46% in the second cycle, and 94.79% in the third cycle. The psychomotor results were 80.21% in the first cycle, 86.46% in the second cycle, and 94.79% in the third cycle. The percentages of cognitive domain were 78.50% in the first cycle, 85.87% in the second cycle, and 90.53% in the third cycle; (3) the encountered obstacle was the teachers had difficulty to manage the students. It concludes that *Contextual Teaching and Learning* (CTL) using concrete materials improves Pancasila Education about cooperation to fourth grade students of SDN Arjosari in academic year of 2023/2024.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning* (CTL), concrete materials, Pancasila Education, cooperation

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang wajib dilaksanakan oleh setiap manusia agar memiliki tujuan hidup. Tujuan penelitian ini adalah:(1) mendeskripsikan langkah-langkah model CTL menggunakan media konkret; (2) meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kerja sama; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemukan. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Arjosari. Teknik triangulasi penelitian ini adalah triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:(1) terjadi peningkatan pembelajaran dengan menerapkan model CTL menggunakan media konkret; (2) Persentase ranah afektif siklus I=78,47%, siklus II=89,58%, siklus III=95,06%. Ranah psikomotor siklus I=80,21%, siklus II=86,46%, siklus III=94,79%. Ranah kognitif siklus I=78,50%, siklus II=85,87% dan siklus III=90,53%; (3) kendala yang ditemui yaitu siswa sulit dikondisikan. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model CTL menggunakan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kerja sama pada siswa kelas IV SDN Arjosari tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *Contextual Teaching and Learning* (CTL), media konkret, pembelajaran Pendidikan Pancasila, kerja sama



PENDAHULUAN

Manusia dituntut untuk mengikuti perubahan sesuai dengan berkembangnya zaman. Pendidikan merupakan hal yang wajib dilaksanakan oleh setiap manusia agar memiliki tujuan hidup. Menurut Wahyuni (2023), pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan siswa menjadi manusia yang dapat diandalkan. Pendidikan pada era sekarang disebut pendidikan abad 21. Menurut Rosnaeni (2021), ciri-ciri dari pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran didesain sesuai dengan keterampilan 4C meliputi: (1) *critical thinking skill*; (2) *creative and innovative thinking skill*; (3) *communication skill*; dan (4) *collaboration skill*. Guru diharapkan dapat mengimplementasikan keterampilan kolaborasi siswa melalui berbagai kegiatan di dalam pembelajaran. Menurut Zhong (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran kolaboratif adalah strategi pembelajaran di bawah bimbingan konstruksi aspek kognitif, sosial, dan berbagai pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan tentang proses pembelajaran yang diterapkan bahwa: (1) guru telah menerapkan metode pembelajaran yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Akan tetapi, guru lebih mendominasi metode yang digunakan adalah ceramah; (2) penggunaan model pembelajaran belum maksimal; (3) beberapa siswa menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila sulit untuk dimengerti dan materi cenderung hafalan; (4) penggunaan media pembelajaran sudah pernah dilakukan seperti menggunakan *powerpoint*, video pembelajaran, dan cerita ilustrasi; dan (5) siswa kurang antusias dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena dianggap membosankan. Nilai Ketuntasan Kriteria Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 75. Berdasarkan data hasil penilaian Sumatif Lingkup Materi (PSLM) dan hasil Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai Pendidikan Pancasila di bawah KKTP cukup banyak. Data hasil Penilaian Sumatif Lingkup Materi (PSLM) mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa yang mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 2 orang (10%). Sedangkan, siswa yang mendapat nilai di bawah KKTP sebanyak 17 orang (89%). Data hasil Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) siswa yang mendapat nilai di bawah KKTP sebanyak 10 siswa (53%), sedangkan, siswa yang mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 9 orang (47%). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara siswa kelas IV ranah afektif, beberapa siswa tidak menyukai pembelajaran secara berkelompok. Hal ini dikarenakan hanya siswa yang rajin untuk bekerja sedangkan anggota lainnya hanya menunggu hasil dari siswa tersebut. Pada ranah psikomotor, kolaborasi atau kerja sama tentang hasil diskusi masih tergolong rendah. Hal ini tampak pada saat memaparkan hasil diskusinya dihadapan teman sekelas, siswa masih terlihat malu dan suara yang dikeluarkan tidak terlalu keras.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan perbaikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Peneliti berusaha menemukan penyelesaian masalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa di dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih model CTL sebagai upaya untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sanjaya (Alman, 2020) menjelaskan bahwa model CTL merupakan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dalam kehidupan mereka. Peneliti memilih model pembelajaran CTL karena melibatkan siswa pada proses mencari materi yang dipelajarinya dan menerapkan dalam kehidupannya. Model ini juga membantu guru untuk mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan situasi dunia nyata atau dunia yang dihadapi oleh siswa. Menurut Kelana & Wardani (2021), terdapat tujuh langkah-langkah yang

mendasari model CTL antara lain: konstruktivisme (*Constructivism*), menemukan (*Inquiry*), bertanya (*Questioning*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan refleksi (*Reflection*). Penerapan model CTL dipadukan dengan media konkret untuk membantu proses pembelajaran dalam memahami konsep materi sehingga dapat meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Indriana (Sari, dkk., 2019), pemilihan media konkret diharapkan mampu meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila baik ranah afektif, kognitif, maupun psikomotor. Penelitian yang relevan menurut Asterli, dkk (2023) adanya peningkatan hasil belajar PPKn melalui model pembelajaran CTL di kelas II SD. Rata-rata hasil belajar PPKn siswa pada materi Pancasila menggunakan model ini lebih tinggi, sehingga model ini dikatakan salah satu cara menjadikan siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan berkolaboratif dengan guru kelas IV SDN Arjosari, Kecamatan Adimulyo dengan tujuan:(1) mendeskripsikan langkah-langkah model CTL menggunakan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kerja sama pada siswa kelas IV SDN Arjosari tahun ajaran 2023/2024; (2) meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model CTL menggunakan media konkret materi kerja sama pada siswa kelas IV SDN Arjosari tahun ajaran 2023/2024; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model CTL menggunakan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kerja sama pada siswa kelas IV SDN Arjosari tahun ajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif selama tiga siklus antara peneliti dengan guru kelas IV SDN Arjosari mulai dari perencanaan, pelaksanaan observasi, hingga refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Arjosari tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 19 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan dengan usia sekitar 9-10 tahun. Selain itu, subjek penelitian lainnya yaitu guru kelas IV SDN Arjosari. Menurut Arikunto (2014), penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan yang sengaja dilakukan oleh guru untuk mengamati permasalahan saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Sedangkan, kolaboratif adalah penelitian yang dilakukan dengan bekerja sama antara peneliti dengan pihak tertentu.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru, dan dokumen. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes dan nontes. Sedangkan alat pengumpulan data berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes tertulis. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Miles & Huberman (Thalib, 2022) analisis data yang digunakan penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Menggunakan Media Konkret

Penerapan model CTL menggunakan media konkret terdapat tujuh langkah, yaitu: (1) membangun pengetahuan siswa menggunakan media konkret; (2) inkuiri menggunakan media konkret; (3) tanya jawab; (4) pembelajaran secara berkelompok menggunakan media konkret, (5) pemodelan atau *role playing* menggunakan media konkret; (6) refleksi di akhir pembelajaran; dan (7) penilaian nyata dengan soal

evaluasi. Hasil Observasi penerapan model CTL terhadap guru dan siswa dari siklus I-III disajikan melalui tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model CTL terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

No	Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
1	Membangun pengetahuan siswa menggunakan media konkret	84,17	81,67	89,17	87,50	93,33	91,67
2	Inkuiri menggunakan media konkret	84,38	82,29	87,50	87,50	93,75	93,75
3	Tanya jawab	82,29	80,21	84,38	83,34	89,58	89,58
4	Pembelajaran secara berkelompok menggunakan media konkret	84,38	80,84	87,50	86,66	93,33	91,67
5	Pemodelan media konkret	84,33	82,29	87,50	84,38	91,67	91,67
6	Refleksi di akhir pembelajaran	82,30	82,29	86,46	86,46	91,67	93,75
7	Penilaian nyata dengan soal evaluasi	83,34	81,25	87,50	86,46	95,92	89,58
	Rata-rata	83,60	82,20	87,14	86,04	92,75	91,67

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi penerapan model CTL terhadap guru dan siswa dari siklus I-III mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapatkan persentase rata-rata sebesar 83,60% dengan kriteria baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 87,14% dengan kriteria baik, dan terjadi peningkatan kembali pada siklus III menjadi 92,75% dengan kriteria sangat baik. Hasil observasi kesungguhan siswa juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Siklus I memperoleh persentase rata-rata sebesar 82,20% dengan kriteria baik, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 86,04% dengan kriteria baik, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus III sebesar 91,67% dengan kriteria sangat baik.

Hasil observasi ketepatan guru, siklus I mengalami kenaikan siklus II sebesar 3,14% dan siklus II mengalami kenaikan siklus III sebesar 5,61%. Sedangkan, hasil observasi kesungguhan guru, siklus I mengalami kenaikan siklus II sebesar 3,84% dan siklus II mengalami kenaikan siklus III sebesar 5,63%. Persentase rata-rata siklus I masih tergolong rendah karena siswa sulit dikondisikan saat berkelompok, siswa malu untuk bertanya kepada guru, siswa bermain sendiri ketika anggota kelompok sedang berdiskusi, siswa tidak mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh dan menganggap soal evaluasi tidak di nilai, dan siswa belum berani menanggapi penyajian hasil diskusi kelompok lain.

Pada langkah membangun pengetahuan siswa, guru mengenalkan media konkret dan mengaitkan media konkret dengan kehidupan sehari-hari kepada siswa. Menurut Fadillah, dkk. (2017) *is a conception of teaching and learning that helps teachers relate subject matter content to real word situations to make connections between knowledge and its application to their daily lives.*

Pada langkah inkuiri menggunakan media konkret, guru membagi siswa menjadi empat kelompok. Guru menginstruksikan siswa untuk *role playing* sesuai kartu yang telah didapatkan. Kartu tersebut berisi kegiatan yang berkaitan dengan materi. Apabila berisi kartu bergambar, siswa dapat menyampaikan pendapatnya dengan bahasa sendiri. Siswa melakukan kegiatan *role playing* sesuai dengan petunjuk guru. Menurut Suseno (Kusmayanti, 2020), pembelajaran yang melibatkan kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki suatu benda sesuai pemikirannya sendiri penemuan yang dia temukan dengan penuh percaya diri.

Pada langkah tanya jawab, guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait video animasi yang berhubungan dengan materi, kegiatan *role playing* yang telah dilakukan, dan materi yang sedang dipelajari. Guru juga memberikan kesempatan siswa untuk bertanya yang belum dipahami. Menurut Sheilla, Suryaman, & Ambarwati (2022), dalam model *CTL* bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa sehingga informasi tidak disampaikan melainkan guru memancing siswa.

Pada langkah pembelajaran secara berkelompok menggunakan media konkret, guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKPD yang berkaitan dengan kegiatan yang telah dilakukan. Siswa bersama kelompoknya saling berdiskusi tentang pertanyaan yang ada di LKPD. Selain itu, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas dan kelompok lain saling menanggapi. Menurut Faisal (2020), hasil belajar tidak harus didapatkan saat siswa mengerjakan soal, tetapi dapat diperoleh dari kerja sama dengan orang lain seperti berdiskusi. Menurut Pangemanan (2020), *this stage teachers give students the opportunity to work together with friends to help each other.*

Pada langkah pemodelan media konkret, melakukan demonstrasi penggunaan media konkret, kegiatan *role playing*, merangkai *puzzle*, membuat poster sederhana dan ditempelkan di mading. Menurut Faisal (2020), dalam pembelajaran *CTL* pemodelan yang diikuti adalah model yang bisa ditiru oleh siswa dikarenakan siswa lebih cepat memahami daripada memberikan penjelasan tanpa ditunjukkan model atau contohnya. Menurut Aisyah (2018), *modeling in performance process with examples so that people think, work, and study.*

Pada langkah refleksi di akhir pembelajaran, guru merefleksikan kegiatan pembelajaran dengan menyimpulkan pembelajaran dan meminta siswa untuk menuliskan pada buku catatan. Guru memberikan apresiasi, kesan, pesan, dan motivasi kepada siswa untuk mempelajari kembali materi yang baru saja dipelajari. Menurut Kelana & Wardani (2021), adanya refleksi akan memperoleh informasi positif tentang bagaimana guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menjadi bahan sejauh mana hasil belajar tercapai.

Pada langkah penilaian nyata dengan soal evaluasi. guru meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi guna mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran ranah kognitif. Soal evaluasi dikerjakan secara mandiri oleh siswa. Selanjutnya, siswa bersama guru mencocokkan jawaban dengan menukarkan kepada teman kelompoknya. Rukajat (2019) realita di lapangan terhadap kegiatan guru dalam penilaian nyata pembelajaran *CTL* masih berpusat pada penilaian tertulis yaitu ulangan harian, UTS, dan UAS. *Assessment carried out emphasizes the learning process* (Roza, Rafli, & Rahmat, 2019)

2. Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerja Sama

Pada penelitian ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila mencakup tiga ranah yaitu afektif, psikomotor, dan kognitif. Berdasarkan hasil penelitian Asterli, Imansyah, & Marleni (2023) penggunaan model *CTL* merupakan salah satu cara yang dapat menjadikan siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar yang dapat

menjadikan hasil belajar siswa lebih optimal. Moybeka, dkk (2023) *the implementation of CTL in learning, requires student to think more critically. This means that students are encouraged to connect the material taught with their daily lives.*

Pada ranah afektif, penilaian diukur dengan lembar observasi sikap yang mencerminkan dengan pembelajaran dan kurikulum Merdeka yaitu Profil Pelajar Pancasila. Sikap yang dinilai pada penelitian ini yaitu: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (2) gotong royong, dan (3) berkebhinekaan global. Berdasarkan hasil terkait ketiga sikap tersebut, persentase rata-rata siklus I sebesar 87,47% dengan kriteria baik, siklus II menjadi 89,58% dengan kriteria baik, dan terjadi peningkatan kembali pada siklus III menjadi 93,06% dengan kriteria sangat baik. Hal ini siswa sudah berdoa dengan sungguh-sungguh, menghargai teman, bekerja sama dengan tim, berbagi dengan teman, kemampuan berinteraksi antarsesama, dan berkeadilan sosial dan telah mencapai indikator 85%.

Tabel 2.1 Perbandingan Antarsiklus Hasil Penelitian Ranah Afektif

Sikap yang diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	81,25	93,75	96,00
Bergotong Royong	79,17	89,59	91,67
Berkebhinekaan Global	75,00	85,42	91,67
Rata-rata	78,47	89,58	93,06

Tabel 2.1 diketahui bahwa hasil penilaian sikap di setiap siklus terjadi peningkatan. Saat siklus I persentase rata-rata yang diperoleh yaitu 78,47% terjadi peningkatan sebesar 11,11%. Siklus II meningkat menjadi 89,58%. Kemudian melakukan observasi kembali pada siklus III. Peningkatan persentase rata-rata siklus II menuju siklus III sebesar 3,48% dan meningkat menjadi 93,06%. Jadi, siklus I-III mengalami peningkatan sebesar 14,59%. Siklus I, siswa yang tidak mau bekerja sama dengan anggota kelompok, siswa yang diam dan tidak bisa berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Pada siklus II dan III, siswa sudah antusias dan bekerja sama dengan kelompoknya untuk melakukan *role playing*.

Pada ranah psikomotor, peneliti juga melakukan pengamatan keterampilan yang terdapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu keterampilan kerja sama. Penilaian dapat diukur melalui lembar observasi keterampilan kerja sama ketika siswa sedang berdiskusi dan bermain peran. Disajikan melalui tabel 2.2.

Tabel 2.2 Perbandingan Antarsiklus Hasil Penilaian Ranah Psikomotor

Aspek yang diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
Kepemimpinan	81,25	91,67	95,83
Interpersonal	79,17	83,33	95,83
Membangun dan Menjaga Kepercayaan	81,25	89,59	91,67
Reaksi Perbedaan	77,09	81,25	95,83
Rata-rata	80,21	86,46	94,79

Tabel 2.2, diketahui bahwa hasil penilaian ranah psikomotor di setiap siklus terjadi peningkatan. Siklus I memperoleh persentase rata-rata sebesar 80,21% dengan kriteria baik, siklus II menjadi 86,46% dengan kriteria baik, dan terjadi peningkatan kembali pada siklus III menjadi 94,79% dengan kriteria sangat baik. Keterampilan kerja sama yang muncul yaitu melakukan kerja sama dengan teman lainnya, mengikuti aturan yang dibuat kelompoknya, menyampaikan pendapat dan bertanya kepada teman, percaya diri, menghargai kemampuan teman, antusias, mengerjakan tugas kelompok dengan sungguh-sungguh, dan mengevaluasi kinerja kelompok. Oleh karena itu, penilaian ranah kognitif sudah mencapai target indikator capaian yaitu 85%.

Pada ranah kognitif, Ranah kognitif dapat ditingkatkan apabila belum sesuai indikator capaian yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* yaitu 85%. Hasil penilaian *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Disajikan pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Perbandingan Antarsiklus Hasil Penilaian Ranah Kognitif

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
95-100	-	15,84	15,47	15,84	26,32
85-94	31,58	36,84	31,58	36,84	26,32
75-84	31,58	21,05	36,84	21,05	31,58
65-74	15,79	5,26	5,26	5,26	-
55-64	10,53	5,26	10,53	5,26	15,79
45-54	10,53	15,79	-	15,79	-
<45	-	-	-	-	-
Rata-rata	75,74	81,26	86,74	86,74	90,53
Siswa Tuntas	63,16	73,68	100	100	100
Siswa Belum Tuntas	36,84	26,32	-	-	-

Tabel 2.3, mengalami peningkatan ranah kognitif pada siklus I sampai III. Siklus I dengan persentase rata-rata yaitu 75,74% menjadi 81,26% atau mengalami kenaikan sebesar 5,28%. Siklus II dengan persentase rata-rata yaitu 85,00% menjadi 86,74% atau mengalami kenaikan sebesar 1,74%. Siklus III terjadi peningkatan signifikan yaitu 90,53%. Jadi, siklus I-III mengalami peningkatan sebesar 14,76%. Oleh karena itu, penilaian ranah kognitif sudah mencapai target indikator capaian yaitu 85%.

3. Kendala dan Solusi

Penerapan model CTL setiap pertemuannya mengalami kendala mulai dari siklus I hingga siklus III. Adapun kendala dalam penelitian ini adalah: (1) siswa tidak mau bertanya dan menjawab pertanyaan guru, (2) masih ada siswa yang bermain sendiri dan tidak aktif dalam berkelompok, (3) siswa sulit dikondisikan, dan (4) kurangnya manajemen waktu saat bermain peran.

Solusi untuk mengatasi kendala tersebut, yaitu: (1) siswa diberikan rangsangan berupa pertanyaan oleh guru, (2) siswa yang kurang aktif dipantau dan diberikan motivasi, (3) siswa diatur selama melakukan kegiatan agar berjalan dengan lancar, dan (4) siswa diberi batasan waktu saat bermain peran agar bisa melanjutkan kegiatan lain.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model CTL menggunakan media konkret dengan tujuh langkah yaitu: (a) membangun pengetahuan siswa menggunakan media konkret; (b) inkuiri menggunakan media konkret; (c) tanya jawab; (d) pembelajaran secara berkelompok menggunakan media konkret; (e) pemodelan media konkret atau *role playing*; (f) refleksi diakhir pembelajaran; dan (g) penilaian nyata dengan soal evaluasi mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Persentase rata-rata hasil observasi ketepatan guru pada siklus I=83,60%, siklus II=87,14%, dan siklus III=91,67%. Persentase rata-rata kesungguhan siswa pada siklus I=82,20%, siklus II=86,04%, dan siklus III=91,67%. (2) penerapan model CTL menggunakan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kerja sama pada siswa kelas IV SDN Arjosari 2023/2024. Hal ini ditunjukkan pada ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah kognitif mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus III. (3) kendala pada penelitian ini salah satunya yaitu siswa sulit dikondisikan. Solusi dari kendala tersebut yaitu guru lebih tegas dalam mengatur kegiatan siswa agar berjalan dengan lancar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran yaitu guru lebih tegas dalam mengatur siswa agar terkondisikan saat *role playing*. Siswa dapat mempersiapkan dirinya untuk lebih fokus dan serius supaya suasana kelas menjadi kondusif. Sekolah lebih memperhatikan sarana dan prasarana serta fasilitas yang ada agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., R. (2018). The implementation of character education through Contextual Teaching and Learning at personality development unit in the Sriwijaya University Palembang. *International Journal of Education and Research*, 2(10), 203-214. <https://www.ijern.com/journal/2014/October-2014/17.pdf>
- Alman. (2020). Meningkatkan kemampuan menghitung dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar peserta didik tugasku sehari-hari kelas II SD Labschool STKIP Muhammadiyah Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 123-128. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.446>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktis*. Rineka Cipta.
- Asterli, N. T., Imansyah, F., & Marleni. (2023). Meningkatkan hasil belajar PPKN melalui model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* di kelas II SD. *Indonesian Journal of Innovation Multidipliner Research*, 1(1), 21-38. <http://multidisipliner.org/index.php/ijim/article/view/3/3>
- Fadillah, A., dkk. (2017). The effect of application of Contextual Teaching and Learning (CTL) model-based on lesson study with mind mapping media to assess student learning outcomes on chemistry on colloid systems. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 1(2), 101-108. [10.20961/ijscs.v1i2.5128](https://doi.org/10.20961/ijscs.v1i2.5128)
- Faisal. (2020). Penerapan strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas XII IIS.1 SMA Negeri Aceh Barat Daya tahun pelajaran 2020/2021. *JIPSA*, 9(7), 10-25. <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/jipsa/article/view/2282/1683>
- Kelana, J. B. & Wardani, D. S. (2021). *Model pembelajaran IPA SD*. Edutrimedia Indonesia.

- Kusmayanti, A. (2020). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk meningkatkan pemahaman Matematika siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal of Elementary Education*, 3(2), 52-57. <https://doi.org/10.22460/collase.v3i2.3980>
- Moybeka, A. M. S., dkk. (2023). Developing EFL student's writing ability through Contextual Teaching and Learning (A classroom action research study). *E-Clue: Journal of English Culture, Language, Literature, and Education*, 11(1), 79-97. <https://ejournal.unima.ac.id/index.php/e-clue/article/view/6107/3055>
- Pangemanan, A. (2020). Application of Contextual Teaching and Learning approach on statistics material against student result. *International Education Studies*, 13(4), 1-7. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n4p1>
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21. *Jurnal: Research & Learning in Elementary School*, 5(5), 4334-4339. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Roza, A. S., Rafli, Z., & Rahmat, A. (2019). The implementation of Contextual Teaching and Learning (CTL) to improve the student's speaking ability in Islamic studies course. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 8(4), 45-50. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.8n.4p.45>
- Rukajat, A. (2019). Pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk meningkatkan mutu hasil pembelajaran. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 85-111. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/4589/3015>
- Sari, E. R., & Kurniawan, O. (2019). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN 067 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125-138. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v8i1.7628>
- Sheilla, A. A. S., Suryaman, M., & Ambarwati, E. K. (2022). The application of Contextual Teaching and Learning (CTL) for teaching speaking to the eight grade of junior high school. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 8102-8112. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7988>
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan analisis data model miles dan huberman untuk riset akuntansi budaya. *Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1), 23-33. <https://doi.org/10.30603/md.v5i1.2581>
- Wahyuni, H. I. (2023). Diskursus profesionalitas guru sekolah dasar pada pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 23(1), 88-98. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v23i1.15657>
- Zhong, Qi. (2019). Design of game-based collaborative learning model. *Journal of Social Sciences*, 7(7), 488-496. [10.4236/jss.2019.77039](https://doi.org/10.4236/jss.2019.77039)