

**PENERAPAN KONSEP DAN PRINSIP
PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
(*CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*) DAN
DESAIN PESAN DALAM PENGEMBANGAN
PEMBELAJARAN DAN BAHAN AJAR**

Oleh : Abdul Gafur*

ABSTRACT

In designing, developing, and delivering instructional materials, both for face to face and written or mediated instruction there are some important principles that should be considered. Among the principles are the contextual teaching and learning (CTL) and the instructional message design principles.

The contextual teaching and learning principles consists of relating, experiencing, applying, cooperating, and transferring. The instructional message design principles consists of readiness and motivation, attention directing devices, repetition, student's active participation, and feedback.

To get effective instruction, those principles should be implemented and integrated to the instructional strategy components which consists of pre instructional activities, presenting information, eliciting performance, providing feedback, testing, and follow up activities (transferring, remedial, and enrichment).

Key words: Contextual teaching and learning, instructional message design, instructional strategy components.

¹ Staf pengajar pada Jurusan/Program Studi PPKn Fakultas Ilmu Sosial (FIS) Universitas Negeri Yogyakarta

PENDAHULUAN

Penerapan pembelajaran kontekstual dapat dilaksanakan baik dalam kegiatan pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran yang dimediasi. Bahan ajar dalam bentuk media cetak atau tertulis merupakan contoh bahan pembelajaran yang dimediasi. Apapun format media yang digunakan, penyampaian pembelajaran pada hakekatnya merupakan kegiatan penyampaian pesan. Sehubungan dengan itu, prinsip-prinsip disain pesan pembelajaran dalam pengembangan pembelajaran dan bahan ajar perlu mendapatkan perhatian. Tulisan ini berisi kajian tentang cara mengembangkan bahan pembelajaran sesuai dengan konsep dan prinsip pembelajaran kontekstual dan prinsip-prinsip disain pesan pembelajaran.

KONSEP DAN PRINSIP PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CTL) DAN DISAIN PESAN PEMBELAJARAN

Masalah-masalah pembelajaran yang melatarbelakangi diperkenal-kannya konsep pembelajaran kontekstual adalah bahwa sebagian besar siswa “tidak dapat menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan cara pemanfaatan pengetahuan tersebut dikemudian hari” (<http://www.cord.org/lev2.cfm/56> : 1). Sehubungan dengan itu, para guru dihadapkan pada tantangan dan masalah bagaimana mencari cara yang terbaik untuk menyampaikan konsep-konsep yang mereka ajarkan sedemikian rupa agar semua siswa dapat menggunakan dan menyimpan informasi tersebut. Beberapa pertanyaan yang perlu dijawab antara lain: bagaimana suatu materi pelajaran dapat dipahami dalam hubungannya dengan materi yang lain sehingga merupakan satu kesatuan yang bulat? Bagaimana guru dapat

mengkomunikasikan kepada siswa tentang alasan, makna, dan relevansi materi yang mereka pelajari?

Dalam menjawab permasalahan tersebut, pembelajaran kontekstual memandang bahwa proses belajar benar-benar berlangsung hanya jika siswa mampu memproses atau mengkonstruksi sendiri informasi atau pengetahuan sedemikian rupa sehingga pengetahuan tersebut menjadi bermakna sesuai dengan kerangka berpikir mereka. Pendekatan pembelajaran yang demikian ini berasumsi bahwa secara alamiah proses berpikir dalam menemukan makna sesuatu itu bersifat kontekstual, dalam arti ada kaitannya dengan lingkungan, pengetahuan, dan pengalaman yang telah mereka miliki (perbendaharaan ingatan, pengalaman, respons). Oleh karena itu, berpikir itu merupakan proses pencarian hubungan untuk menemukan makna dan manfaat pengetahuan tersebut.

Sesuai dengan kerangka berpikir tersebut, teori pembelajaran kontekstual menekankan multiaspek lingkungan belajar seperti ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, lapangan kerja, lingkungan sekitar sekolah, dan lain-lain. Pembelajaran kontekstual mendorong para pendidik untuk memilih atau mendisain lingkungan pembelajaran yang memadukan sebanyak mungkin pengalaman belajar seperti lingkungan sosial, lingkungan budaya, lingkungan fisik, dan lingkungan psikologis dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam lingkungan pembelajaran yang demikian diharapkan siswa dapat menemukan hubungan yang bermakna antara pemikiran yang abstrak dengan penerapan praktis dalam konteks dunia nyata. Dalam pengalaman belajar yang demikian, fakta, konsep, prinsip, dan prosedur sebagai materi pelajaran diinternalisasikan melalui proses

penemuan, penguatan, keterkaitan dan keterpaduan (Forgarty, 1991: 1; Mathews & Cleary, 1993: 2).

PRINSIP DAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Kurikulum dan pembelajaran kontekstual perlu didasarkan atas prinsip dan strategi pembelajaran yang mendorong terciptanya lima bentuk pembelajaran “*relating, experiencing, applying, cooperating, and transferring*” (<http://www.cord.org/lev2.cfm/143> : 1; Depdiknas 2002b: 20-21). Penjelasan masing-masing prinsip atau strategi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Keterkaitan/Relevansi (*Relating*)

Proses pembelajaran hendaknya memiliki keterkaitan (*relevan*) dengan bekal pengetahuan (*prerequisite knowledge*) yang telah ada pada diri siswa, (relevansi antar faktor internal seperti bekal pengetahuan, keterampilan, bakat, minat, - dengan faktor eksternal seperti ekspose media dan pembelajaran oleh guru dan lingkungan luar), dan dengan konteks pengalaman dalam kehidupan dunia nyata seperti manfaat untuk bekal bekerja di kemudian hari dalam kehidupan masyarakat. Pada pelajaran “pengubinan” pada Matematika, misalnya, sangat berguna jika seorang siswa ingin menjadi pengusaha tegel atau menjadi *interior designer*. Pelajaran sosiologi, sosiatri, hukum adat, dan antropologi budaya juga berguna bagi siswa yang akan bekerja sebagai polisi, hakim, jaksa, dan pengelola Lembaga Swadaya Masyarakat.

2. Pengalaman Langsung (*Experiencing*)

Dalam proses pembelajaran siswa perlu mendapatkan pengalaman langsung melalui kegiatan eksplorasi, penemuan

(*discovery*), *inventory*, investigasi, penelitian, dan sebagainya. *Experiencing* dipandang sebagai jantung pembelajaran kontekstual (<http://www.cord.org/lev2.cfm/143>: 1). Proses pembelajaran akan berlangsung cepat jika siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi peralatan, memanfaatkan sumber belajar, dan melakukan bentuk-bentuk kegiatan penelitian yang lain secara aktif. Untuk mendorong daya tarik dan motivasi, sangatlah bermanfaat penggunaan strategi pembelajaran dan media seperti audio, video, membaca dan menelaah buku teks, dsb.

3. Aplikasi (*Applying*)

Menerapkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang dipelajari dalam situasi dan konteks yang lain merupakan pembelajaran tingkat tinggi, lebih daripada sekedar menghafal. Kemampuan siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari guna diterapkan pada situasi lain yang berbeda merupakan penggunaan (*use*) fakta konsep, prinsip atau prosedur atau “pencapaian tujuan pembelajaran dalam bentuk menggunakan (*use*)” (Merrill & Reigeluth, 1987: 17).

Kemampuan siswa menerapkan konsep dan informasi dalam konteks yang bermanfaat juga dapat mendorong siswa untuk memikirkan karir dan pekerjaan di masa depan yang mereka minati. Dalam pembelajaran kontekstual, penerapan ini lebih banyak diarahkan pada dunia kerja. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, pengenalan dunia kerja ini dilaksanakan dengan menggunakan buku teks, video, laboratorium, dan bila memungkinkan ditindaklanjuti dengan memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan karyawisata, praktek kerja lapangan, magang (*internship*), dan sebagainya.

4. *Kerjasama (Cooperating)*

Kerjasama dalam konteks saling tukar pikiran, mengajukan dan menjawab pertanyaan, komunikasi interaktif antara sesama siswa, antara siswa dengan guru, antara siswa dengan nara sumber, memecahkan masalah dan mengerjakan tugas bersama merupakan strategi pembelajaran pokok dalam pembelajaran kontekstual. Pengalaman bekerjasama tidak hanya membantu siswa belajar menguasai materi pembelajaran tetapi juga sekaligus memberikan wawasan pada dunia nyata bahwa untuk menyelesaikan suatu tugas akan lebih berhasil jika dilakukan secara bersama-sama atau kerjasama dalam bentuk tim kerja.

Kerja laboratorium sebagai strategi utama CTL pada dasarnya juga merupakan bentuk kerjasama. Pada umumnya siswa bekerja dalam bentuk pasangan atau kelompok kecil yang terdiri 3 - 4 orang untuk menyelesaikan tugas laboratorium. Penyelesaian tugas laboratorium memerlukan perwakilan yang bertugas mengamati, menulis, menyusun laporan, diskusi, dan sebagainya. Kualitas hasil kerja tim tergantung dari kualitas kerjasama di antara anggota tim.

5. *Alih Pengetahuan (Transferring)*

Pembelajaran kontekstual menekankan pada kemampuan siswa untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki pada situasi lain. Dengan kata lain, pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki bukan sekedar untuk dihafal tetapi dapat digunakan, diaplikasikan, atau dialihkan pada situasi dan kondisi lain. Kemampuan siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah-masalah baru merupakan penguasaan strategi kognitif (Gagne, 1988: 19) atau

“pencapaian tujuan pembelajaran dalam bentuk menemukan (*finding*)” (Reigeluth & Merrill, 1987: 17). Dengan mengetahui sifat-sifat aliran air sungai, dengan mengetahui prinsip-prinsip kerja dinamo, dan baling-baling (turbin), misalnya, siswa dapat membuat pembangkit listrik tenaga air sungai untuk memecahkan masalah kelangkaan penerangan.

PRINSIP-PRINSIP DISAIN PESAN PEMBELAJARAN

Manyampaikan pembelajaran sesuai dengan konsep teknologi pendidikan dan pembelajaran pada hakekatnya merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada siswa oleh nara sumber dengan menggunakan bahan, alat, teknik, dan dalam lingkungan tertentu (Gafur, 1986: 5). Agar penyampaian tersebut efektif, perlu diperhatikan beberapa prinsip disain pesan pembelajaran. Prinsip dimaksud antara lain prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif siswa, perulangan, dan umpan balik.

1. Kesiapan dan Motivasi (*Readiness and Motivation*)

Prinsip pertama kesiapan dan motivasi menyatakan bahwa jika dalam menyampaikan pesan pembelajaran siswa siap dan memiliki motivasi tinggi hasilnya akan lebih baik. Siap di sini mempunyai makna siap pengetahuan prasyarat, siap mental, dan siap fisik. Untuk mengetahui kesiapan siswa perlu diadakan tes prasyarat, tes diagnostik, dan tes awal. Jika pengetahuan, keterampilan, dan sikap prasyarat untuk mempelajari suatu kompetensi belum terpenuhi perlu diadakan pembekalan atau matrikulasi.

Motivasi adalah dorongan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, termasuk melakukan kegiatan belajar. Dorongan

dimaksud bisa berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Teknik untuk mendorong motivasi antara lain dengan jalan menunjukkan kegunaan dan pentingnya materi yang akan dipelajari, kerugiannya jika tidak mempelajari, manfaat atau relevansinya untuk kegiatan belajar di waktu sekarang, di waktu yang akan datang, dan untuk bekerja dalam masyarakat. Motivasi juga dapat ditingkatkan dengan memberikan hadiah dan hukuman (*reward and punishment*).

2. Penggunaan Alat Pemusat Perhatian (*Attention Directing Devices*)

Prinsip ini menyatakan bahwa jika dalam penyampaian pesan digunakan alat pemusat perhatian, hasil belajar akan meningkat. Hal ini didasarkan atas pemikiran bahwa perhatian yaitu terpusatnya mental terhadap suatu objek memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar. Semakin memperhatikan semakin berhasil, semakin tidak memperhatikan semakin gagal. Meskipun penting namun perhatian mempunyai sifat sukar dikendalikan atau sukar dikonsentrasikan dalam waktu lama.

Sehubungan dengan itu, perlu digunakan berbagai alat dan teknik untuk mengendalikan atau mengarahkan perhatian. Alat pengendali perhatian yang paling utama adalah media seperti gambar, ilustrasi, bagan, warna warni, audio, video, alat peraga, penegas visual, penegas verbal, kecerahan, dsb. Teknik yang dapat digunakan untuk mengendalikan perhatian misalnya gerakan, perubahan, sesuatu yang aneh, lucu, humor, mengagetkan, menegangkan, dan sebagainya.

3. Partisipasi Aktif Siswa (*Student's Active Participation*)

Prinsip ketiga adalah partisipasi aktif siswa. Dalam kegiatan

pembelajaran jika siswa aktif berpartisipasi dan interaktif, hasil belajar akan meningkat. Aktifitas siswa meliputi aktifitas mental (memikirkan jawaban, merenungkan, membayangkan, merasakan) dan aktifitas fisik (melakukan latihan, menjawab pertanyaan, mengarang, menulis, mengerjakan tugas, dsb).

4. Perulangan (*Repetition*)

Menurut prinsip ini, jika penyampaian pesan pembelajaran diulang-ulang, hasil belajar akan lebih baik. Perulangan dilakukan dengan mengulangi dengan cara dan media yang sama, maupun mengulangi dengan cara dan media yang berbeda-beda. Perulangan dapat pula dilakukan dengan memberikan tinjauan selintas awal pada saat memulai pelajaran dan ringkasan atau kesimpulan pada akhir pelajaran (tinjauan selintas akhir). Perulangan dapat pula dilakukan dengan jalan menggunakan kata-kata isyarat tertentu seperti “Sekali lagi saya ulangi”, “dengan kata lain”, “singkat kata”, atau “singkatnya”, dsb.

5. Umpan balik (*Feedback*)

Prinsip kelima adalah umpan balik. Jika dalam penyampaian pesan siswa diberi umpan balik, hasil belajar akan meningkat. Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai kemajuan belajarnya. Jika salah diberikan pembetulan (*corrective feedback*) dan jika betul diberi konfirmasi atau penguatan (*confirmative feedback*). Siswa akan menjadi mantap kalau jawaban betul kemudian dibetulkan. Sebaliknya, siswa akan tahu dimana letak kesalahannya jika jawaban salah diberi tahu kesalahannya kemudian dibetulkan. Secara teknis, umpan balik diberikan dalam bentuk kunci jawaban yang benar.

PENGINTEGRASIAN KONSEP PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CTL) DAN PRINSIP DISAIN PESAN KE DALAM PEMBELAJARAN DAN BAHAN AJAR

Bahan ajar dalam bentuk media (cetak dan noncetak) pada hakekatnya merupakan penuangan strategi penyampaian pesan pembelajaran yang lazimnya disajikan secara tatap muka atau secara verbal di depan kelas. Berhubung dengan itu, dalam mengembangkan pembelajaran dan bahan ajar, masalah komponen dan urutan strategi pembelajaran, prinsip-prinsip disain pesan, dan pembelajaran kontekstual perlu mendapatkan perhatian.

Komponen pokok strategi pembelajaran (*instructional strategy*) meliputi: kegiatan pembelajaran pendahuluan (*preinstructional activities*), penyampaian materi pembelajaran (*presenting instructional materials*), memancing penampilan siswa (*eliciting performance*), pemberian umpan balik (*providing feedback*) dan kegiatan tindak lanjut (*follow up activities*) berupa remedial dan pengayaan (*remedial and enrichment*) (Gafur, 1986: 95). Konsep, prinsip, dan strategi pembelajaran kontekstual dan prinsip-prinsip disain pesan pembelajaran perlu diintegrasikan dan diterapkan ke dalam setiap komponen strategi pembelajaran yang relevan.

1. Kegiatan Pembelajaran Pendahuluan (*Pre-instructional Activities*)

Kegiatan pendahuluan pembelajaran meliputi pemberitahuan tujuan, ruang lingkup materi (jika perlu dibuatkan bagan atau peta konsep yang menggambarkan struktur atau jalinan antar materi), manfaat atau kegunaan mempelajari suatu topik baik untuk keperluan belajar sekarang maupun belajar yang akan datang, manfaat atau relevansinya untuk bekerja di kemudian hari, dan sebagainya. Untuk

mengetahui kesiapan siswa, dalam kegiatan pendahuluan dapat juga diadakan *prerequisite test* atau *pretest*. Siswa yang sudah menguasai materi yang akan diajarkan diperbolehkan mempelajari topik berikutnya, sedangkan siswa yang bekal pengetahuannya kurang diberi pembekalan atau matrikulasi. Dalam penulisan bahan ajar, pada tahap pendahuluan bisa juga diberikan “*self test*” atau “*chek your self*”. Untuk mendorong motivasi, diberitahukan kerugian atau sanksi jika tidak mempelajari suatu topik.

2. Penyampaian Materi Pembelajaran (*Presenting Instructional Materials*)

Dalam rangka penerapan CTL, hendaknya dikurangi penyajian yang bersifat *expository* (ceramah, dikte) dan deduktif. Untuk itu, perlu digunakan sebanyak mungkin teknik penyajian atau presentasi *inquisitory*, *discovery*, tanya jawab, *inventory*, induktif, penelitian mandiri, dan lainnya (Merril dalam Reigeluth, 1987: 205; McKeachie, 1994: 153). Selain itu, perlu diupayakan agar siswa mengalami langsung dan menemukan, menyimpulkan, dan menyusun sendiri (mengkonstruksi) konsep yang dipelajari. Kegiatan tersebut dapat dilakukan baik secara individual maupun kolektif (kerjasama). Agar penyajian menarik perlu digunakan alat pemusat perhatian berupa media yang menarik seperti warna warni, gambar, ilustrasi, penegas visual, penegas verbal, dsb. Dalam penulisan bahan ajar, prinsip perulangan perlu diterapkan dengan jalan menyajikan tinjauan selintas awal, penyajian selengkapnyanya, dan rangkuman atau ringkasan pada akhir penyajian (tinjauan selintas akhir).

3. Memancing Penampilan Siswa (*Eliciting Performance*)

Memancing penampilan dimaksudkan untuk membantu siswa

menguasai materi atau mencapai tujuan pembelajaran. Bentuk kegiatan di sini berupa latihan (*exercise*), atau praktikum. Di sini siswa diharapkan dapat berlatih menerapkan konsep dan prinsip yang dipelajari dalam konteks dan situasi yang berbeda, bukan sekedar menghafal, misalnya setelah mempelajari teknik menulis surat perjanjian jual beli, siswa ditugasi untuk berlatih membuat surat perjanjian jual beli kendaraan bermotor, jual beli tanah, sementara pada tahap penyajian materi yang dipelajari adalah jual beli binatang ternak.

4. Pemberian Umpan Balik (*Providing Feedback*)

Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai kemajuan belajarnya. Sebagai contoh setelah mengerjakan soal-soal latihan, siswa diberi kunci jawaban. Dengan mengetahui kunci jawaban mereka akan mengetahui apakah jawabannya benar atau salah. Umpan balik yang baik adalah umpan balik lengkap. Jika salah diberi tahu kesalahannya, mengapa salah, dan kemudian dibetulkan. Jika jawaban betul diberi konfirmasi agar mereka mantap bahwa jawabannya benar. Agar siswa dapat menemukan sendiri jawaban yang benar, ada baiknya umpan balik diberikan tidak secara langsung (*delay feedback*), misalnya "Jawaban yang benar anda baca lagi pada halaman 34".

5. Kegiatan Tindak Lanjut (*Follow Up Activities*)

Kegiatan tindak lanjut berupa mentransfer pengetahuan (*transferring*), pemberian pengayaan, dan remedial (*remedial and enrichment*). Dengan mampu mentransfer pengetahuan yang telah dipelajari maka tingkat pencapaian belajar siswa akan sampai pada derajat yang tinggi (tingkat penemuan dan pencapaian strategi

kognitif). Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai prestasi sama atau melebihi dari yang ditargetkan. Remedial diberikan kepada siswa yang mengalami hambatan atau keterlambatan dalam mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan.

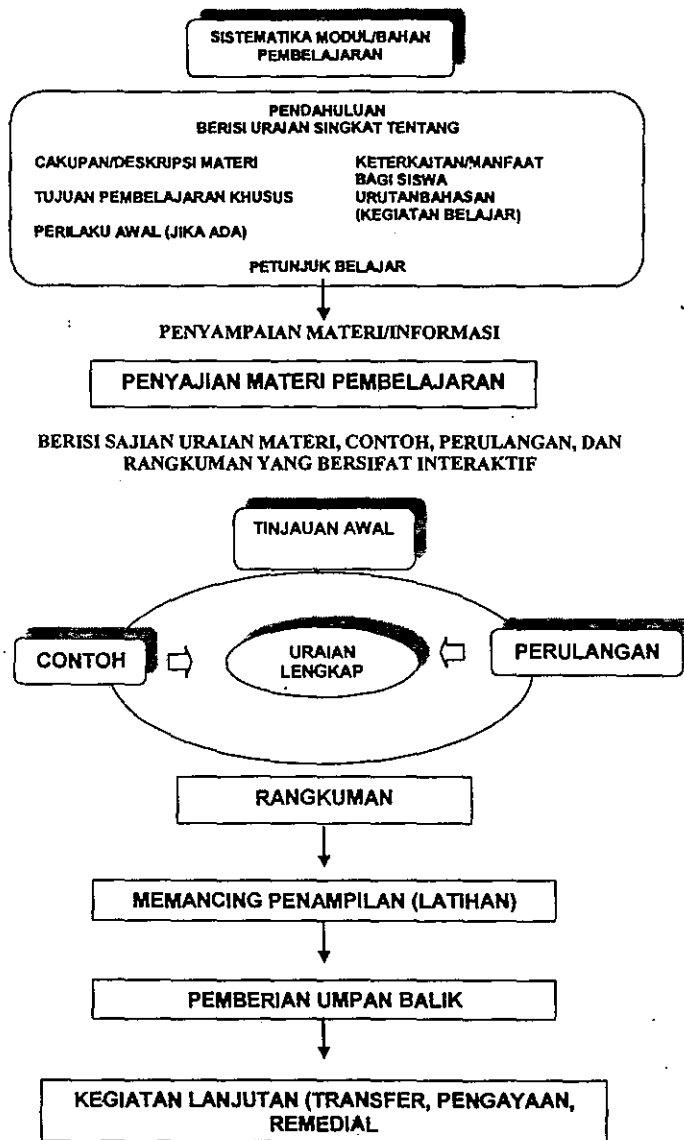
Jika disajikan dalam bentuk matrik, pengintegrasian prinsip CTL dan prinsip disain pesan pembelajaran ke dalam lima komponen strategi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel: 1 Matrik Prinsip CTL dan Disain Pesan ke dalam Komponen Strategi Pembelajaran

NO.	Komponen Strategi Pembelajaran	CTL	Disain Pesan
1.	Kegiatan pembelajaran pendahuluan	Keterkaitan	Kesiapan dan motivasi
2.	Penyampaian materi pembelajaran	Pengalaman langsung, penerapan/aplikasi, kooperasi.	Penggunaan alat pemusat perhatian, perulangan
3.	Memancing penampilan	Penerapan/aplikasi	Partisipasi aktif siswa, pemberian umpan balik
4.	Pemberian umpan balik		Pemberian umpan balik
5.	Kegiatan tindak lanjut	Transfer	Partisipasi aktif siswa

Jika disajikan dalam bentuk bagan, penuangan atau pengintegrasian konsep dan prinsip pembelajaran kontekstual dan prinsip disain pesan ke dalam bahan ajar dapat digambarkan sebagai berikut (Adaptasi Pedoman Operasional Penulisan Modul UT, 1997: 2):

Bagan 1: Pengintegrasian prinsip pembelajaran kontekstual dan disain pesan ke dalam pengembangan pembelajaran dan bahan ajar



KESIMPULAN

Kurikulum dan pembelajaran kontekstual didasarkan atas prinsip dan strategi pembelajaran yang mendorong terciptanya lima bentuk pembelajaran yaitu: keterkaitan (*relating*), pengalaman langsung (*experiencing*), penerapan (*applying*), kerjasama (*cooperating*), dan alih pengetahuan (*transferring*). Menyampaikan pembelajaran pada hakekatnya merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada siswa oleh nara sumber dengan menggunakan bahan, alat, teknik, dan dalam lingkungan tertentu. Agar penyampaian pesan tersebut efektif, perlu diperhatikan beberapa prinsip disain pesan pembelajaran, yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif siswa, perulangan, dan umpan balik.

Bahan ajar dalam bentuk media cetak pada hakekatnya merupakan penuangan strategi penyampaian pesan pembelajaran yang lazimnya disajikan secara tatap muka atau secara verbal dalam pembelajaran di depan kelas. Berhubung dengan itu, dalam mengembangkan pembelajaran dan bahan ajar, masalah komponen dan urutan strategi pembelajaran serta prinsip-prinsip disain pesan perlu mendapatkan perhatian. Komponen pokok strategi pembelajaran (*instructional strategy*) meliputi: Kegiatan pembelajaran pendahuluan (*pre-instructional activities*), penyampaian materi pembelajaran (*presenting instructional materials*), memancing penampilan siswa (*eliciting performance*), pemberian umpan balik (*providing feedback*) dan kegiatan tindak lanjut (*follow up activities*) berupa alih pengetahuan (*transferring*), pemberian remedial dan pengayaan (*remedial and enrichment*). Konsep, prinsip, dan strategi pembelajaran kontekstual dan prinsip-prinsip disain pesan pembelajaran perlu diintegrasikan dan diterapkan dengan tepat ke dalam setiap komponen strategi pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Center for Occupation Research and Development (CORD). (2001). *What is contextual learning?* <http://www.cord.org/lev2.cfm/56>.
- Center for Occupation Research and Development (CORD). (2001). *What we know about the learning process?* <http://www.cord.org/lev2.cfm> 334.
- Center for Occupation Research and Development (CORD). (2001). *Contextual Teaching Learning Paedagogy*. <http://www.cord.org/lev2.cfm> 338.
- Center for Occupation Research and Development (CORD). (2001). *The REACT Strategy*. <http://www.cord.org/lev2.cfm> 143.
- Center for Occupation Research and Development (CORD). (2001). *Do you know a contextual teachers when you see one?* <http://www.cord.org/lev2.cfm> 144.
- Center for Occupation Research and Development (CORD). (2001). *Are you teaching contextually?* <http://www.cord.org/lev2.cfm> 146.
- Center for Occupation Research and Development (CORD). (2001). *Contextual Teaching: Effective Summary*. <http://www.cord.org/lev2.cfm> 336.
- Depdiknas. (2002). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL))*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Depdiknas. (2002). *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah: Buku 5 Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas.

- Fleming and Levie. (1981). *Instructional Message Design: Principels from Behavioral Science*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Forgarty, R. (1991). *How to Integrate the Curricula*. Illinois: Skylight Publishing, Co.
- Gafur, A. (1986). *Disain Instruksional: Langkah sistematis pengembangan pengajaran*. Sala: Tiga Serangkai.
- Gafur, A, dkk. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Gafur, A. (2001). *Perencanaan Pembelajaran berbasis kompetensi*. Jakarta: Direktorat SLTP Ditjen Dikdasmen.
- Mathews, B. & Clearry, P. (1993) *Integrated Curriculum in Use: Practical ideas for planning and assessment*. Melbourne: Ashton Scholastic Pty Limited.
- McKeachie, W.J. (1994). *Teaching Tips: Strategies, Research and Theories*. Toronto: DC Heath and Company.
- Universitas Terbuka. (1999). *Panduan Operasional Penulisan Modul*. Jakarta: UT.