

---

---

# Pendekatan Kontekstual dalam Pendidikan Jasmani

Oleh: Sri Winarni  
Universitas Negeri Yogyakarta

---

**Abstract.** *Curriculum of 2004 that is called a Competence-based Curriculum demands for all subject lessons to apply a learning approach which is capable to strive for the development of student's ability in managing the learning acquirements (competency) that is in appropriate with each condition. Thereby, the learning process will be more concerned about how students learn than what they learn. Curriculum of 2004 places students as educated subjects, that is, involves students in the course of learning more often. This approach is derived from an assumption that students possess potencies to think by themselves, and those potencies can only be realized as long as they are given a lot of opportunity to think by themselves.*

*Contextual approach (Contextual Teaching and Learning/ CTL) is a concept of learning, assistive to teachers in correlating between matters that they teach and situations of the real world of students, and in pushing students to make a relation for knowledge they already have with its applications in their life as members of family and society, by entangling six principal components of effective learning, that are: Constructivism, Questioning, Inquiring, Learning Community, Modeling, and Authentic Assessment. A Study of physical education using contextual approach is expected to assist in reaching targets of physical education. Physical move experiences obtained by students are expected, not because of following the example of or imitating teachers, but because of students find their own move patterns through teachers' guidance/ facility.*

*Keyword: Curriculum, Contextual Approach, Physical Education.*

## Pendahuluan

Kurikulum 2004 diorganisasikan dengan model kurikulum berbasis kompetensi. Adapun alasan mengapa Kurikulum Berbasis Kompetensi menjadi pilihan dalam Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2004:7) antara lain disebutkan sebagai berikut: (1) potensi siswa berbeda-beda dan akan berkembang jika stimulusnya tepat, (2) mutu hasil pendidikan rendah serta mengabaikan aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni & olah-

raga, serta *life skill*, (3) persaingan global sehingga menyebabkan siswa yang mampu akan berhasil, dan yang kurang mampu akan gagal, (4) persaingan kemampuan SDM produk lembaga pendidikan, serta (5) persaingan terjadi pada lembaga pendidikan, sehingga perlu rumusan standar kompetensi lulusan, standar kompetensi mata pelajaran yang perlu dijabarkan menjadi sejumlah kompetensi dasar.

Usaha dalam rangka perbaikan dan pengembangan Kurikulum 2004 meliputi: kewenangan pengembangan, pendekatan pembelajaran, penataan isi, serta model sosialisasi yang lebih disesuaikan dengan perkembangan situasi dan kondisi serta era yang terjadi saat ini. Pendekatan pembelajaran dalam Kurikulum 2004 diarahkan pada upaya pengembangan kemampuan siswa dalam mengelola perolehan belajar (kompetensi) yang paling sesuai dengan kondisi masing-masing. Dengan demikian proses belajar lebih mengacu kepada bagaimana siswa belajar dan bukan lagi pada apa yang dipelajari.

Kurikulum 2004 menempatkan siswa sebagai subjek didik, yaitu lebih banyak mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bertolak dari anggapan bahwa siswa memiliki potensi untuk berpikir sendiri, dan potensi tersebut hanya dapat diwujudkan apabila mereka diberi banyak kesempatan untuk berpikir sendiri. Oleh karena itu guru tidak boleh lagi dipandang sebagai orang yang paling tahu segalanya, melainkan berperan sebagai fasilitator terjadinya proses belajar pada individu siswa.

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat, dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan proses, anak akan mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituju. Seluruh irama, gerak atau tindakan dalam pembelajaran seperti ini akan menciptakan kondisi belajar yang mampu mengaktifkan siswa secara optimal. Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum 2004 perlu menerapkan pendekatan kontekstual, agar pengetahuan, keterampilan, dan nilai gerak yang terkandung dalam penjas dapat dikembangkan secara bermakna.

## **Pembahasan**

### **1. Pendekatan Kontekstual**

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat, dengan melibatkan tujuh komponen utama pem-

belajaran efektif, yaitu: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*), Depdiknas (2002: 5). Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan untuk mendukung tercapainya hasil atau kompetensi yang diharapkan.

Memperhatikan konteks pembelajaran di atas, maka siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status sebagai apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Dengan demikian mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti. Mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dalam upaya itu mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing.

Dalam kelas kontekstual, tugas pengajar/dosen adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi dari pada memberi informasi. Tugas pengajar mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru (pengetahuan dan keterampilan) datang dari menemukan sendiri, bukan dari apa kata pengajar. Kontekstual hanya sebuah strategi pembelajaran. Seperti halnya strategi pembelajaran yang lain, kontekstual dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran berjalan lebih produktif dan bermakna.

## **2. Penerapan Pendekatan Kontekstual di Kelas**

Pendekatan Kontekstual memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*). Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual jika menerapkan ketujuh komponen tersebut dalam pembelajarannya. Pendekatan kontekstual tidak sulit untuk diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya (Depdiknas, 2002: 10).

Penerapan pendekatan kontekstual dalam kelas cukup mudah. Secara garis besar langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: a) kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya, b) laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik, c) kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya, d) ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok-kelompok), e) hadirkan model sebagai contoh pembelajaran, f) lakukan refleksi diakhir pertemuan, g) lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Tujuh komponen utama dalam pendekatan kontekstual dapat dijelaskan sebagai berikut:

## A. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme (*Constructivism*) merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak dengan tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus **mengkonstruksi** pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Peserta didik perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Esensi dari teori konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri.

Dengan dasar itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses 'mengkonstruksi' bukan 'menerima' pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar. Siswa menjadi pusat kegiatan, bukan guru.

Landasan berpikir konstruktivisme agak berbeda dengan pandangan kaum objektivis, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivis 'strategi memperoleh' lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan. Untuk itu, tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan: (1) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa, (2) memberi kesempatan pada siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri, dan (3) menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

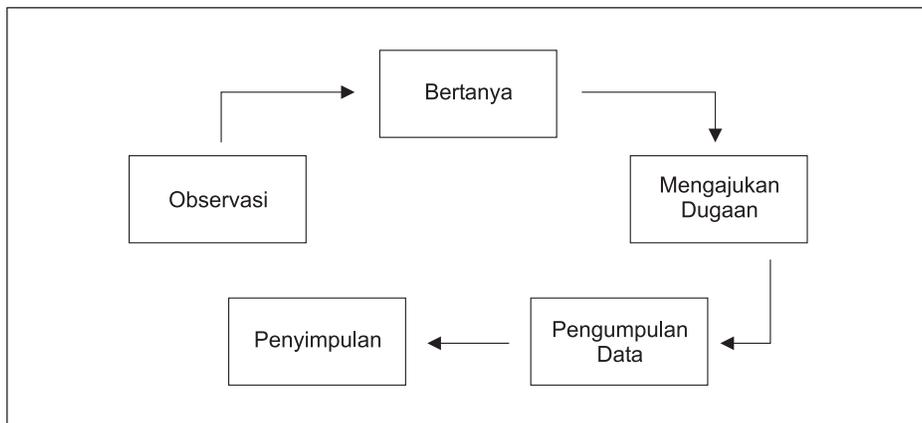
Pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman. Pemahaman berkembang semakin dalam dan semakin kuat apabila selalu diuji dengan pengalaman baru. Menurut Piaget (Depdiknas, 2002: 11), manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, seperti kotak-kotak yang masing-masing berisi informasi bermakna yang berbeda-beda. Pengalaman sama bagi beberapa orang akan dimaknai berbeda-beda oleh masing-masing individu dan disimpan dalam kotak yang berbeda. Setiap pengalaman baru dihubungkan dengan kotak-kotak (struktur pengetahuan) dalam otak manusia tersebut. Struktur pengetahuan dikembangkan dalam otak manusia melalui dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimiliasi maksudnya struktur pengetahuan baru dibuat atau dibangun atas dasar struktur pengetahuan yang sudah ada. Akomodasi maksudnya struktur pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menampung dan menyesuaikan dengan hadirnya pengalaman baru.

## B. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan bagian inti kegiatan pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa diharapkan

## ***Pendekatan Kontekstual dalam Pendidikan Jasmani***

bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Pengajar harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya. Siklus Inkuiri adalah: observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data, penyimpulan. Kata kunci dari strategi inkuiri adalah 'siswa menemukan sendiri'.



Gambar. Siklus Inkuiri

Langkah-langkah kegiatan menemukan (inkuiri): (1) Merumuskan masalah (dalam matapelajaran penjas); bagaimana melakukan guling depan dan guling belakang, bagaimana melakukan *headstand*, *handstand*, bagaimana melakukan meroda, bagaimana melakukan lompat kangkang, (2) Mengamati atau melakukan observasi; membaca buku atau sumber lain untuk mendapatkan informasi pendukung, mengamati dan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari sumber atau objek yang diamati (gambar), menganalisis dan menyajikan hasil melalui latihan berulang-ulang, mencoba hasil pengamatan berulang-ulang hingga menemukan cara yang efisien untuk melakukan suatu gerakan, (3) Mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada teman sekelas, pengajar atau audien lain; melakukan gerakan yang sedang dicoba dihadapan teman-teman atau pengajar agar mendapat masukan, bertanya jawab dengan teman, memunculkan ide-ide baru, melakukan refleksi.

### **C. Bertanya (*Questioning*)**

Pengetahuan seseorang, selalu bermula dari 'bertanya'. Bertanya (*questioning*) merupakan strategi utama pembelajaran yang berbasis pendekatan kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis inkuiri, yaitu menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.

Dalam sebuah pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk: (1) menggali informasi, baik administrasi maupun akademis, (2) mengecek pemahaman siswa, (3) membangkitkan respon kepada siswa, (4) mengetahui sejauhmana keingintahuan siswa, (5) mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa, (6) memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki pengajar, (7) untuk membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa, dan (8) untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa.

Hampir pada semua aktivitas belajar, *questioning* dapat diterapkan: antara siswa dengan siswa, antara pengajar dengan siswa, antara siswa dengan pengajar, antara siswa dengan orang lain yang didatangkan ke kelas, dsb. Aktivitas bertanya juga ditemukan ketika berdiskusi, bekerja dalam kelompok, ketika menemui kesulitan, ketika mengamati, dsb. Kegiatan-kegiatan itu akan menumbuhkan dorongan untuk 'bertanya'.

## D. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep *learning community* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh melalui *sharing* antar teman, antar kelompok, dan antar yang tahu ke yang belum tahu. Dalam kelas yang menggunakan pendekatan kontekstual, guru atau pengajar disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberitahu yang belum tahu, yang cepat mendorong temannya yang lambat, yang mempunyai gagasan segera memberi usul, dan seterusnya. Kelompok siswa bisa sangat bervariasi bentuknya, baik keanggotaan, jumlah, bahkan bisa melibatkan kelas di atasnya, atau guru melakukan kolaborasi dengan mendatangkan ahli ke kelas, misalnya atlet senam.

"Masyarakat belajar" bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah. Dua kelompok (atau lebih) yang terlibat dalam komunikasi pembelajaran saling belajar. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh teman kelompoknya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya. Kegiatan saling belajar ini bisa terjadi apabila tidak ada pihak yang dominan dalam komunikasi, tidak ada pihak yang merasa segan untuk bertanya, tidak ada pihak yang menganggap paling tahu, semua pihak mau saling mendengarkan. Setiap pihak harus merasa bahwa setiap orang memiliki pengetahuan, pengalaman, atau keterampilan yang berbeda yang perlu dipelajari.

Kalau setiap orang mau belajar dari orang lain, berarti orang lain bisa menjadi sumber belajar, maka setiap orang akan sangat kaya dengan pengetahuan dan pengalaman. Metode pembelajaran dengan teknik '*learning community*' sangat membantu proses pembelajaran di kelas. Praktiknya dalam pembelajaran terwujud dalam: pembentukan kelompok kecil, kelompok besar, mendatangkan ahli ke kelas (olahragawan, dokter, dsb), bekerja dengan kelas sederajat, bekerja kelompok dengan kelas di atasnya, bekerja dengan masyarakat.

### **E. Pemodelan (*Modelling*)**

Yang dimaksud dengan pemodelan adalah dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru. Model itu bisa berupa cara mengoperasikan sesuatu, cara melakukan *headstand*, *handstand*. Pengajar memberi contoh cara mengerjakan sesuatu. Dengan begitu pengajar memberi model tentang 'bagaimana cara belajar'.

Dalam pendekatan kontekstual, pengajar bukan satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Seorang siswa yang sudah menguasai keterampilan dengan baik bisa ditunjuk untuk memberi contoh temannya cara melakukan *handstand*. Model juga dapat didatangkan dari luar, seperti mendatangkan atlet senam.

### **F. Refleksi (*Reflection*)**

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan di masa yang lalu. Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima. Guru membantu siswa menghubungkan-hubungkan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru. Dengan begitu, siswa merasa memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya tentang apa yang baru dipelajarinya.

Pada akhir pembelajaran, pengajar menyisakan waktu sejenak agar siswa melakukan refleksi. Realisasinya berupa; pernyataan langsung tentang apa-apa yang diperolehnya hari ini, catatan atau jurnal di buku siswa, kesan dan saran siswa mengenai pembelajaran hari itu, diskusi, menampilkan keterampilan barunya.

### **G. Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment*)**

*Assessment* adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh pengajar agar bisa memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar. Apabila data yang dikumpulkan guru mengidentifikasi bahwa siswa mengalami kemacetan dalam belajar, maka guru segera bisa mengambil tindakan yang tepat agar siswa terbebas dari kemacetan belajar. Karena gambaran tentang kemajuan belajar itu diperlukan disepanjang proses pembelajaran, maka *assessment* tidak dilakukan di akhir periode pembelajaran (semester), tetapi dilakukan bersama secara terintegrasi dari kegiatan pembelajaran.

Karena *assessment* menekankan proses pembelajaran, maka data yang dikumpulkan harus diperoleh dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran. Kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan hanya hasil. Penilaian autentik menilai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa. Penilai tidak hanya pengajar, tetapi juga teman lain atau orang lain. Karakteristik penilaian

otentik (Depdiknas, 2002: 20) adalah: (a) dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung, (b) bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif, (c) yang diukur keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta, (d) berkesinambungan, (e) terintegrasi, (f) dapat digunakan sebagai *feed back*.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Pendekatan Kontekstual

Manusia mempunyai kecenderungan untuk belajar dalam bidang tertentu, dan seorang siswa mempunyai kecenderungan untuk belajar dengan cepat hal-hal baru. Strategi belajar menjadi sangat penting terutama untuk hal-hal yang sulit dipelajari. Peran orang dewasa (guru) membantu menghubungkan antara 'yang baru' dengan yang sudah diketahui., dalam hal ini guru bertugas memfasilitasi agar informasi baru bermakna, memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide mereka sendiri, dan menyadarkan siswa untuk menerapkan strategi mereka sendiri.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani dalam Kurikulum 2004 mengembangkan enam aspek materi pembelajaran yang meliputi: a) aspek pengembangan, b) aspek permainan dan olahraga, c) aspek uji diri/senam, d) aspek aktivitas ritmik, e) aspek aquatik, f) aspek pendidikan di luar kelas (*outdoor activity*). Memperhatikan karakteristik pembelajaran penjas yang menggunakan aktivitas fisik untuk pendidikan serta tiga ranah pembelajaran yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor, tentu akan banyak membutuhkan pengalaman nyata agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan gerak yang lebih bermakna, maka pendekatan kontekstual akan sangat membantu tercapainya tujuan mata pelajaran pendidikan jasmani. Pengalaman gerak yang diperoleh siswa diharapkan bukan karena mencontoh atau meniru guru akan tetapi siswa menemukan pola geraknya sendiri dengan bantuan/fasilitas dari guru.

Sebagai contoh dalam mengajarkan materi gerak lokomotor, misalnya berjalan dan berlari dengan benar, dalam pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual maka guru terlebih dahulu melakukan *apersepsi* tentang pengetahuan berjalan dan berlari dari para siswa. Kemudian meminta siswa untuk menemukan ciri-ciri berjalan dan berlari, mencoba mendemonstrasikan berjalan dan berlari menurut konsep mereka. Setelah itu guru memberikan contoh gerak berjalan dan berlari yang benar, bisa dengan mendemonstrasikan sendiri atau melalui media/mediator. Pada tahap berikutnya siswa diminta mendiskusikan kembali ciri-ciri berjalan dan berlari seperti yang dicontohkan dan didemonstrasikan kembali.

Pembelajaran tersebut sangat berbeda dengan pendekatan konvensional, yang mengutamakan ketercapaian materi, yaitu dengan memberi contoh terlebih dahulu kemudian siswa menirukan dan mempraktikkan berulang-ulang hingga waktu pembelajaran usai. Pendekatan ini tidak akan memberi peluang kepada siswa untuk memaknai dan menemukan sendiri setiap gerakan yang dilakukannya. Ketercapaian dan ketuntasan kompetensi dengan memperhatikan perbedaan waktu pencapaian oleh

setiap siswa seperti yang diminta oleh Kurikulum 2004 akan sulit terwujud jika masih menggunakan pendekatan konvensional.

#### **4. Penyusunan Rencana Pembelajaran Berbasis Kontekstual**

Dalam pembelajaran kontekstual, program pembelajaran lebih merupakan rencana kegiatan kelas yang dirancang guru, yang berisi skenario tahap-demi tahap tentang apa yang akan dilakukan bersama siswanya sehubungan dengan topik yang akan dipelajarinya. Dalam program tercermin tujuan pembelajaran, media untuk mencapai tujuan tersebut, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian autentiknya.

Berbeda dengan program yang dikembangkan paham objektivis, penekanan program yang berbasis konseptual bukan pada rincian dan kejelasan tujuan, tetapi pada gambaran kegiatan tahap-demi tahap dan media yang dipakai. Perumusan tujuan yang kecil-kecil, bukan menjadi prioritas dalam penyusunan rencana pembelajaran berbasis kontekstual, mengingat yang akan dicapai bukan 'sekedar hasil', tetapi lebih pada 'strategi belajar agar hasil benar-benar bermakna'. Yang diinginkan bukan banyak tetapi dangkal, melainkan sedikit tetapi mendalam.

Dalam konteks itu, program yang dirancang benar-benar 'rencana pribadi' tentang apa yang akan dikerjakan guru bersama siswanya. Rencana pembelajaran akan mengingatkan dosen tentang benda apa yang harus dipersiapkan, alat apa yang harus dibawa, berapa banyak, berapa ukurannya, dan langkah-langkah apa yang akan dikerjakan mahasiswa. Secara umum tidak ada perbedaan mendasar format antara rencana pembelajaran konvensional dan rencana pembelajaran kontekstual. Yang membedakan hanya pada penekanannya. Rencana pembelajaran konvensional menekankan pada deskripsi tujuan yang akan dicapai (jelas dan operasional), sedangkan rencana pembelajaran kontekstual lebih menekankan pada scenario pembelajarannya.

Langkah-langkah penyusunan rencana program pembelajaran berbasis kontekstual menurut Depdiknas (2002: 23) adalah sebagai berikut: 1) Nyatakan kegiatan utama pembelajarannya, yaitu sebuah pernyataan kegiatan siswa yang merupakan gabungan antara Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Indikator Hasil Belajar. Misalnya, dalam pembelajaran senam dasar sebagai berikut:

Kompetensi dasar : Senam Lantai  
Materi Pokok : *Tigersprong*  
Indikator Hasil Belajar : Dapat melakukan gerakan senam lantai mengguling ke depan dengan awalan

Maka kegiatan utama pembelajarannya adalah: "Latihan senam lantai dengan materi mengguling ke depan dengan awalan.

3) Nyatakan tujuan umum pembelajarannya (lihat pada Indikator hasil belajar), Rincilah media untuk mendukung kegiatan itu, 4) Buatlah skenario tahap-demi tahap (tujuh tahap pendekatan kontekstual) kegiatan siswa, 5) Nyatakan penilaian autentiknya, yaitu dengan data apa siswa dapat diamati partisipasinya dalam pembelajaran.

## Kesimpulan

Pendekatan kontekstual diharapkan mampu menjadi pendekatan yang dapat mewujudkan tercapainya tujuan mata pelajaran Pendidikan Jasmani dalam Kurikulum 2004, dengan tujuh langkah pembelajaran yang meliputi: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*), dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran sangat menentukan hasil. Pengalaman gerak yang diperoleh siswa diharapkan bukan karena mencontoh atau meniru guru akan tetapi siswa menemukan pola geraknya sendiri dengan bantuan/fasilitas dari guru.

## Daftar Pustaka

- Depdiknas, (2002) *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL)*, Dirjen Dikdasmen Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Depdiknas, (2004) *Pedoman Pembelajaran Tuntas*, Dirjen Dikdasmen Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Mukminan, (2003) ***Pedoman Pengembangan Silabus***, Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Pascasarjana UNY (2003) *Pembelajaran Efektif (Pembelajaran Kontekstual dan Berfikir Kritis)*, Depdiknas, Dirjen Dikdasmen; Jakarta.