



Penerbit
Yayasan Pendidikan Bima Berilmu

Rekomendasi Bagi Pendidik Modern

Pembelajaran CTL Berbasis Flipchart

Solusi Pembelajaran Modern

Siswa Sekolah Dasar

KEKAYAAN ALAM DAERAHKU



Nama Siswa:

Kelas: IV SD

Halaman Judul/Cover

Pembelajaran CTL Berbasis Flipchart:

Solusi Pembelajaran Modern Siswa Sekolah
Dasar.

Penulis:

Putri Surya Damayanti, M.Pd.

Angga Putra, M.Pd.

M. Ibnu Saputra, M.Pd.

Dr. Nanang Diana, M.Pd.

Adi Apriadi Adiansha, M.Pd.



2025

Pembelajaran CTL Berbasis Flipchart:

Solusi Pembelajaran Modern Siswa Sekolah Dasar.

Penulis:

Putri Surya Damayanti, M.Pd.
Angga Putra, M.Pd.
M. Ibnu Saputra, M.Pd.
Dr. Nanang Diana, M.Pd.
Adi Apriadi Adiansha, M.Pd.

ISBN:

XXX-XXX-XX-XXXX-X

Editor:

Dr. Syarifudin, M.Pd

Desain Sampul dan Tata Letak:

M. Ibnu Saputra, M.Pd.

Penerbit:

Yayasan Pendidikan Bima Berilmu

Redaksi:

Jalan Lintas Sumbawa Bima, desa Leu, RT. 009, RW. 004,
kecamatan Bolo, kabupaten Bima, Nusa Tenggara
Barat, Kode post. 84161

Email: bimaberilmu@gmail.com

Cetakan Kedua, September 2025

i-xv + 1-283 hlm, 17.6 x 25 cm

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya buku berjudul “*Pembelajaran CTL Berbasis Flipchart: Solusi Pembelajaran Modern Siswa Sekolah Dasar*” dapat tersusun dengan baik. Kehadiran buku ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan dasar, serta menjadi alternatif solusi bagi guru dan calon pendidik dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Dalam era modern, pembelajaran di sekolah dasar dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membentuk pola pikir kritis, kreatif, dan kontekstual. Contextual Teaching and Learning (CTL) menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tuntutan tersebut. Namun, penerapan CTL seringkali menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penulis menghadirkan gagasan pemanfaatan **flipchart** sebagai media sederhana namun efektif untuk mendukung keberhasilan implementasi CTL di kelas.

Buku ini disusun dengan tujuan utama sebagai **referensi ilmiah** bagi mahasiswa, dosen, peneliti, maupun praktisi pendidikan. Di dalamnya, pembaca akan menemukan uraian komprehensif mengenai teori pembelajaran CTL, konsep media pembelajaran, karakteristik flipchart, integrasi keduanya dalam pembelajaran di SD, hingga rekomendasi inovasi ke depan. Dengan penyusunan yang sistematis, buku ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam penelitian, pengajaran, maupun praktik pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung penyusunan buku ini, khususnya keluarga, rekan sejawat, mahasiswa, serta para guru sekolah dasar yang telah menjadi sumber inspirasi dan mitra dalam praktik pembelajaran.

Akhirnya, besar harapan penulis agar buku ini dapat memberikan manfaat nyata, memperkaya wawasan, serta menginspirasi pembaca dalam mewujudkan pembelajaran yang modern, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Bima, November 2025

Penulis

Daftar Isi

Halaman Judul/Cover.....	2
Kata Pengantar	4
Daftar Isi.....	6
BAB I Pendahuluan.....	9
1.1 Urgensi Pembelajaran Sekolah Dasar Masa Kini.....	10
1.2 Tujuan Penulisan Buku.....	17
1.3 Manfaat Penulisan	19
BAB II Hahikat Pembelajaran Kontekstual (CTL)	24
2.1 Definisi dan Konsep CTL	25
2.2 Prinsip-prinsip CTL.....	32
2.3 Komponen CTL (konstruktivisme, inquiry, questioning, learning community, modeling, reflection, authentic assessment).....	34
2.4 Keunggulan dan Kelemahan CTL.	47
2.5 Relevansi CTL dengan Kurikulum Merdeka.	51
BAB III Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar	54
3.1 Konsep Media Pembelajaran	55
3.2 Fungsi Media dalam Meningkatkan Pembelajaran dan Keterampilan Abad 21	58
3.3 Jenis-Jenis Media untuk SD	64
3.3 Tantangan Guru SD dalam Menggunakan Media.....	70

BAB IV Flipchart sebagai Media Pembelajaran	74
4.1 Definisi dan Karakteristik Flipchart Siswa Sekolah Dasar.	75
4.2 Sejarah dan Perkembangan Penggunaan Flipchart di Sekolah Dasar	78
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Flipchart di Sekolah Dasar	81
4.4 Penerapan Flipchart di Sekolah Dasar	85
4.5 Perbandingan Flipchart dengan Media Digital.	89
BAB V Integrasi CTL dengan Flipchart dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis	93
5.1 Landasan Teoritis Integrasi CTL dan Flipchart dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.....	94
5.2 Model Pembelajaran CTL Berbasis Flipchart.	98
5.3 Strategi Mendesain Flipchart yang Kontekstual.....	102
5.4 Implementasi CTL dengan Flipchart di SD.	106
BAB VI Implikasi dan Tantangan Pembelajaran Modern	110
6.1 Implikasi bagi Guru SD.....	111
6.2 Implikasi bagi Mahasiswa dan Calon Pendidik.	114
6.3 Tantangan Era Digital dalam Mempertahankan Media Non-Digital.....	118
6.4 Peluang Pengembangan Media Flipchart ke Arah Digital (Flipchart Digital/Interactive).....	122
BAB VII Rekomendasi dan Inovasi	127
7.1 Rekomendasi Bagi Guru dan Praktisi Pendidikan.....	128

7.2	Inovasi Media Berbasis CTL.....	132
7.3	Kontribusi Buku terhadap Dunia Pendidikan Dasar. ..	136
BAB VIII Penutup		141
8.1	Kesimpulan Umum.....	142
8.2	Penerapan CTL Berbasis Flipchart dimasa Depan. ...	143
Daftar Pustaka		145

BAB I

Pendahuluan

1.1 Urgensi Pembelajaran Sekolah Dasar Masa Kini

- a. Tantangan pembelajaran di SD di era modern.

Pendidikan dasar merupakan fase krusial dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa sebagai generasi penerus bangsa. Namun, di era modern yang ditandai dengan perkembangan teknologi, globalisasi, serta perubahan kebutuhan masyarakat, pembelajaran di sekolah dasar menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan digital, di mana informasi dapat diakses dengan cepat melalui berbagai media. Kondisi ini membuat siswa lebih terbiasa dengan visualisasi interaktif, animasi, serta komunikasi yang instan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional di kelas.

Tantangan pertama adalah bagaimana guru dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik generasi modern, khususnya siswa sekolah dasar yang tergolong digital native. Mereka memiliki kecenderungan mudah bosan terhadap metode pembelajaran monoton. Jika guru hanya mengandalkan ceramah, siswa akan kesulitan memahami materi karena kurangnya stimulasi visual dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, tantangan utama guru adalah menghadirkan pembelajaran yang mampu menarik perhatian, membangkitkan motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Tantangan kedua terletak pada kesenjangan antara kurikulum yang terus berkembang dengan praktik pembelajaran di lapangan. Misalnya, Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, kontekstual, dan kolaboratif seringkali belum sepenuhnya dipahami oleh guru. Sebagian guru masih terjebak dalam pola mengajar lama karena keterbatasan pelatihan maupun fasilitas. Hal ini mengakibatkan siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman, yakni pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kolaborasi.

Tantangan lainnya adalah disparitas fasilitas pendidikan antar sekolah. Sekolah yang berlokasi di perkotaan cenderung memiliki akses lebih baik terhadap teknologi modern, sementara sekolah di daerah pedesaan atau terpencil masih menghadapi keterbatasan sarana. Perbedaan ini berimplikasi pada variasi kualitas pembelajaran yang diterima siswa. Padahal, prinsip keadilan pendidikan menuntut agar setiap siswa, tanpa memandang latar belakang geografis, memperoleh kesempatan yang sama untuk mendapatkan pembelajaran berkualitas.

Selain itu, guru SD juga menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter dengan materi pembelajaran. Di tengah arus globalisasi, nilai-nilai lokal, budaya, dan moral kerap terpinggirkan. Padahal, pendidikan dasar bukan hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian siswa. Guru dituntut mampu

memadukan teknologi, media, dan metode pembelajaran modern tanpa mengabaikan konteks budaya dan nilai-nilai karakter bangsa. Oleh karena itu, tantangan pembelajaran di SD pada era modern tidak sekadar soal ketersediaan teknologi, tetapi juga bagaimana guru mampu mengembangkan strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru perlu kreatif menghadirkan media yang sederhana namun bermakna, kontekstual, dan dapat menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Dalam konteks ini, hadirnya inovasi media pembelajaran seperti flipchart yang dikolaborasikan dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) menjadi salah satu solusi penting.

- b. Masih dominannya metode konvensional.

Meskipun era modern telah membawa berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, kenyataannya praktik pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode konvensional, khususnya ceramah. Metode ini menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran, sementara siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Guru sering kali menjelaskan materi panjang lebar, kemudian memberikan tugas untuk dikerjakan siswa tanpa adanya interaksi yang bermakna. Akibatnya, siswa menjadi pasif, cenderung menghafal, dan kurang mengembangkan keterampilan berpikir kritis maupun kreatif.

Dominasi metode konvensional dapat dipahami dari beberapa faktor. Pertama, sebagian guru merasa nyaman menggunakan metode ini karena sudah terbiasa sejak lama. Ceramah dianggap sebagai cara tercepat untuk menyampaikan banyak informasi dalam waktu terbatas. Kedua, keterbatasan sarana dan prasarana membuat guru sulit beralih ke metode pembelajaran aktif yang menuntut media atau teknologi pendukung. Ketiga, sebagian guru menghadapi keterbatasan dalam hal penguasaan teknologi maupun desain media pembelajaran, sehingga cenderung kembali pada pola mengajar tradisional.

Dampak dari dominasi metode konvensional sangat signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Siswa sering kali mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak karena tidak ada visualisasi atau pengalaman nyata yang mendukung. Misalnya, ketika mempelajari konsep matematika atau IPA, siswa hanya diminta mencatat rumus atau definisi tanpa adanya kegiatan eksplorasi. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang bermakna dan cepat terlupakan. Lebih jauh, metode konvensional cenderung menghambat perkembangan potensi siswa yang beragam, karena tidak memberi ruang bagi kreativitas, kolaborasi, maupun problem solving.

Dalam perspektif pedagogis modern, siswa seharusnya menjadi subjek aktif dalam pembelajaran. Guru tidak lagi sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi berperan sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar kondusif.

Pembelajaran sebaiknya dirancang agar siswa terlibat dalam aktivitas yang menantang, relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta memberi kesempatan untuk berkolaborasi. Namun, dominasi metode konvensional sering menghalangi terwujudnya prinsip tersebut.

Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan guru dalam merancang variasi pembelajaran. Banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan intensif mengenai strategi pembelajaran aktif dan inovatif. Akibatnya, kelas menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Dalam jangka panjang, hal ini dapat memengaruhi motivasi belajar siswa, bahkan menimbulkan sikap apatis terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan terobosan yang mampu mengurangi dominasi metode konvensional dengan menghadirkan strategi pembelajaran yang lebih variatif. Salah satunya adalah pendekatan CTL berbasis flipchart, di mana guru dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa melalui media visual sederhana namun efektif. Dengan cara ini, siswa akan lebih mudah memahami materi, terlibat aktif, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

c. Pentingnya inovasi media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar, terutama di sekolah dasar. Anak-anak pada tahap usia ini cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga

membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak sekaligus memungkinkan interaksi aktif. Inovasi media pembelajaran menjadi suatu keniscayaan untuk menjawab tantangan pendidikan di era modern yang menuntut pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Pentingnya inovasi media pembelajaran dapat dilihat dari berbagai perspektif. Pertama, secara psikologis, media yang inovatif dapat menarik perhatian siswa dan menjaga fokus selama proses belajar berlangsung. Siswa yang biasanya cepat bosan akan lebih antusias jika materi disajikan dengan media menarik, misalnya gambar, grafik, atau skema dalam flipchart. Kedua, secara pedagogis, media berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Misalnya, konsep matematika dapat divisualisasikan melalui gambar atau diagram, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Selain itu, inovasi media pembelajaran penting untuk mendukung penerapan berbagai pendekatan modern, salah satunya CTL. Pembelajaran kontekstual menuntut guru untuk menghadirkan situasi nyata ke dalam kelas, agar siswa dapat menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Tanpa media yang inovatif, guru akan kesulitan mewujudkan prinsip CTL. Dalam hal ini, flipchart hadir sebagai alternatif yang sederhana, ekonomis, tetapi mampu mendukung visualisasi kontekstual. Guru dapat merancang flipchart berisi ilustrasi, peta konsep, maupun gambar yang dekat dengan kehidupan siswa.

Inovasi media pembelajaran juga menjadi penting mengingat keterbatasan akses teknologi di banyak sekolah dasar, terutama di daerah terpencil. Tidak semua sekolah memiliki LCD proyektor, komputer, atau jaringan internet memadai. Dalam kondisi seperti ini, flipchart menjadi solusi efektif karena dapat dibuat dengan bahan sederhana, mudah digunakan, serta tidak bergantung pada listrik. Meski terkesan tradisional, flipchart dapat didesain modern dengan konten yang sesuai kebutuhan siswa dan kurikulum.

Selain itu, media inovatif membantu guru membangun interaksi yang lebih hidup di kelas. Flipchart, misalnya, memungkinkan guru menuliskan ide siswa secara langsung, membuka lembaran demi lembaran sesuai alur pembelajaran, serta mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam mengisi atau menggambar di flipchart. Aktivitas semacam ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membangun rasa kepemilikan terhadap proses belajar. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan yang mendesak. Guru harus berani keluar dari zona nyaman metode konvensional dan mencoba menghadirkan media baru yang sesuai dengan karakteristik siswa. Integrasi CTL dengan flipchart menjadi salah satu bentuk inovasi yang menjanjikan, karena mampu menggabungkan kekuatan pendekatan kontekstual dengan kepraktisan media visual. Dengan inovasi semacam ini, diharapkan pembelajaran di

sekolah dasar tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih bermakna dan relevan dengan tuntutan era modern.

1.2 Tujuan Penulisan Buku

- a. Tujuan teoritis (pengembangan ilmu pendidikan).

Penulisan buku ini memiliki tujuan teoritis sebagai kontribusi nyata dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian strategi pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran modern menuntut adanya kerangka teoretis yang mampu menjawab tantangan perkembangan zaman, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan. Konsep Contextual Teaching and Learning (CTL) yang dijadikan fokus dalam buku ini perlu diperkaya dengan literatur baru yang menegaskan relevansinya dengan media pembelajaran sederhana seperti flipchart. Tujuan teoritis dari buku ini adalah menghadirkan pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana CTL dapat diintegrasikan secara efektif dengan media visual untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Kajian teoritis dalam buku ini berusaha memperkuat landasan keilmuan yang mendasari hubungan antara pendekatan CTL dan efektivitas media pembelajaran visual. Penulis berupaya menegaskan bahwa pengembangan ilmu pendidikan tidak hanya terpaku pada penggunaan teknologi canggih, tetapi juga membuka ruang bagi pemanfaatan media sederhana yang dapat dirancang secara inovatif. Flipchart sebagai media tradisional akan dianalisis dalam kerangka

teoritis modern agar memiliki kedudukan ilmiah yang kuat dalam diskursus pendidikan dasar. Tujuan teoritis ini pada akhirnya diharapkan memberikan kontribusi bagi literatur akademik, memperluas referensi penelitian, serta memunculkan peluang kajian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran kontekstual.

- b. Tujuan praktis (acuan bagi guru, mahasiswa, praktisi).

Buku ini juga disusun dengan tujuan praktis, yaitu sebagai acuan langsung bagi guru, mahasiswa, dan praktisi pendidikan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran modern di sekolah dasar. Guru memerlukan panduan yang tidak hanya berbasis teori, tetapi juga mampu diaplikasikan di kelas dengan kondisi nyata yang dihadapi. Tujuan praktis dari buku ini adalah memberikan alternatif solusi pembelajaran melalui penerapan CTL berbasis flipchart yang sederhana, ekonomis, namun tetap efektif dalam membangun keterlibatan siswa. Guru dapat menjadikan buku ini sebagai sumber inspirasi untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan kontekstual sesuai karakteristik peserta didik.

Mahasiswa dan calon pendidik membutuhkan referensi ilmiah sekaligus praktis sebagai bekal sebelum terjun ke dunia pendidikan. Buku ini hadir sebagai bahan pembelajaran yang menyajikan konsep, contoh, dan aplikasi nyata yang dapat digunakan untuk memperkaya keterampilan mereka dalam merancang strategi mengajar. Praktisi pendidikan, baik

pengelola sekolah maupun pemerhati pendidikan, dapat memanfaatkan buku ini sebagai rujukan dalam mengembangkan kebijakan atau program pelatihan guru. Tujuan praktis yang ditawarkan pada akhirnya diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara teori pendidikan dan praktik lapangan sehingga inovasi pembelajaran benar-benar dapat terlaksana secara nyata di sekolah dasar

1.3 Manfaat Penulisan

a. Bagi Siswa

Buku ini bermanfaat bagi siswa karena secara tidak langsung mereka akan merasakan dampak positif dari penerapan pembelajaran CTL berbasis flipchart. Siswa sekolah dasar memiliki kebutuhan belajar yang khas, yaitu membutuhkan media yang konkret, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kehadiran flipchart yang dirancang dengan prinsip CTL memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi karena setiap konsep dipaparkan secara visual sekaligus dikaitkan dengan pengalaman nyata. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif, serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan karena pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan interaktif. Peningkatan kualitas pengalaman belajar ini diharapkan membentuk sikap positif terhadap belajar, memperkuat daya ingat, dan menumbuhkan rasa percaya diri

dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah sehari-hari.

b. Bagi Guru

Guru merupakan pihak yang paling banyak memanfaatkan buku ini secara langsung. Guru sekolah dasar sering menghadapi keterbatasan media pembelajaran serta tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Buku ini memberikan panduan praktis bagi guru untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran kontekstual menggunakan flipchart. Guru dapat menemukan ide-ide kreatif untuk membuat flipchart yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa. Selain itu, buku ini juga membantu guru memperkaya strategi mengajar agar lebih variatif, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga peserta aktif dalam proses belajar. Penerapan CTL berbasis flipchart memungkinkan guru lebih mudah menumbuhkan keterlibatan siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta mengevaluasi hasil belajar secara autentik. Bagi guru, buku ini juga menjadi sarana pengembangan kompetensi profesional sekaligus inspirasi untuk melakukan inovasi berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan juga memperoleh manfaat dari adanya buku ini. Penerapan CTL berbasis

flipchart dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Jika guru mampu mengimplementasikan strategi ini secara konsisten, maka citra sekolah sebagai institusi yang menerapkan pembelajaran modern akan semakin kuat. Sekolah dapat memanfaatkan buku ini sebagai referensi dalam program pelatihan guru, workshop, atau kegiatan pengembangan profesional. Selain itu, inovasi pembelajaran yang lahir dari pemanfaatan flipchart akan membantu sekolah dalam mengatasi keterbatasan fasilitas teknologi, terutama di sekolah yang tidak memiliki akses memadai terhadap perangkat digital. Buku ini juga dapat memperkuat budaya akademik di sekolah, karena memberi landasan teoritis sekaligus praktis dalam pengembangan kurikulum dan manajemen pembelajaran. Dengan demikian, sekolah memperoleh manfaat berupa peningkatan kualitas layanan pendidikan serta reputasi yang lebih baik di mata masyarakat.

d. Bagi Peneliti

Buku ini memberikan kontribusi penting bagi peneliti di bidang pendidikan, khususnya mereka yang tertarik pada kajian strategi pembelajaran dan inovasi media. Kehadiran buku ini membuka peluang penelitian lanjutan, baik berupa pengembangan model pembelajaran CTL berbasis flipchart, evaluasi efektivitas implementasi, maupun eksplorasi perbandingan dengan media pembelajaran lainnya. Peneliti dapat menggunakan buku ini sebagai dasar konseptual untuk merancang kerangka teoritis atau instrumen penelitian yang

relevan. Selain itu, buku ini menyajikan perspektif yang menggabungkan teori pendidikan dengan praktik lapangan, sehingga dapat memperkaya literatur akademik yang seringkali hanya berfokus pada salah satu aspek saja. Manfaat lain bagi peneliti adalah tersedianya sumber inspirasi untuk mengembangkan publikasi ilmiah, skripsi, tesis, maupun disertasi. Dengan adanya buku ini, peneliti memperoleh referensi komprehensif yang dapat memperluas wacana akademik mengenai inovasi media pembelajaran di sekolah dasar.

e. Bagi Praktisi Pendidikan

Praktisi pendidikan yang mencakup pengelola sekolah, pembuat kebijakan, serta pemerhati dunia pendidikan juga memperoleh manfaat dari buku ini. Praktisi membutuhkan referensi yang dapat dijadikan acuan dalam merancang kebijakan atau program peningkatan kualitas pendidikan, terutama di jenjang sekolah dasar. Buku ini menawarkan pendekatan yang realistik karena menekankan pemanfaatan media sederhana namun efektif, sehingga dapat diaplikasikan di berbagai kondisi sekolah, baik di perkotaan maupun pedesaan. Praktisi dapat menjadikan gagasan CTL berbasis flipchart sebagai bagian dari program inovasi sekolah, pelatihan guru, atau penyusunan kurikulum berbasis kontekstual. Selain itu, buku ini juga memberikan wawasan bahwa inovasi pendidikan tidak selalu membutuhkan biaya besar, melainkan dapat lahir dari kreativitas guru dalam

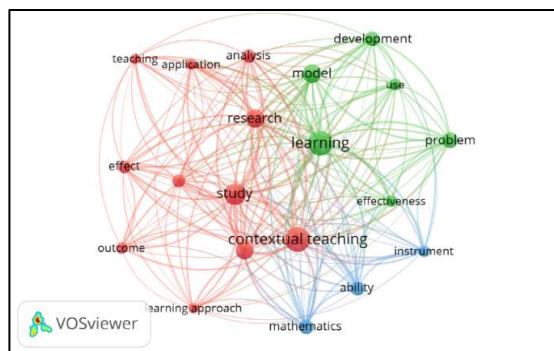
memanfaatkan media yang ada. Dengan adanya manfaat ini, praktisi pendidikan memiliki bekal yang lebih kuat untuk mendorong transformasi pembelajaran modern yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

BAB II Hakikat Pembelajaran Kontekstual (CTL)



2.1 Definisi dan Konsep CTL

Pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan modern, terutama sejak diterapkan di berbagai negara untuk menjawab kelemahan sistem pembelajaran tradisional. CTL menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memaknai dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari. Dalam paradigma pendidikan kontemporer, CTL dianggap sebagai pendekatan yang mampu menumbuhkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, serta sikap reflektif pada siswa sekolah dasar. Dibuktikan dengan hasil analisis bibliometric berikut!



Gambar 1. Keterikatan Konsep CTL untuk Tema Riset Masa Kini

a. Definisi CTL Menurut Para Ahli

CTL memiliki definisi yang beragam, bergantung pada perspektif para ahli yang menelaahnya. Johnson (2002) mendefinisikan CTL sebagai suatu sistem pembelajaran yang berupaya membantu siswa memahami makna materi pelajaran

dengan menghubungkannya pada konteks kehidupan nyata, baik yang berkaitan dengan lingkungan pribadi, sosial, maupun budaya. Definisi ini menekankan bahwa inti CTL terletak pada keterhubungan (connectedness) antara ilmu pengetahuan dengan pengalaman nyata siswa.

Sanjaya (2010) mendefinisikan CTL sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari, menghubungkannya dengan situasi nyata, serta mendorong penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Definisi ini memberi penekanan pada peran aktif siswa, berbeda dengan pembelajaran tradisional yang cenderung menempatkan siswa sebagai penerima pasif. Depdiknas (2003) melalui dokumen kebijakan pendidikan di Indonesia mengartikan CTL sebagai konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Definisi ini menunjukkan bahwa CTL tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan kompetensi hidup (life skills).

Dari berbagai definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa CTL adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan relevansi materi dengan kehidupan nyata, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta kebermaknaan pengetahuan yang diperoleh. Dengan kata lain,

CTL merupakan jembatan yang menghubungkan dunia sekolah dengan realitas di luar sekolah.

b. Konsep Dasar CTL

Konsep dasar CTL berakar pada teori constructivism yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman. Dalam pandangan konstruktivisme, belajar bukanlah proses menerima pengetahuan dari luar, melainkan proses aktif membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan. CTL kemudian memanfaatkan prinsip ini dengan menghadirkan konteks nyata sebagai media bagi siswa untuk membangun pengetahuan. Konsep CTL dapat dipahami melalui beberapa ciri utama. Pertama, CTL menekankan pada keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pada siswa yang harus aktif mencari, mengolah, dan memaknai informasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar. Kedua, CTL menekankan keterhubungan antarpengetahuan. Siswa tidak hanya belajar konsep secara terpisah, melainkan memahami bagaimana konsep tersebut relevan dengan situasi nyata dalam kehidupan mereka. Ketiga, CTL menuntut adanya refleksi. Siswa diajak untuk merenungkan kembali pengalaman belajar mereka agar lebih memahami makna yang diperoleh.

CTL juga berlandaskan pada pemahaman bahwa manusia belajar lebih baik ketika mereka melihat makna dari apa yang dipelajari. Misalnya, seorang siswa SD akan lebih mudah memahami konsep pecahan jika dikaitkan dengan pembagian

kue dalam kehidupan sehari-hari daripada hanya mempelajari simbol matematisnya. Hubungan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret inilah yang menjadi inti dari pembelajaran kontekstual.

c. Landasan Filosofis dan Psikologis CTL

Landasan filosofis CTL erat kaitannya dengan pragmatisme dalam pendidikan yang digagas oleh John Dewey. Dewey berpendapat bahwa pendidikan harus berorientasi pada pengalaman nyata siswa, bukan sekadar penguasaan materi secara teoretis. Pendidikan harus mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan, sehingga proses belajar sebaiknya didesain agar relevan dengan konteks keseharian mereka. Dari sisi psikologi belajar, CTL berpijak pada teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky. Piaget menekankan bahwa anak-anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam proses belajar. CTL kemudian mengintegrasikan kedua pandangan tersebut dengan menghadirkan pengalaman nyata, interaksi sosial, serta refleksi personal sebagai bagian dari pembelajaran.

d. Karakteristik CTL

CTL memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari pendekatan pembelajaran tradisional. Pertama, CTL menekankan pembelajaran berbasis masalah nyata. Materi pembelajaran dirancang agar berkaitan dengan

kehidupan siswa, sehingga mereka memahami manfaat praktis dari apa yang dipelajari. Kedua, CTL bersifat interaktif dan kolaboratif. Siswa diajak untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling bertukar gagasan. Ketiga, CTL menekankan penilaian autentik. Evaluasi pembelajaran tidak hanya berupa tes tertulis, tetapi juga berupa proyek, portofolio, atau aktivitas nyata yang mencerminkan kemampuan siswa.

Karakteristik lain CTL adalah keterpaduan antarbidang studi. Siswa tidak hanya belajar IPA, IPS, atau matematika secara terpisah, tetapi melihat bagaimana konsep-konsep dari berbagai bidang dapat digunakan bersama-sama dalam memecahkan masalah kehidupan. Misalnya, dalam proyek tentang lingkungan, siswa dapat belajar menghitung luas lahan (matematika), memahami ekosistem (IPA), serta menelaah dampak sosial (IPS).

e. Tujuan dan Orientasi CTL

Tujuan CTL bukan hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga menumbuhkan keterampilan hidup. CTL diarahkan agar siswa mampu:

- ❖ Menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan nyata.
- ❖ Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif.
- ❖ Bekerja sama dengan orang lain dalam menyelesaikan masalah.

- Mengembangkan sikap tanggung jawab, percaya diri, dan mandiri.
- Mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang untuk menghadapi tantangan nyata.

Orientasi CTL pada hakikatnya adalah membekali siswa dengan kemampuan untuk learn how to learn. Siswa diharapkan mampu terus belajar sepanjang hayat dengan menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

f. Perbedaan CTL dengan Pembelajaran Konvensional

Untuk memahami konsep CTL lebih jelas, penting membandingkannya dengan pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran konvensional, guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya menerima. Fokus utama adalah penguasaan materi secara teoretis. Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis yang menilai hafalan. Sebaliknya, CTL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan makna. Fokus utama adalah keterhubungan materi dengan konteks nyata serta pengembangan keterampilan berpikir. Evaluasi dilakukan secara autentik, menilai proses dan produk belajar. Perbedaan mendasar ini menunjukkan bahwa CTL lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan keterampilan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

g. Implementasi Konsep CTL di Sekolah Dasar

Implementasi CTL di sekolah dasar memerlukan perencanaan yang matang. Guru harus mampu merancang kegiatan yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Misalnya, dalam pembelajaran matematika tentang pengukuran, siswa dapat diajak mengukur benda-benda di sekitar kelas. Dalam pembelajaran IPA tentang tumbuhan, siswa bisa diajak menanam dan mengamati pertumbuhan tanaman di lingkungan sekolah.

Guru juga harus menyiapkan media pembelajaran yang mendukung implementasi CTL. Media visual sederhana seperti flipchart dapat digunakan untuk menampilkan gambar, peta konsep, atau hasil diskusi siswa. Flipchart dapat diisi secara bertahap sesuai alur pembelajaran, sehingga siswa dapat mengikuti perkembangan konsep dengan jelas. Media ini juga fleksibel untuk digunakan dalam kegiatan kolaboratif, misalnya menuliskan hasil diskusi kelompok atau memetakan ide-ide siswa. Implementasi CTL berbasis flipchart memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, serta menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Guru dapat mengembangkan variasi kegiatan sesuai dengan tema pembelajaran dan kondisi siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Definisi dan konsep CTL menegaskan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan yang relevan dengan kebutuhan pendidikan modern, terutama di sekolah dasar. CTL berakar pada teori konstruktivisme yang memandang pengetahuan sebagai hasil interaksi aktif siswa dengan lingkungan. Tujuan CTL

bukan hanya menguasai materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup yang penting untuk menghadapi tantangan abad 21. CTL menuntut keterlibatan aktif siswa, penggunaan media pembelajaran yang sesuai, serta evaluasi autentik yang mencerminkan kemampuan nyata. Implementasinya di sekolah dasar dapat dilakukan dengan memanfaatkan media sederhana seperti flipchart, yang mampu menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Melalui memahami definisi dan konsep CTL secara mendalam, guru, mahasiswa, peneliti, maupun praktisi pendidikan dapat memperoleh landasan teoritis yang kuat untuk mengembangkan inovasi pembelajaran. Integrasi CTL dengan media flipchart menjadi salah satu bentuk nyata upaya menjawab tantangan pembelajaran modern di tingkat sekolah dasar.

2.2 Prinsip-prinsip CTL

Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning atau CTL) dibangun atas sejumlah prinsip dasar yang menjadi pedoman dalam implementasinya. Prinsip-prinsip ini berfungsi sebagai kerangka operasional yang membedakan CTL dari pendekatan pembelajaran konvensional. Pemahaman yang mendalam mengenai prinsip CTL sangat penting bagi guru, mahasiswa pendidikan, dan praktisi agar implementasi pembelajaran kontekstual dapat berjalan efektif serta sesuai dengan tujuan pengembangan kompetensi abad 21.

Prinsip pertama adalah konstruktivisme. CTL berpijak pada asumsi bahwa pengetahuan tidak diberikan secara instan oleh guru, melainkan dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar. Guru berperan menyediakan lingkungan yang kondusif agar siswa mampu mengkonstruksi pemahaman sendiri berdasarkan interaksi dengan objek, peristiwa, maupun fenomena nyata. Proses ini menumbuhkan pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan hafalan semata.

Prinsip kedua adalah inquiry atau kegiatan menemukan. Dalam CTL, pembelajaran tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan mendorong siswa untuk mencari, menanya, mengumpulkan data, serta menarik kesimpulan. Prinsip ini menumbuhkan sikap ilmiah sekaligus membiasakan siswa untuk berpikir kritis dan analitis. Prinsip ketiga adalah bertanya (questioning). Pertanyaan dalam CTL tidak hanya datang dari guru, tetapi juga dari siswa sebagai bentuk rasa ingin tahu. Proses bertanya berfungsi menggali informasi, memicu rasa ingin tahu, sekaligus melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Prinsip keempat adalah learning community atau masyarakat belajar. Pembelajaran dalam CTL menekankan kerja sama, diskusi, dan kolaborasi antar siswa. Mereka belajar dari guru, teman sebaya, maupun lingkungan sekitar. Kegiatan ini mencerminkan realitas sosial di mana pengetahuan dibangun bersama melalui interaksi. Prinsip kelima adalah pemodelan (modeling). Guru perlu memberikan contoh atau menunjukkan cara berpikir, bersikap, maupun bertindak dalam menyelesaikan tugas. Pemodelan berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik nyata.

Prinsip keenam adalah refleksi. Siswa diajak meninjau kembali pengalaman belajarnya, merenungkan makna dari kegiatan yang telah dilakukan, serta menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Refleksi membantu memperkuat pemahaman dan mematangkan proses internalisasi pengetahuan. Prinsip ketujuh adalah penilaian autentik. Evaluasi dalam CTL menekankan penilaian yang mencerminkan kemampuan nyata siswa. Tes tertulis tidak ditinggalkan sepenuhnya, namun dilengkapi dengan penilaian portofolio, proyek, produk, atau kinerja yang mencerminkan keterampilan siswa secara utuh.

Pengintegrasian prinsip-prinsip tersebut, CTL mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Guru yang memahami prinsip CTL dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan hidup dan karakter siswa.

2.3 Komponen CTL (konstruktivisme, inquiry, questioning, learning community, modeling, reflection, authentic assessment).

a. Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan landasan filosofis sekaligus komponen utama dalam pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). Konsep ini berakar pada pandangan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa, melainkan harus dibangun secara aktif oleh individu

berdasarkan pengalaman belajar yang dialaminya. Siswa tidak berfungsi sebagai wadah kosong yang hanya menerima informasi, melainkan sebagai subjek aktif yang mengonstruksi makna melalui interaksi dengan lingkungan, teman sebaya, maupun fenomena nyata. Pandangan ini memiliki implikasi mendalam terhadap desain pembelajaran, peran guru, serta keterlibatan siswa.

Prinsip konstruktivisme menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif, bukan pasif. Setiap siswa datang ke ruang kelas dengan pengetahuan awal, pengalaman, dan pemahaman tertentu yang berbeda satu sama lain. Proses pembelajaran yang efektif harus memperhitungkan latar belakang tersebut, kemudian menempatkan siswa pada situasi belajar yang mendorong mereka untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki. Guru yang menerapkan konstruktivisme tidak hanya menyampaikan informasi, melainkan memfasilitasi terjadinya proses pengolahan informasi oleh siswa agar terbentuk pemahaman yang lebih mendalam.

Implementasi konstruktivisme dalam CTL di sekolah dasar dapat dilakukan melalui berbagai cara. Guru dapat memulai pembelajaran dengan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Sebagai contoh, ketika membahas konsep pecahan, guru tidak langsung memberikan simbol matematis, melainkan mengajak siswa mengamati pembagian kue atau buah dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas tersebut, siswa mengalami sendiri konsep pecahan sebelum

memformalkannya dalam simbol matematika. Strategi semacam ini memungkinkan terbentuknya pemahaman yang lebih tahan lama karena didasarkan pada pengalaman konkret.

Konstruktivisme juga menuntut adanya kesempatan bagi siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan. Guru memberikan tugas yang menantang, pertanyaan terbuka, atau masalah nyata yang mendorong siswa berpikir kritis. Proses pencarian jawaban, diskusi, hingga pengambilan kesimpulan menjadi bagian penting dari pengalaman belajar. Keterlibatan aktif tersebut membangun rasa kepemilikan terhadap pengetahuan yang diperoleh, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar.

Implikasi konstruktivisme terhadap peran guru sangat signifikan. Guru tidak lagi diposisikan sebagai sumber utama pengetahuan, tetapi sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing yang menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang variatif, menggunakan media yang relevan, serta memfasilitasi diskusi yang mendorong siswa mengekspresikan ide-idenya. Interaksi yang diciptakan bukan satu arah, melainkan dialogis, di mana guru dan siswa sama-sama terlibat dalam proses pencarian makna. Evaluasi dalam konstruktivisme juga tidak terbatas pada tes hafalan, melainkan menilai kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata, mengemukakan pendapat, serta menerapkan pengetahuan pada situasi baru. Penilaian yang autentik seperti portofolio,

proyek, atau produk hasil belajar lebih sesuai dengan semangat konstruktivisme karena mampu menggambarkan pemahaman siswa secara komprehensif.

Konstruktivisme dalam CTL berfungsi sebagai fondasi yang menegaskan bahwa setiap kegiatan belajar harus berorientasi pada makna. Siswa yang aktif membangun pengetahuan tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan sikap reflektif. Tujuan akhir konstruktivisme adalah melahirkan pembelajaran sepanjang hayat yang mampu menghadapi dinamika kehidupan dengan bekal pengetahuan yang selalu berkembang.

b. Inquiry

Inquiry atau kegiatan menemukan merupakan komponen penting dalam CTL yang menekankan proses pencarian pengetahuan secara aktif. Konsep ini berakar pada pandangan bahwa belajar bukanlah proses menerima informasi secara pasif, melainkan serangkaian aktivitas yang melibatkan pencarian, pengamatan, pengumpulan data, analisis, hingga penarikan kesimpulan. Inquiry memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri proses berpikir ilmiah, sehingga mereka mampu mengembangkan keterampilan intelektual sekaligus sikap ilmiah.

Peran inquiry dalam pembelajaran CTL sangat signifikan karena mampu menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa diarahkan untuk mengajukan pertanyaan kritis,

melakukan eksplorasi, serta menemukan jawaban berdasarkan fakta yang diperoleh. Kegiatan ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena pengetahuan tidak diberikan secara langsung, melainkan diperoleh melalui usaha siswa sendiri. Pengetahuan yang ditemukan melalui inquiry cenderung lebih tahan lama dalam ingatan, sebab siswa terlibat penuh dalam proses pembentukannya.

Implementasi inquiry di sekolah dasar dapat diwujudkan melalui berbagai aktivitas sederhana. Guru dapat merancang eksperimen kecil, mengajak siswa melakukan observasi di lingkungan sekitar, atau memberikan studi kasus yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Misalnya, dalam pembelajaran IPA tentang sifat air, siswa tidak hanya membaca buku, tetapi diminta melakukan percobaan sederhana seperti menuangkan air ke dalam berbagai wadah untuk membuktikan bahwa air mengikuti bentuk wadah. Aktivitas semacam ini mendorong siswa untuk berpikir logis, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan.

Inquiry menuntut peran guru sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya proses pencarian, bukan sebagai penyampai jawaban. Guru harus mampu menyusun pertanyaan pemantik, memberikan bimbingan seperlunya, serta menyediakan sumber belajar yang relevan. Siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi, namun tetap dalam kerangka tujuan pembelajaran yang jelas. Peran guru adalah menjaga agar proses inquiry tetap fokus dan produktif.

Manfaat inquiry tidak hanya terbatas pada penguasaan materi pelajaran. Siswa juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan sikap ilmiah seperti teliti, sabar, serta terbuka terhadap pendapat orang lain. Nilai-nilai tersebut sangat penting bagi perkembangan kepribadian siswa di era modern. Pembelajaran yang mengintegrasikan inquiry membuat siswa lebih siap menghadapi tantangan nyata, karena mereka terbiasa mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi.

c. Questioning

Questioning atau kegiatan bertanya merupakan komponen CTL yang berfungsi sebagai alat utama dalam menggali informasi, mengarahkan perhatian, serta memicu rasa ingin tahu siswa. Pertanyaan dalam CTL tidak hanya bersumber dari guru, melainkan juga dari siswa. Kegiatan bertanya dianggap sebagai indikator bahwa siswa aktif berpikir, mencoba memahami, serta ingin memperdalam pengetahuan yang dimiliki.

Fungsi utama questioning adalah mendorong interaksi. Melalui pertanyaan, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa, sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengklarifikasi konsep yang masih kabur. Pertanyaan juga dapat digunakan untuk menantang siswa berpikir lebih kritis, menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru, serta membangun argumen yang logis. Implementasi questioning dalam kelas dapat dilakukan

dengan berbagai cara. Guru dapat memulai pembelajaran dengan pertanyaan pemantik yang sederhana namun menantang, seperti “Mengapa air hujan bisa masuk ke tanah?” atau “Mengapa tanaman layu jika tidak disiram?” Pertanyaan tersebut memancing rasa ingin tahu dan mendorong siswa untuk berpikir. Di sisi lain, siswa juga diberi ruang untuk mengajukan pertanyaan mereka sendiri. Guru perlu menghargai setiap pertanyaan, karena hal itu mencerminkan proses berpikir aktif.

Questioning juga membantu menumbuhkan budaya dialogis di kelas. Siswa terbiasa saling bertanya dan menjawab, sehingga tercipta interaksi yang lebih hidup. Kegiatan ini meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, melatih keterampilan komunikasi, serta mengembangkan sikap kritis terhadap informasi. Guru perlu memastikan bahwa pertanyaan tidak hanya menuntut jawaban faktual, tetapi juga memicu analisis, evaluasi, dan refleksi. Kekuatan questioning dalam CTL terletak pada kemampuannya menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Pertanyaan yang baik tidak hanya membuka wawasan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran bahwa belajar adalah proses pencarian makna yang tidak pernah berhenti.

d. Learning Community

Learning community atau masyarakat belajar merupakan komponen CTL yang menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi. Konsep ini berpijak pada pandangan bahwa pengetahuan tidak hanya dibangun secara individual, tetapi juga melalui interaksi sosial. Siswa belajar tidak hanya dari guru, melainkan juga dari teman sebaya, lingkungan, serta sumber belajar lainnya. Prinsip learning community tercermin dalam berbagai aktivitas kelompok. Diskusi, kerja kelompok, kolaborasi proyek, maupun belajar lintas kelas merupakan wujud nyata masyarakat belajar. Kegiatan ini memungkinkan siswa saling bertukar ide, memperbaiki pemahaman, serta membangun solusi bersama. Suasana belajar menjadi lebih demokratis karena setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi.

Manfaat learning community sangat luas. Siswa belajar menghargai pendapat orang lain, mengembangkan keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan sikap toleransi. Kemampuan bekerja sama yang diasah sejak dini akan menjadi modal penting dalam kehidupan bermasyarakat. Kegiatan belajar bersama juga mengurangi rasa takut dan cemas, sebab siswa merasa didukung oleh lingkungan sosialnya. Guru berperan menciptakan iklim kelas yang kondusif agar setiap siswa merasa aman untuk berbagi ide. Penugasan kelompok harus dirancang sedemikian rupa agar semua anggota berpartisipasi aktif. Evaluasi tidak hanya menekankan hasil akhir, tetapi juga menilai proses kerja sama. Pendekatan ini menegaskan bahwa pembelajaran bukan

hanya pencapaian individual, melainkan juga proses sosial yang melibatkan interaksi antarindividu.

e. Modeling

Modeling atau pemodelan merupakan komponen CTL yang berfokus pada pemberian contoh atau teladan dalam proses pembelajaran. Konsep ini berpijak pada teori sosial kognitif Albert Bandura yang menegaskan bahwa manusia belajar banyak hal melalui observasi dan imitasi terhadap perilaku orang lain. Anak-anak sekolah dasar sangat mudah meniru, sehingga modeling menjadi instrumen strategis dalam membangun keterampilan, sikap, maupun nilai.

Peran modeling dalam CTL sangat penting karena membantu siswa memahami bagaimana suatu konsep diterapkan secara nyata. Misalnya, ketika guru menjelaskan cara menyelesaikan soal matematika, ia tidak hanya memberikan rumus, melainkan juga memperlihatkan langkah demi langkah penyelesaiannya di papan tulis atau flipchart. Tindakan tersebut memberikan gambaran konkret bagi siswa tentang proses berpikir yang benar. Modeling juga dapat dilakukan dengan cara memperlihatkan sikap atau perilaku yang diharapkan, seperti menunjukkan cara berdiskusi yang sopan, menghargai pendapat, atau mempresentasikan hasil kerja kelompok.

Implementasi modeling dalam pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk. Guru dapat memodelkan

keterampilan tertentu secara langsung, menayangkan video, atau menghadirkan narasumber sebagai teladan. Dalam konteks CTL, pemodelan tidak hanya berasal dari guru, tetapi juga dapat berasal dari siswa. Ketika seorang siswa diminta mendemonstrasikan hasil kerjanya, ia secara tidak langsung menjadi model bagi teman-temannya. Strategi ini menumbuhkan rasa percaya diri sekaligus memperkaya variasi pembelajaran.

Efektivitas modeling sangat bergantung pada konsistensi dan relevansinya dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa model yang ditampilkan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan sosial siswa. Proses modeling juga sebaiknya diikuti dengan penjelasan mengapa suatu tindakan dilakukan, sehingga siswa tidak hanya meniru secara mekanis, tetapi juga memahami makna yang terkandung di dalamnya. Manfaat modeling meliputi peningkatan pemahaman konseptual, keterampilan praktis, dan internalisasi nilai. Siswa lebih mudah memahami materi karena memiliki contoh nyata sebagai acuan. Keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan juga dapat ditumbuhkan melalui proses pemodelan. Nilai-nilai positif seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin lebih efektif ditanamkan melalui teladan nyata dibandingkan hanya berupa penjelasan teoretis. Modeling dalam CTL memperkuat keyakinan bahwa belajar adalah proses sosial yang melibatkan interaksi, observasi, dan imitasi. Guru dan siswa sama-sama

berperan sebagai model yang saling menginspirasi dalam perjalanan belajar.

f. Reflection

Reflection atau refleksi merupakan komponen CTL yang menekankan pada kegiatan meninjau kembali pengalaman belajar untuk menemukan makna yang lebih dalam. Refleksi dipandang sebagai aktivitas penting dalam memperkuat pemahaman, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, serta mengembangkan kesadaran diri sebagai pembelajar. Konsep refleksi berakar dari pemikiran John Dewey yang menyatakan bahwa pengalaman belajar tidak otomatis menghasilkan pengetahuan, kecuali jika siswa melakukan proses reflektif. Aktivitas refleksi memungkinkan siswa merenungkan apa yang telah dipelajari, bagaimana proses belajar berlangsung, serta mengapa hal tersebut penting bagi kehidupannya. Refleksi menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga menyadari proses dan makna di baliknya.

Implementasi refleksi di sekolah dasar dapat dilakukan melalui berbagai cara. Guru dapat mengajak siswa menuliskan kesan belajar dalam jurnal harian, mendiskusikan pengalaman belajar di akhir pelajaran, atau membuat peta konsep yang merangkum materi. Aktivitas sederhana seperti menanyakan kepada siswa “Apa hal paling berharga yang kamu pelajari hari ini?” dapat memicu proses refleksi yang signifikan. Dalam

pembelajaran berbasis flipchart, refleksi dapat diwujudkan dengan mengisi kolom khusus berisi rangkuman ide siswa di akhir pelajaran. Refleksi memiliki manfaat luas dalam perkembangan kognitif dan afektif siswa. Aktivitas ini melatih keterampilan metakognitif, yaitu kemampuan menyadari cara berpikir dan belajar sendiri. Siswa belajar mengenali strategi belajar yang efektif, kelemahan yang perlu diperbaiki, serta cara menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata. Refleksi juga mengembangkan sikap tanggung jawab terhadap proses belajar, sebab siswa menyadari bahwa keberhasilan belajar bergantung pada keterlibatan aktifnya.

Guru memegang peran penting dalam menciptakan budaya reflektif di kelas. Lingkungan belajar harus mendukung siswa untuk jujur, terbuka, dan berani mengungkapkan pikiran tanpa rasa takut dihakimi. Pertanyaan reflektif sebaiknya dirancang untuk menstimulasi pemikiran mendalam, bukan sekadar menanyakan fakta. Evaluasi hasil refleksi juga harus difokuskan pada kualitas pemikiran, bukan pada benar atau salahnya jawaban. Refleksi dalam CTL menegaskan bahwa belajar bukan sekadar aktivitas kognitif, melainkan proses transformasi diri yang melibatkan kesadaran, makna, dan pengembangan kepribadian.

g. Authentic Assessment

Authentic assessment atau penilaian autentik merupakan komponen CTL yang berfokus pada evaluasi nyata terhadap kemampuan siswa. Penilaian ini berbeda dari tes tradisional

yang hanya menilai hafalan, karena authentic assessment menilai keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam konteks yang relevan dengan kehidupan. Penilaian autentik memandang siswa sebagai individu yang belajar untuk menghadapi dunia nyata, bukan hanya untuk menjawab soal ujian.

Konsep penilaian autentik didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan sejati siswa hanya dapat terlihat ketika mereka melakukan tugas yang menyerupai situasi nyata. Evaluasi harus mencerminkan kompetensi yang sesungguhnya, seperti kemampuan memecahkan masalah, bekerja sama, mengomunikasikan ide, serta menghasilkan produk nyata. Authentic assessment memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang perkembangan siswa dibandingkan sekadar skor tes pilihan ganda.

Implementasi authentic assessment di sekolah dasar dapat dilakukan melalui berbagai bentuk. Guru dapat menilai portofolio, proyek, presentasi, laporan hasil pengamatan, atau produk kreatif siswa. Misalnya, dalam pembelajaran sains tentang ekosistem, siswa diminta membuat laporan observasi lingkungan sekolah yang berisi data, analisis, dan rekomendasi. Hasil kerja tersebut lebih mencerminkan pemahaman siswa dibandingkan menjawab soal tertulis semata. Peran guru dalam penilaian autentik meliputi perancangan instrumen yang jelas, pemberian rubrik penilaian, serta pemberian umpan balik yang konstruktif. Penilaian tidak

hanya dilakukan di akhir, melainkan juga selama proses belajar berlangsung.

Aktivitas seperti diskusi, kerja kelompok, atau eksperimen dapat dijadikan bagian dari penilaian. Strategi ini menekankan bahwa setiap proses belajar memiliki nilai evaluatif. Manfaat authentic assessment sangat besar. Siswa merasa lebih termotivasi karena tugas yang diberikan bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka. Penilaian autentik juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad 21, seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Guru memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai kemampuan siswa, bukan hanya aspek kognitif, tetapi juga keterampilan praktis dan sikap.

Authentic assessment dalam CTL membuktikan bahwa evaluasi dapat menjadi bagian integral dari pembelajaran, bukan sekadar alat pengukur akhir. Penilaian autentik memandang siswa sebagai pembelajar yang sedang berkembang, sehingga fokus utama bukan pada angka, melainkan pada proses pertumbuhan dan pencapaian kompetensi nyata.

2.4 Keunggulan dan Kelemahan CTL.

a. Keunggulan CTL

Pendekatan CTL memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya relevan sebagai strategi pembelajaran

modern. Keunggulan pertama adalah kemampuannya mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks nyata kehidupan siswa. Pembelajaran tidak lagi bersifat abstrak dan jauh dari pengalaman, melainkan dekat dengan peristiwa sehari-hari. Ketika siswa mempelajari konsep matematika tentang pecahan, misalnya, guru dapat mengaitkannya dengan kegiatan membagi makanan atau uang saku. Hubungan ini menjadikan siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi konsep karena mereka mampu melihat manfaat langsung dalam kehidupan.

Keunggulan berikutnya terletak pada peran aktif siswa. CTL mendorong siswa menjadi subjek pembelajaran, bukan sekadar objek yang menerima informasi. Aktivitas belajar menekankan keterlibatan, eksplorasi, dan konstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Siswa diajak berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, dan bekerja sama dalam komunitas belajar. Keterlibatan aktif ini menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, serta kepercayaan diri siswa. Pembelajaran berbasis CTL juga mengembangkan keterampilan abad 21. Kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah menjadi bagian integral dalam setiap kegiatan belajar. Hal ini sangat penting di era globalisasi ketika dunia kerja membutuhkan sumber daya manusia yang tidak hanya menguasai pengetahuan teoretis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dan sosial.

Keunggulan lainnya adalah keberagaman metode yang dapat digunakan. Guru memiliki fleksibilitas dalam merancang strategi, media, maupun asesmen sesuai kebutuhan siswa. Penggunaan flipchart, misalnya, dapat memperkaya interaksi visual sekaligus mendukung proses inquiry dan refleksi. Penilaian autentik dalam CTL juga memungkinkan evaluasi menyeluruh terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara keseluruhan, keunggulan CTL terletak pada kemampuannya membangun pembelajaran bermakna, melibatkan siswa secara aktif, serta menumbuhkan kompetensi yang relevan dengan tantangan abad modern.

b. Kelemahan CTL

Meskipun menawarkan berbagai keunggulan, CTL tidak terlepas dari sejumlah kelemahan yang perlu diantisipasi. Kelemahan pertama berkaitan dengan kebutuhan sumber daya dan kesiapan guru. Implementasi CTL menuntut kreativitas, keterampilan pedagogis, serta penguasaan strategi inovatif yang tinggi. Banyak guru di sekolah dasar masih terbiasa dengan metode ceramah konvensional, sehingga beradaptasi dengan pendekatan CTL memerlukan pelatihan intensif dan perubahan pola pikir.

Kelemahan berikutnya adalah keterbatasan waktu. Proses pembelajaran kontekstual biasanya memakan waktu lebih lama dibandingkan metode tradisional. Aktivitas inquiry, diskusi, refleksi, dan penilaian autentik membutuhkan perencanaan serta pelaksanaan yang mendalam. Kondisi ini

sering berbenturan dengan keterbatasan jam pelajaran atau tuntutan kurikulum yang padat. Akibatnya, guru berpotensi mengalami kesulitan menyelesaikan target materi jika sepenuhnya mengandalkan CTL. Faktor fasilitas juga menjadi tantangan. CTL idealnya membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi, ruang kelas yang mendukung interaksi, serta akses pada sumber belajar kontekstual. Sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana mungkin kesulitan memenuhi prasyarat tersebut. Meskipun media sederhana seperti flipchart dapat menjadi solusi, tetap saja ketersediaan alat bantu dan bahan ajar berpengaruh pada kualitas implementasi.

Kelemahan lain yang sering muncul adalah adanya perbedaan kemampuan siswa dalam beradaptasi. Tidak semua siswa memiliki kecepatan belajar yang sama. Sebagian siswa mungkin merasa kesulitan ketika diminta mandiri atau berpartisipasi aktif dalam diskusi. Situasi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan jika guru tidak memberikan perhatian dan bimbingan yang memadai. Meskipun terdapat berbagai kelemahan, CTL tetap dapat menjadi pendekatan efektif apabila guru mampu melakukan adaptasi kreatif, mengombinasikan metode, serta menciptakan keseimbangan antara tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa.

2.5 Relevansi CTL dengan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara luas di Indonesia membawa paradigma baru dalam dunia pendidikan. Kurikulum ini menekankan pada fleksibilitas, pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta pengembangan kompetensi esensial yang relevan dengan kebutuhan abad 21. Filosofi yang mendasari Kurikulum Merdeka sangat dekat dengan prinsip-prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL). Keduanya sama-sama menekankan pembelajaran bermakna yang menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata, serta menumbuhkan kemandirian siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat.

CTL menjadi relevan dalam konteks Kurikulum Merdeka karena keduanya memandang siswa sebagai subjek yang aktif, bukan sekadar objek penerima informasi. Dalam CTL, siswa diajak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, diskusi, dan refleksi. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), diferensiasi pembelajaran, serta integrasi keterampilan abad 21. Pendekatan ini selaras dengan komponen CTL seperti inquiry, learning community, dan authentic assessment. Misalnya, proyek berbasis lingkungan di sekolah dasar dapat dirancang melalui langkah-langkah inquiry, kerja sama kelompok, serta refleksi yang mendalam, sekaligus menjadi sarana penilaian autentik.

Relevansi lainnya terlihat pada fokus pengembangan profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Nilai-nilai seperti

kemandirian, gotong royong, bernalar kritis, dan kreativitas dapat tumbuh optimal melalui strategi CTL. Komunitas belajar dalam CTL sejalan dengan semangat gotong royong, sementara kegiatan refleksi dan inquiry memperkuat kemampuan bernalar kritis. Siswa tidak hanya menguasai pengetahuan kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai moral dan sosial yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. CTL juga mendukung diferensiasi pembelajaran yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Setiap siswa memiliki gaya belajar, minat, dan kemampuan yang berbeda. Pendekatan kontekstual memberi ruang bagi guru untuk menyesuaikan strategi, media, dan penilaian sesuai karakteristik individu siswa. Penggunaan media sederhana seperti flipchart dapat diadaptasi untuk memfasilitasi diskusi kelompok, menggali pertanyaan siswa, atau menuliskan refleksi hasil belajar. Fleksibilitas ini menjadikan CTL instrumen yang relevan dalam mendukung prinsip student-centered learning yang diusung Kurikulum Merdeka.

Keterkaitan CTL dengan Kurikulum Merdeka juga tampak pada penekanan terhadap pengalaman belajar yang transdisipliner. Kurikulum Merdeka mengarahkan pembelajaran lintas disiplin agar siswa mampu melihat keterhubungan pengetahuan. CTL menyediakan kerangka untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam konteks nyata. Sebagai contoh, proyek tentang kesehatan lingkungan dapat mengintegrasikan ilmu sains, matematika, bahasa, dan seni melalui kegiatan observasi, pengukuran, penulisan laporan, serta presentasi kreatif. Secara keseluruhan, relevansi CTL dengan Kurikulum Merdeka terletak pada

kesamaan filosofi, tujuan, dan strategi implementasi. CTL mampu menjadi pendekatan yang memperkuat keberhasilan Kurikulum Merdeka karena menekankan keterlibatan aktif siswa, penilaian autentik, serta penghubungan materi dengan konteks kehidupan nyata. Integrasi kedua konsep ini diyakini mampu menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya bermakna, tetapi juga memberdayakan siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

BAB III Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar



3.1 Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar yang menjadi fondasi bagi perkembangan intelektual, emosional, dan sosial anak. Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “perantara” atau “penghubung”. Dalam konteks pendidikan, media dipahami sebagai segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) agar proses komunikasi pembelajaran berlangsung lebih efektif. Media tidak hanya dipandang sebagai alat bantu pengajaran, melainkan juga sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Sejumlah ahli pendidikan memberikan definisi mengenai media pembelajaran. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang proses belajar. Definisi ini menekankan bahwa media tidak terbatas pada alat fisik seperti papan tulis, flipchart, atau proyektor, tetapi juga mencakup segala stimulus yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Heinich dan Molenda mendefinisikan media sebagai saluran komunikasi yang membawa informasi antara pengajar dan pelajar. Perspektif ini memperlihatkan bahwa media berfungsi sebagai jembatan komunikasi, sehingga tanpa media, pesan yang ingin disampaikan guru berpotensi tidak diterima siswa secara jelas.

Dalam konteks pendidikan dasar, konsep media pembelajaran memiliki keunikan tersendiri. Anak usia sekolah dasar berada pada

tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget. Mereka cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk nyata, visual, atau kontekstual dibandingkan konsep abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan besar dalam menghadirkan pengalaman konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Misalnya, pembelajaran matematika tentang pecahan akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media visual berupa gambar atau potongan benda nyata dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam berbagai kategori. Berdasarkan bentuknya, media dibedakan menjadi media visual (gambar, grafik, flipchart), media audio (rekaman suara, musik edukatif), media audiovisual (video pembelajaran, animasi), serta media berbasis teknologi digital (aplikasi interaktif, platform daring). Klasifikasi lainnya didasarkan pada fungsinya, misalnya media untuk motivasi, media untuk penyampaian informasi, atau media untuk evaluasi. Ragam media ini menunjukkan bahwa guru memiliki banyak pilihan dalam merancang pengalaman belajar sesuai kebutuhan dan kondisi sekolah.

Kehadiran media pembelajaran memberikan sejumlah fungsi strategis. Pertama, media membantu mengkonkretkan konsep abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Kedua, media mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar. Anak sekolah dasar cenderung cepat bosan apabila pembelajaran hanya dilakukan secara verbal, sehingga penggunaan media mampu menciptakan variasi yang menyenangkan. Ketiga, media dapat mempercepat pemahaman karena pesan yang diterima melalui kombinasi teks,

gambar, dan suara lebih mudah diingat. Keempat, media mendukung terjadinya interaksi dua arah. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui penggunaan media interaktif.

Dalam konteks pembelajaran modern, konsep media juga mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Kehadiran media digital memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, variatif, dan personal. Namun, media sederhana seperti flipchart tetap relevan digunakan, terutama di sekolah dasar dengan keterbatasan sarana teknologi. Flipchart memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, kemudahan penggunaan, serta kemampuan menampilkan ide visual yang dapat diperbarui secara cepat sesuai kebutuhan pembelajaran. Konsep media pembelajaran pada akhirnya tidak bisa dipisahkan dari peran guru sebagai desainer pembelajaran. Media hanyalah sarana, sehingga efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana guru memilih, merancang, dan menggunakan sesuai tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan belajar. Guru yang mampu mengintegrasikan media dengan strategi pedagogis akan lebih mudah menciptakan pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa.

Secara ringkas, konsep media pembelajaran dalam pendidikan dasar menekankan pada fungsi media sebagai penghubung yang menjembatani guru dan siswa dalam proses belajar. Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai bagian dari strategi untuk menciptakan pengalaman belajar konkret, menarik, dan bermakna sesuai tahap perkembangan anak. Keberadaan media, baik

sederhana maupun berbasis teknologi, akan selalu menjadi komponen penting dalam mewujudkan pembelajaran efektif di era modern

3.2 Fungsi Media dalam Meningkatkan Pembelajaran dan Keterampilan Abad 21

Media pembelajaran memiliki peran fundamental dalam dunia pendidikan modern, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang menjadi pondasi awal bagi pembentukan kompetensi abad 21. Fungsi media tidak lagi terbatas pada alat bantu untuk memperjelas informasi, melainkan berkembang menjadi sarana strategis yang mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan literasi, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi. Seiring dengan hadirnya Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis konteks dan proyek, media pembelajaran mendapatkan posisi sentral dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan, bermakna, dan berorientasi masa depan.

Salah satu fungsi utama media adalah menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman konkret yang dekat dengan kehidupan siswa. Anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan dukungan visual, manipulatif, dan kontekstual agar dapat memahami materi secara utuh. Misalnya, konsep matematika tentang pecahan lebih mudah dipahami jika disertai media visual seperti potongan kue atau diagram pada flipchart, dibandingkan hanya melalui penjelasan abstrak. Media berfungsi menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas, sehingga siswa

dapat merasakan relevansi antara apa yang dipelajari dengan kehidupannya sehari-hari. Dalam konteks keterampilan abad 21, fungsi ini berkaitan erat dengan penguatan literasi numerasi dan sains. Siswa tidak hanya menghafal rumus atau definisi, tetapi juga mampu mengaitkan pengetahuan tersebut dengan situasi nyata. Keberadaan media memastikan bahwa pembelajaran berlangsung kontekstual, sesuai dengan prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL), sekaligus sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka.

a. Media sebagai Stimulus Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Media berfungsi sebagai stimulus yang mampu menarik perhatian, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Anak sekolah dasar cenderung memiliki rentang konsentrasi yang pendek dan mudah bosan apabila pembelajaran hanya disampaikan secara verbal. Penggunaan media seperti flipchart berwarna, gambar interaktif, atau video edukatif dapat meningkatkan minat siswa sehingga mereka lebih fokus pada materi.

Motivasi belajar yang tumbuh dari penggunaan media juga berkontribusi pada keterampilan abad 21. Rasa ingin tahu yang tinggi mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Saat media menampilkan masalah atau fenomena nyata, siswa terdorong untuk mencari solusi, mengajukan pertanyaan, dan mengeksplorasi informasi lebih jauh. Fungsi media dalam meningkatkan motivasi pada akhirnya berimplikasi pada keterlibatan aktif siswa dalam seluruh proses pembelajaran.

b. Media sebagai Fasilitator Interaksi dan Kolaborasi

Pembelajaran abad 21 menuntut keterampilan kolaborasi sebagai kompetensi utama. Media berperan sebagai fasilitator yang menciptakan ruang interaksi antara siswa dengan guru maupun antar siswa. Misalnya, ketika guru menggunakan flipchart untuk menuliskan ide, siswa dapat berkontribusi secara langsung dengan memberikan pendapat, mengoreksi, atau menambahkan informasi. Proses ini menumbuhkan keterampilan kerja sama, menghargai pendapat, dan membangun pemikiran kolektif.

Media digital juga menyediakan platform interaktif yang memungkinkan siswa bekerja secara kolaboratif. Aplikasi berbasis daring, misalnya, memfasilitasi pembuatan proyek bersama, diskusi kelompok, dan berbagi informasi secara real-time. Walaupun demikian, media sederhana seperti flipchart tetap memiliki peran signifikan dalam mengajarkan keterampilan kolaborasi, khususnya di sekolah dengan keterbatasan akses teknologi. Fungsi media dalam memfasilitasi kolaborasi selaras dengan kompetensi profil Pelajar Pancasila yang menekankan semangat gotong royong.

c. Media sebagai Alat untuk Mengembangkan Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan esensial abad 21. Media pembelajaran menyediakan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan inovasi dalam bentuk nyata. Flipchart, misalnya, tidak hanya digunakan guru untuk menyajikan informasi, tetapi juga dapat menjadi wadah bagi siswa untuk

menggambar, menuliskan ide, atau membuat diagram yang menggambarkan pemikiran mereka.

Kreativitas siswa semakin berkembang ketika media yang digunakan memungkinkan eksplorasi tanpa batas. Video, aplikasi desain sederhana, atau media manipulatif seperti balok bangun ruang dapat mendorong siswa menghasilkan karya yang unik. Fungsi media dalam membangun kreativitas tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia modern yang menuntut inovasi.

d. Media sebagai Sarana Literasi Digital dan Informasi

Abad 21 ditandai dengan arus informasi yang melimpah. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penting untuk menanamkan literasi digital sejak usia sekolah dasar. Siswa belajar bagaimana mengakses, menyeleksi, menganalisis, dan menggunakan informasi secara bijak melalui media yang mereka gunakan dalam pembelajaran. Ketika guru memperkenalkan media berbasis digital seperti video pembelajaran atau aplikasi interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga belajar mengembangkan keterampilan literasi informasi. Mereka diajak untuk mengidentifikasi sumber informasi yang valid, membandingkan data, dan menarik kesimpulan secara kritis. Literasi digital ini merupakan bekal penting agar siswa mampu berpartisipasi dalam masyarakat global yang sarat teknologi.

e. Media sebagai Wadah Penilaian Autentik

Fungsi media tidak berhenti pada tahap penyampaian informasi, melainkan juga berperan dalam penilaian autentik. Guru dapat menggunakan media seperti portofolio digital, hasil proyek, atau catatan refleksi pada flipchart untuk menilai kemampuan siswa secara komprehensif. Penilaian autentik memungkinkan guru menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, bukan sekadar hasil ujian tertulis. Siswa dapat dinilai dari partisipasi aktif dalam diskusi, kualitas produk kreatif yang dibuat, maupun kemampuan presentasi. Media mendukung penilaian ini karena menyediakan bukti nyata dari proses belajar. Penilaian autentik melalui media juga selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan asesmen formatif dan pengembangan kompetensi nyata.

f. Media sebagai Penguat Keterampilan Komunikasi

Kemampuan komunikasi yang efektif menjadi salah satu keterampilan inti abad 21. Media berfungsi memperkuat kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide, baik secara lisan maupun tulisan. Ketika siswa diminta mempresentasikan hasil diskusi menggunakan flipchart, mereka belajar menyusun gagasan, memilih kata yang tepat, serta menyampaikan informasi dengan runtut. Penggunaan media audiovisual juga mendukung keterampilan komunikasi. Siswa dapat membuat video sederhana atau presentasi digital untuk mengomunikasikan ide mereka kepada audiens. Aktivitas ini melatih keberanian, kejelasan berbicara, serta penggunaan teknologi sebagai sarana komunikasi. Dengan demikian, media berperan penting dalam menyiapkan siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif di era global.

g. Media sebagai Penunjang Pembelajaran Diferensiasi

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik individu siswa. Media memiliki fungsi strategis dalam mendukung diferensiasi pembelajaran. Guru dapat menyiapkan beragam media untuk mengakomodasi gaya belajar visual, auditorial, maupun kinestetik. Siswa yang cenderung visual dapat memahami materi lebih baik melalui gambar dan diagram di flipchart, sementara siswa auditorial terbantu dengan rekaman suara atau penjelasan video. Siswa kinestetik memperoleh pengalaman belajar bermakna melalui media manipulatif atau eksperimen langsung. Dengan demikian, media menjadi sarana yang memungkinkan pembelajaran inklusif, adil, dan sesuai kebutuhan siswa.

Media pembelajaran berfungsi jauh melampaui sekadar alat bantu pengajaran. Media merupakan penghubung antara konsep abstrak dan konteks nyata, stimulus motivasi belajar, fasilitator interaksi, pengembang kreativitas, sarana literasi digital, wadah penilaian autentik, penguat keterampilan komunikasi, serta pendukung diferensiasi pembelajaran. Semua fungsi ini sangat relevan dengan keterampilan abad 21 yang menuntut siswa memiliki kompetensi kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan melek teknologi. Dalam kerangka pendidikan dasar, fungsi media menjadi semakin signifikan karena anak berada pada fase perkembangan yang membutuhkan pengalaman konkret, interaktif, dan menyenangkan. Integrasi media pembelajaran dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning serta prinsip Kurikulum Merdeka

diyakini mampu menghasilkan generasi yang adaptif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan global.

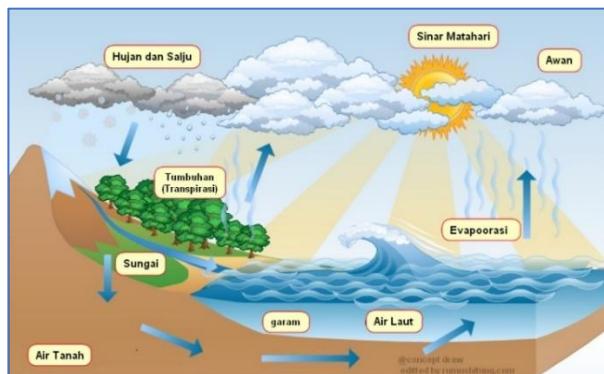
3.3 Jenis-Jenis Media untuk SD

a. Media Visual

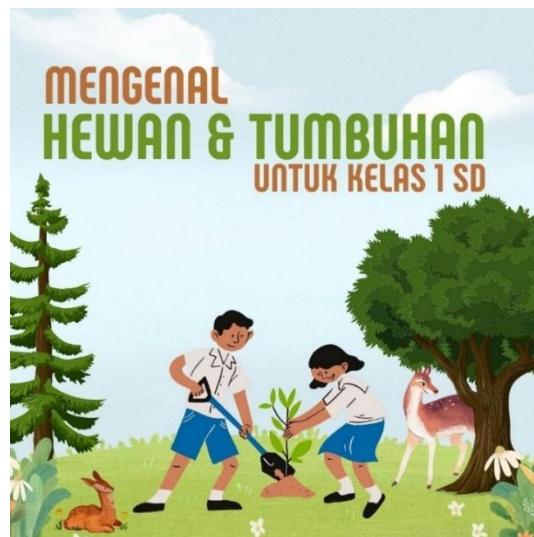
Media visual merupakan media yang menyalurkan pesan melalui indera penglihatan. Jenis media ini dianggap paling efektif digunakan pada jenjang sekolah dasar karena anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang lebih mudah memahami informasi konkret dibandingkan abstrak. Media visual membantu mengubah konsep yang sulit menjadi lebih sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Contoh media visual yang sering digunakan adalah gambar, diagram, grafik, poster, peta, flashcard, serta flipchart. Flipchart, misalnya, sangat relevan untuk SD karena memungkinkan guru menuliskan ide secara langsung di depan siswa, menempelkan gambar pendukung, dan mengubah halaman sesuai alur pelajaran. Selain itu, media seperti poster edukatif tentang lingkungan hidup dapat membantu siswa memahami pentingnya menjaga kebersihan sekolah dengan cara visual yang menarik.

Dalam praktiknya, media visual tidak hanya memperjelas informasi, tetapi juga meningkatkan daya tarik pembelajaran. Misalnya, dalam pelajaran sains tentang siklus air, guru dapat menampilkan diagram bergambar yang menunjukkan proses penguapan, kondensasi, dan presipitasi. Siswa akan lebih mudah

mengingat alur tersebut dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal. Media visual juga membantu siswa dengan gaya belajar visual agar dapat mengoptimalkan potensinya. Anak yang senang melihat gambar, simbol, atau warna akan lebih cepat memahami materi melalui stimulus visual. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media visual secara kreatif untuk mendukung pembelajaran kontekstual. Adapun contoh gambarnya!



(a)



(b)

Gamba 2 (a) & (b). Media Visual dalam Bentuk Flipchart

b. Media Audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesan melalui indera pendengaran. Media ini menekankan suara sebagai saluran utama, baik berupa musik, percakapan, rekaman narasi, atau efek bunyi tertentu. Bagi siswa sekolah dasar, media audio bermanfaat untuk melatih kemampuan mendengar, mengembangkan imajinasi, serta menumbuhkan keterampilan berbahasa. Salah satu bentuk media audio yang sering digunakan adalah rekaman lagu anak-anak edukatif. Lagu-lagu tentang angka, huruf, atau kebersihan diri membantu siswa belajar sambil bernyanyi. Selain itu, guru dapat menggunakan rekaman cerita rakyat atau dongeng yang dilengkapi efek suara, sehingga siswa dapat merasakan suasana cerita secara hidup.

Media audio juga berperan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan bahasa asing. Rekaman percakapan sederhana dalam bahasa Inggris, misalnya, membantu siswa mengenali pengucapan dan intonasi yang benar. Penggunaan media audio dalam bentuk permainan tebak suara juga dapat melatih konsentrasi, daya ingat, serta kemampuan menghubungkan bunyi dengan objek tertentu. Fungsi media audio di SD tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga alat untuk meningkatkan daya tangkap dan keterampilan komunikasi. Anak-anak belajar menyimak,

mengulang, dan menirukan, yang pada akhirnya mendukung perkembangan literasi lisan mereka.

❖ Contoh gambar:



Gambar 3. Media Audio Didengarkan Siswa Melalui Earphone

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media yang memadukan unsur visual dan audio secara bersamaan. Kehadiran gambar bergerak yang disertai suara memberikan pengalaman belajar lebih lengkap, interaktif, dan menarik. Jenis media ini sangat efektif digunakan di SD karena anak dapat menerima informasi melalui dua saluran indera sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran. Contoh media audiovisual yang banyak digunakan di sekolah dasar adalah video pembelajaran, film pendek, animasi edukatif, dan tayangan dokumenter. Misalnya, video animasi tentang ekosistem hutan memperlihatkan interaksi antara hewan, tumbuhan, dan manusia. Siswa dapat melihat gambar nyata sekaligus mendengar narasi penjelasan, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat.

Penggunaan media audiovisual juga mendukung pembelajaran tematik integratif. Guru dapat menayangkan film

edukatif yang mengandung nilai sosial, moral, dan lingkungan sekaligus. Misalnya, tayangan tentang pentingnya menjaga kebersihan sekolah bukan hanya mengajarkan sains tentang sampah, tetapi juga nilai karakter seperti disiplin dan tanggung jawab.

Fungsi media audiovisual dalam konteks keterampilan abad 21 juga sangat signifikan. Siswa belajar mengamati, menyimak, sekaligus menganalisis informasi secara kritis. Selain itu, media audiovisual dapat digunakan sebagai sarana evaluasi kreatif, misalnya meminta siswa membuat video sederhana tentang pengalaman mereka menjaga kebersihan lingkungan rumah. Aktivitas ini melibatkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas yang esensial di era modern.

d. Media Digital

Media digital merupakan jenis media modern yang berbasis teknologi informasi. Media ini mencakup aplikasi interaktif, platform pembelajaran daring, perangkat lunak edukatif, hingga permainan edukasi berbasis komputer atau gawai. Kehadiran media digital telah membawa transformasi signifikan dalam pembelajaran, termasuk pada jenjang sekolah dasar.

Salah satu bentuk media digital yang populer adalah aplikasi pembelajaran interaktif, seperti kuis online, simulasi sains, atau game edukatif. Misalnya, aplikasi matematika interaktif memungkinkan siswa mempelajari operasi hitung melalui permainan yang menyenangkan. Media digital juga memungkinkan

pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dapat mengumpulkan data, membuat presentasi, dan berbagi hasil melalui platform daring. Kelebihan utama media digital adalah fleksibilitas dan daya jangkau yang luas. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, tidak terbatas pada ruang kelas. Guru juga dapat memanfaatkan platform Learning Management System (LMS) untuk memberikan materi, tugas, serta umpan balik secara sistematis. Selain itu, media digital mendukung pembelajaran diferensiasi karena siswa dapat memilih konten sesuai tingkat kemampuan dan minatnya.

Media digital berfungsi sebagai sarana utama dalam menumbuhkan literasi digital, salah satu kompetensi penting abad 21. Siswa belajar mengakses informasi, menyeleksi sumber yang valid, serta memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya. Integrasi media digital juga memungkinkan kolaborasi lintas ruang, misalnya melalui forum diskusi online atau presentasi virtual. Walaupun memiliki banyak keunggulan, penggunaan media digital di sekolah dasar harus tetap diawasi dan diarahkan. Guru berperan penting dalam memastikan siswa menggunakan teknologi untuk tujuan edukatif, bukan sekadar hiburan. Penggunaan media digital yang tepat akan melengkapi media konvensional seperti flipchart, sehingga tercipta pembelajaran yang seimbang antara teknologi modern dan pendekatan sederhana.

❖ Contoh gambar:



Gambar 4. Media Proyektor dalam Pembelajaran

3.3 Tantangan Guru SD dalam Menggunakan Media.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar merupakan kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, dalam praktiknya guru SD menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi efektivitas penggunaan media. Tantangan tersebut dapat bersumber dari faktor internal guru, keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, karakteristik siswa, maupun dukungan lingkungan pendidikan. Memahami tantangan ini menjadi langkah awal untuk merumuskan solusi yang tepat dalam mewujudkan pembelajaran modern dan kontekstual.

Salah satu tantangan utama adalah keterampilan guru dalam memilih dan mengoperasikan media pembelajaran. Banyak guru SD masih terbiasa dengan metode konvensional berbasis ceramah, papan tulis, dan buku teks. Peralihan ke media modern, baik visual, audiovisual, maupun digital, memerlukan kompetensi pedagogis

sekaligus keterampilan teknis. Tidak semua guru memiliki kesempatan mengikuti pelatihan teknologi pendidikan, sehingga kemampuan mereka dalam memanfaatkan media digital sering kali terbatas. Akibatnya, penggunaan media tidak maksimal, bahkan berpotensi menghambat jalannya pembelajaran apabila guru kesulitan mengoperasikannya.

Keterbatasan fasilitas juga menjadi kendala nyata. Sekolah dasar, khususnya yang berada di daerah terpencil, sering kali tidak memiliki sarana memadai seperti proyektor, komputer, atau jaringan internet yang stabil. Kondisi ini membatasi guru dalam menggunakan media berbasis teknologi. Bahkan media sederhana seperti flipchart, poster, atau alat peraga IPA kadang tidak tersedia dalam jumlah cukup. Situasi ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan atau memodifikasi media secara mandiri menggunakan bahan lokal. Namun, tidak semua guru memiliki waktu, energi, dan kemampuan untuk melakukannya secara konsisten.

Tantangan lain terletak pada keberagaman karakteristik siswa. Anak SD memiliki gaya belajar yang beragam, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik. Media yang sesuai untuk sebagian siswa belum tentu efektif untuk yang lain. Misalnya, siswa dengan gaya belajar auditori lebih tertarik pada lagu atau rekaman cerita, sementara siswa visual lebih memahami melalui gambar atau video. Guru harus mampu menyesuaikan media agar dapat menjangkau seluruh kebutuhan siswa, yang pada praktiknya memerlukan kreativitas tinggi dan perencanaan matang. Manajemen kelas juga menjadi faktor yang tidak kalah penting. Penggunaan media,

khususnya media audiovisual atau digital, sering kali menimbulkan distraksi. Siswa dapat terlalu fokus pada tampilan gambar atau animasi sehingga melupakan inti pembelajaran. Bahkan, penggunaan media digital berisiko membuat siswa lebih tertarik pada sisi hiburan dibandingkan konten edukatifnya. Guru dituntut memiliki keterampilan manajerial agar media benar-benar berfungsi sebagai alat bantu, bukan sekadar hiburan.

Waktu pembelajaran yang terbatas turut memperbesar tantangan guru. Proses mempersiapkan, menata, dan menggunakan media membutuhkan waktu lebih panjang dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah. Dalam kurikulum padat dengan berbagai target capaian, guru sering kali memilih jalan praktis dengan mengurangi penggunaan media. Akibatnya, siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan kebijakan sekolah yang memberi ruang lebih luas bagi guru untuk berinovasi. Aspek lain yang patut diperhatikan adalah sikap sebagian guru yang masih menganggap media hanya sebagai pelengkap, bukan kebutuhan utama. Paradigma lama ini membuat inovasi dalam pembelajaran sulit berkembang. Guru yang sudah terbiasa dengan pola konvensional cenderung enggan beradaptasi dengan media baru. Padahal, tantangan pendidikan abad 21 menuntut guru mampu mengintegrasikan media sebagai sarana pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, tantangan guru SD dalam menggunakan media mencakup keterbatasan keterampilan,

fasilitas, perbedaan karakteristik siswa, manajemen kelas, keterbatasan waktu, serta paradigma konvensional yang masih melekat. Tantangan-tantangan ini tidak boleh dipandang sebagai penghalang, melainkan sebagai dorongan untuk berinovasi. Guru perlu mendapat dukungan berupa pelatihan berkelanjutan, penyediaan sarana memadai, serta kebijakan sekolah yang mendorong pemanfaatan media secara kreatif. Hanya dengan cara itu media dapat benar-benar menjadi solusi pembelajaran modern yang efektif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

BAB IV Flipchart sebagai Media Pembelajaran



4.1 Definisi dan Karakteristik Flipchart Siswa Sekolah Dasar.

Flipchart merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang berbentuk lembaran-lembaran kertas besar yang disusun dan dipasang pada penyangga atau papan khusus, sehingga dapat dibalik (flip) dari satu halaman ke halaman berikutnya. Media ini biasanya digunakan guru untuk menuliskan ide, menggambar, menempelkan ilustrasi, atau menampilkan informasi yang ingin dijelaskan kepada siswa secara bertahap. Secara sederhana, flipchart dapat dipandang sebagai papan presentasi portabel yang fleksibel, mudah digunakan, dan mampu menyajikan materi pembelajaran secara sistematis.

Definisi flipchart menurut Sudjana (2002) adalah media grafis berupa lembaran kertas yang dipasang pada papan dan dapat dibalik untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara berurutan. Sementara itu, Heinich menyebut flipchart sebagai presentation media yang memungkinkan guru menyajikan informasi visual dalam bentuk yang sederhana, ringkas, namun tetap komunikatif. Definisi ini menegaskan bahwa flipchart bukan hanya alat tulis besar, melainkan sarana komunikasi visual yang mendukung penyampaian materi pembelajaran secara bertahap sesuai kebutuhan siswa.

Karakteristik utama flipchart terletak pada bentuk fisiknya yang sederhana, portabel, dan ekonomis. Flipchart biasanya terdiri dari 20–30 lembar kertas berukuran besar (A2 atau A1) yang dapat menampung tulisan, gambar, bagan, atau diagram. Guru dapat menyiapkan materi di setiap lembar sebelum pembelajaran berlangsung, sehingga penyampaian materi menjadi lebih

terstruktur. Kertas flipchart juga dapat ditulisi langsung saat pembelajaran untuk mencatat ide atau jawaban siswa, sehingga menciptakan suasana interaktif. Portabilitasnya membuat flipchart dapat digunakan di dalam kelas, di luar ruangan, bahkan di tempat yang tidak memiliki fasilitas listrik atau teknologi canggih.

Karakteristik lain yang menonjol adalah kemampuannya menghadirkan visualisasi ide. Flipchart memungkinkan guru mengkombinasikan teks, simbol, warna, dan gambar sederhana. Kombinasi ini sangat efektif bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Anak-anak lebih mudah memahami konsep melalui stimulus visual yang nyata dan sederhana. Misalnya, dalam pelajaran matematika tentang pecahan, guru dapat menggambarkan lingkaran yang dibagi menjadi beberapa bagian pada flipchart, sehingga siswa langsung melihat representasi visual dari konsep abstrak.

Flipchart juga memiliki karakteristik sebagai media berurutan. Setiap halaman flipchart dapat dirancang sebagai tahapan penyajian materi. Guru dapat mengatur alur presentasi mulai dari pendahuluan, inti, hingga penutup. Misalnya, halaman pertama berisi tujuan pembelajaran, halaman berikutnya berisi ilustrasi konsep, sementara halaman terakhir berisi rangkuman. Sifat berurutan ini membantu siswa mengikuti jalannya pembelajaran secara sistematis, sekaligus memudahkan guru menjaga fokus kelas.

Aspek interaktivitas juga menjadi karakteristik penting flipchart. Media ini tidak hanya statis, tetapi juga dapat diubah atau dikembangkan sesuai kebutuhan kelas. Guru dapat menambahkan catatan baru, memperjelas poin dengan warna berbeda, atau bahkan melibatkan siswa untuk menuliskan ide mereka langsung pada flipchart. Keterlibatan ini menjadikan pembelajaran lebih partisipatif, sekaligus menumbuhkan rasa kepemilikan siswa terhadap proses belajar.

Dari sisi pedagogis, flipchart memiliki karakteristik mendukung pembelajaran kontekstual dan kolaboratif. Guru dapat menggunakan flipchart untuk mencatat hasil diskusi kelompok, memvisualisasikan pemikiran siswa, atau membuat peta konsep bersama. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Karakteristik lainnya adalah fleksibilitas penggunaan. Flipchart dapat dipadukan dengan media lain seperti gambar, kartu, atau benda konkret. Misalnya, guru dapat menempelkan foto, grafik, atau hasil karya siswa pada halaman flipchart untuk memperkaya pembelajaran. Fleksibilitas ini memberi ruang luas bagi kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar yang menyenangkan.

Secara ringkas, flipchart sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar memiliki definisi sebagai alat bantu visual berupa lembaran kertas besar yang dapat dibalik untuk menyampaikan informasi secara sistematis. Karakteristik utamanya meliputi kesederhanaan, portabilitas, visualisasi ide, sifat berurutan, interaktivitas, fleksibilitas, serta kesesuaianya dengan tahap

perkembangan kognitif siswa. Keunggulan tersebut menjadikan flipchart tetap relevan digunakan sebagai media pembelajaran modern, meskipun teknologi digital semakin berkembang. Justru di tengah keterbatasan sarana dan kondisi sekolah dasar di berbagai daerah, flipchart dapat menjadi solusi efektif yang menggabungkan kesederhanaan dengan kekuatan pedagogis untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna.

4.2 Sejarah dan Perkembangan Penggunaan Flipchart di Sekolah Dasar

Flipchart sebagai media pembelajaran memiliki sejarah panjang yang berawal dari kebutuhan manusia untuk menyampaikan informasi secara visual dalam bentuk sederhana, ringkas, dan sistematis. Kehadiran flipchart tidak dapat dilepaskan dari tradisi penggunaan papan tulis, poster, dan media grafis lain yang sejak lama menjadi sarana utama dalam pendidikan. Jika ditelusuri, flipchart mulai populer pada pertengahan abad ke-20, ketika dunia pendidikan dan bisnis mencari media presentasi yang praktis, mudah dipindahkan, dan dapat digunakan tanpa memerlukan teknologi listrik. Sejak saat itu, flipchart berkembang pesat sebagai media komunikasi visual, tidak hanya dalam pertemuan profesional, tetapi juga di ruang kelas, termasuk sekolah dasar.

Awal kemunculan flipchart dipengaruhi oleh kebutuhan pendidik untuk memiliki media presentasi yang lebih fleksibel dibandingkan papan tulis permanen. Pada masa itu, papan tulis

sangat dominan digunakan di sekolah, tetapi sifatnya statis karena isi tulisan harus dihapus jika ingin menyampaikan materi baru. Flipchart kemudian menawarkan solusi, yaitu media berupa lembaran kertas besar yang dapat dibalik, sehingga catatan pada halaman sebelumnya tetap dapat dilihat atau disimpan. Hal ini memudahkan guru dalam menyiapkan materi pembelajaran secara berurutan dan mengurangi waktu yang terbuang untuk menghapus tulisan.

Di Indonesia, flipchart mulai dikenal pada dekade 1970-an hingga 1980-an, seiring dengan meningkatnya program pelatihan guru dan pengenalan berbagai media pendidikan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Pada masa itu, flipchart lebih banyak digunakan dalam kegiatan pelatihan atau penyuluhan, baik oleh guru maupun tenaga penyuluhan masyarakat. Seiring berjalannya waktu, flipchart kemudian masuk ke ruang-ruang kelas sekolah dasar, terutama sebagai media bantu dalam pelajaran IPA, IPS, dan bahasa. Bentuknya yang sederhana, harga terjangkau, dan tidak bergantung pada listrik menjadikannya pilihan yang tepat, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki fasilitas memadai.

Perkembangan flipchart di sekolah dasar semakin pesat ketika paradigma pendidikan bergeser dari berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru tidak lagi hanya menyampaikan materi melalui ceramah, melainkan harus melibatkan siswa dalam proses belajar. Flipchart mendukung perubahan paradigma ini karena sifatnya yang interaktif. Guru dapat menuliskan jawaban siswa, menempelkan hasil karya mereka, atau membuat bagan bersama di halaman flipchart. Aktivitas ini

menjadikan siswa lebih aktif dan merasa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Perubahan kurikulum di Indonesia juga berpengaruh terhadap perkembangan penggunaan flipchart. Pada kurikulum 1994 dan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, pembelajaran mulai diarahkan untuk lebih kontekstual dan berbasis aktivitas. Guru dituntut untuk menggunakan media yang memudahkan siswa memahami konsep secara konkret. Flipchart menjadi salah satu media yang sering direkomendasikan karena sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret. Hingga kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum Merdeka, flipchart tetap memiliki relevansi karena dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran diferensiasi, kolaborasi, dan kontekstualisasi. Dalam perkembangan global, flipchart tetap bertahan meskipun teknologi digital semakin mendominasi dunia pendidikan. Hal ini disebabkan oleh sifat flipchart yang sederhana, ekonomis, dan tidak memerlukan infrastruktur khusus. Di negara-negara berkembang, flipchart masih menjadi pilihan utama dalam pembelajaran dasar karena keterbatasan akses terhadap perangkat digital. Bahkan, di negara maju sekalipun, flipchart masih digunakan dalam workshop, diskusi kelompok, maupun pembelajaran berbasis proyek, karena dinilai efektif untuk memfasilitasi kolaborasi dan brainstorming.

Sejarah panjang flipchart menunjukkan bahwa media ini berhasil beradaptasi dengan berbagai perubahan zaman. Dari awalnya digunakan sebagai alternatif papan tulis, flipchart kini

berkembang menjadi media pembelajaran yang menekankan partisipasi siswa, kreativitas guru, serta keterhubungan materi dengan kehidupan nyata. Penggunaan flipchart di sekolah dasar bukan sekadar bentuk tradisi, melainkan juga pilihan pedagogis yang strategis. Guru dapat mengkombinasikan flipchart dengan media lain, baik konvensional maupun digital, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif.

Secara keseluruhan, perjalanan flipchart sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memperlihatkan bahwa kesederhanaan tidak selalu menjadi kelemahan. Justru melalui kesederhanaannya, flipchart berhasil menjadi media yang fleksibel, tahan lama, dan relevan hingga saat ini. Perkembangannya menunjukkan kemampuan media ini untuk beradaptasi dengan berbagai kurikulum dan tuntutan zaman, sehingga tetap memiliki tempat penting dalam dunia pendidikan dasar modern.

4.3 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Flipchart di Sekolah Dasar.

Flipchart sebagai salah satu media pembelajaran visual masih sering digunakan di sekolah dasar hingga saat ini. Keberadaannya tidak hanya menjadi pelengkap, melainkan juga alat bantu utama dalam menyampaikan konsep pembelajaran secara sederhana, konkret, dan terstruktur. Namun, seperti halnya media lain, flipchart memiliki dua sisi: kelebihan yang mendukung efektivitas pembelajaran, dan kekurangan yang dapat membatasi penggunaannya. Analisis terhadap kelebihan dan kekurangan ini

penting agar guru mampu memanfaatkannya secara optimal sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

a. Kelebihan Flipchart

Salah satu kelebihan utama flipchart adalah kesederhanaannya. Flipchart tidak memerlukan sumber daya listrik, jaringan internet, atau perangkat teknologi yang kompleks. Guru hanya membutuhkan papan penyangga, kertas, dan spidol untuk menggunakannya. Sifat ini menjadikan flipchart sangat cocok diterapkan di sekolah dasar, khususnya di daerah dengan keterbatasan fasilitas. Media sederhana ini memungkinkan pembelajaran tetap berlangsung efektif tanpa tergantung pada perangkat elektronik.

Kelebihan lain terletak pada sifat visualnya. Flipchart memudahkan guru dalam menyajikan ide, konsep, atau informasi melalui teks, gambar, diagram, dan warna. Anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret menurut Piaget sangat terbantu dengan adanya visualisasi. Contoh sederhana, guru dapat menggambarkan pecahan dalam bentuk lingkaran yang dibagi, atau menuliskan peta konsep materi sains agar lebih mudah dipahami. Aspek interaktivitas juga menjadi kekuatan flipchart. Guru dapat melibatkan siswa secara langsung dengan menuliskan jawaban mereka, menggambar bersama, atau menempelkan hasil karya di lembar flipchart. Hal ini menjadikan siswa merasa memiliki keterlibatan aktif dalam proses belajar. Kegiatan kolaboratif seperti diskusi kelompok dapat diperkaya

dengan mencatat ide siswa di flipchart, lalu mendiskusikan hasilnya bersama kelas.

Flipchart juga mendukung penyajian materi secara sistematis. Setiap halaman dapat dirancang sebagai tahapan pembelajaran, mulai dari pengantar, inti materi, hingga rangkuman. Urutan ini membantu siswa mengikuti alur pembelajaran dengan lebih jelas. Selain itu, isi halaman flipchart dapat disimpan untuk digunakan kembali, sehingga guru tidak perlu mengulang penjelasan dengan menulis dari awal.

Dari sisi biaya, flipchart relatif ekonomis. Bahan-bahannya mudah diperoleh, tidak memerlukan pemeliharaan rumit, dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama. Hal ini sangat relevan bagi sekolah dasar dengan keterbatasan dana operasional. Guru bahkan dapat membuat flipchart sederhana dengan kertas bekas berukuran besar atau bahan lokal, tanpa kehilangan fungsinya sebagai media pembelajaran.

b. Kekurangan Flipchart

Meskipun memiliki banyak kelebihan, flipchart juga memiliki sejumlah kelemahan. Salah satu kelemahan yang sering muncul adalah keterbatasan ruang tulis. Ukuran kertas flipchart, meskipun besar, tetap terbatas untuk memuat informasi dalam jumlah banyak. Guru harus pintar mengatur isi agar tidak terlalu padat, karena tulisan atau gambar yang berlebihan dapat membingungkan siswa. Flipchart juga sangat bergantung pada keterampilan guru. Guru yang kurang kreatif atau memiliki kemampuan menggambar terbatas sering kali hanya menuliskan teks panjang tanpa visualisasi

menarik, sehingga kehilangan daya tariknya. Media ini menuntut guru untuk memiliki keterampilan artistik sederhana agar isi flipchart komunikatif dan menyenangkan bagi siswa.

Kekurangan lain adalah keterbatasan daya jangkau. Flipchart efektif digunakan pada kelas kecil atau menengah, tetapi kurang ideal untuk kelas besar dengan jumlah siswa di atas 40 orang. Tulisan atau gambar pada kertas mungkin tidak terlihat jelas oleh siswa yang duduk di bagian belakang. Kondisi ini mengurangi efektivitas media dalam menyampaikan pesan. Selain itu, persiapan flipchart bisa memakan waktu. Jika guru ingin menyajikan materi dengan ilustrasi yang rapi dan berwarna, maka guru harus menyiapkan halaman-halaman flipchart jauh sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini menjadi kendala bagi guru yang memiliki jadwal padat atau mengajar banyak mata pelajaran.

Kekurangan lain yang sering dihadapi adalah sifatnya yang manual. Flipchart tidak bisa menampilkan animasi, suara, atau interaktivitas digital. Dibandingkan dengan media audiovisual atau digital, flipchart terlihat lebih sederhana dan kurang atraktif bagi siswa yang terbiasa dengan perangkat teknologi modern. Tantangan ini membuat flipchart perlu dipadukan dengan media lain agar pembelajaran lebih variatif.

Kelebihan flipchart terletak pada kesederhanaan, visualisasi, interaktivitas, sistematisasi, dan biaya yang ekonomis. Sementara kekurangannya mencakup keterbatasan ruang tulis, ketergantungan pada keterampilan guru, daya jangkau terbatas, persiapan yang

memakan waktu, serta kurangnya fitur modern seperti suara dan animasi. Meskipun demikian, kekurangan tersebut tidak mengurangi relevansi flipchart sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Kuncinya terletak pada kreativitas guru dalam memanfaatkan flipchart, serta kemampuan memadukannya dengan media lain agar tercapai pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan kontekstual.

4.4 Penerapan Flipchart di Sekolah Dasar.

Penggunaan flipchart di sekolah dasar tidak hanya berhenti pada tataran sebagai media visual, tetapi juga dapat dirancang sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kontekstual. Penerapan flipchart menuntut guru untuk mengintegrasikannya dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret operasional. Dengan pemanfaatan yang tepat, flipchart dapat menjadi alat bantu untuk membangun interaksi, meningkatkan pemahaman konsep, dan memperkuat pengalaman belajar.

a. Penerapan dalam Kegiatan Awal Pembelajaran

Pada tahap awal pembelajaran, flipchart dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru dapat menyiapkan halaman pertama flipchart berisi gambar sederhana, teka-teki, atau kata kunci yang berkaitan dengan materi pelajaran. Misalnya, ketika memulai pelajaran tentang ekosistem, guru

dapat menampilkan gambar pepohonan, hewan, dan sungai pada flipchart. Visualisasi tersebut akan merangsang rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat aktif sejak awal.

b. Penerapan dalam Penyampaian Materi Inti

Flipchart dapat digunakan sebagai peta konsep atau kerangka materi inti. Guru menuliskan poin-poin penting, menggambarkan diagram alir, atau menyajikan ilustrasi yang sesuai dengan isi pelajaran. Misalnya, dalam mata pelajaran matematika, guru dapat menggambarkan langkah-langkah penyelesaian soal pecahan dengan visualisasi gambar lingkaran yang dibagi menjadi beberapa bagian. Siswa lebih mudah memahami karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan verbal, tetapi juga melihat representasi visual yang konkret.

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, flipchart dapat dimanfaatkan untuk menampilkan struktur teks, seperti narasi, deskripsi, atau dialog. Guru menuliskan contoh paragraf, kemudian bersama siswa menganalisis unsur-unsurnya. Dengan cara ini, siswa tidak sekadar menghafal teori, tetapi juga melihat penerapannya secara nyata.

c. Penerapan dalam Kegiatan Diskusi dan Kolaborasi

Salah satu bentuk penerapan yang efektif adalah menggunakan flipchart dalam kegiatan diskusi kelompok. Guru dapat menyediakan lembar kosong pada flipchart, kemudian meminta siswa mencatat ide-ide mereka secara bergiliran.

Misalnya, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diminta menuliskan contoh perilaku sesuai nilai-nilai sila Pancasila. Setelah semua kelompok selesai, hasil catatan dipresentasikan di depan kelas. Kegiatan ini melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa, yang merupakan bagian dari keterampilan abad ke-21.

d. Penerapan dalam Penguatan dan Evaluasi

Flipchart juga dapat berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran. Guru menyiapkan pertanyaan atau latihan soal pada halaman flipchart, lalu meminta siswa secara bergantian menuliskan jawabannya. Misalnya, dalam pelajaran IPA tentang bagian tumbuhan, guru menggambar tumbuhan pada flipchart, kemudian siswa diminta menuliskan nama bagian tumbuhan secara langsung di tempat yang sesuai. Proses ini tidak hanya mengevaluasi pemahaman siswa, tetapi juga memberikan kesempatan belajar aktif yang menyenangkan.

e. Integrasi dengan Model Pembelajaran Kontekstual

Flipchart sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran berbasis kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL). Guru dapat mengaitkan isi flipchart dengan pengalaman sehari-hari siswa. Sebagai contoh, ketika mengajarkan konsep pengukuran panjang, guru menuliskan contoh benda di sekitar sekolah, seperti meja, papan tulis, atau pintu kelas, lalu meminta siswa mengukur dan mencatat hasilnya di flipchart. Aktivitas ini menumbuhkan kesadaran bahwa pembelajaran tidak terpisah dari realitas kehidupan mereka.

f. Tantangan dan Solusi dalam Penerapan

Meskipun memiliki banyak manfaat, penerapan flipchart di sekolah dasar juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterampilan guru dalam mendesain halaman flipchart yang menarik. Flipchart yang hanya berisi tulisan panjang tanpa visualisasi akan mengurangi efektivitasnya. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat berlatih membuat desain sederhana dengan memanfaatkan warna berbeda, simbol, atau gambar tangan.

Tantangan lain adalah keterbatasan waktu dalam menyiapkan materi pada flipchart. Solusinya adalah guru menyiapkan sebagian besar isi flipchart sebelum pembelajaran, kemudian menyisakan ruang kosong untuk diisi bersama siswa selama proses belajar berlangsung. Hal ini membuat siswa tetap terlibat, tetapi guru tidak terlalu terbebani persiapan.

Penerapan flipchart di sekolah dasar dapat dilakukan pada berbagai tahap pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, penyampaian materi inti, diskusi kelompok, hingga evaluasi. Keberhasilannya bergantung pada kreativitas guru dalam memanfaatkan flipchart sebagai sarana interaktif yang mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman konkret siswa. Apabila digunakan dengan tepat, flipchart bukan hanya menjadi alat bantu visual, melainkan juga jembatan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan bagi anak usia sekolah dasar.

4.5 Perbandingan Flipchart dengan Media Digital.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan telah melahirkan berbagai media pembelajaran digital, seperti presentasi berbasis PowerPoint, aplikasi interaktif, video animasi, hingga platform pembelajaran daring. Keberadaan media digital sering dianggap lebih modern dan efektif dibandingkan media tradisional, termasuk flipchart. Namun, jika ditelaah lebih mendalam, masing-masing media memiliki keunggulan dan kelemahan yang perlu dipertimbangkan berdasarkan konteks penggunaannya, terutama di tingkat sekolah dasar. Perbandingan antara flipchart dan media digital tidak semata-mata menempatkan salah satunya sebagai yang lebih unggul, melainkan menilai relevansi keduanya dalam mendukung pembelajaran.

a. Aspek Aksesibilitas

Flipchart memiliki keunggulan dari sisi aksesibilitas karena tidak membutuhkan perangkat tambahan seperti komputer, proyektor, atau jaringan internet. Media ini dapat digunakan di berbagai kondisi, termasuk sekolah dasar yang berada di daerah dengan keterbatasan fasilitas. Sebaliknya, media digital seringkali membutuhkan infrastruktur yang lebih kompleks, mulai dari listrik yang stabil, perangkat keras, hingga perangkat lunak pendukung. Apabila salah satu aspek tersebut bermasalah, maka pembelajaran berpotensi terganggu. Namun, media digital memberikan fleksibilitas lebih luas karena dapat diakses melalui perangkat portabel seperti laptop, tablet, atau

ponsel, sehingga memungkinkan pembelajaran berlangsung di berbagai tempat.

b. Aspek Interaktivitas

Media digital unggul dalam hal interaktivitas. Aplikasi interaktif atau video animasi dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, termasuk simulasi yang sulit diwujudkan dengan flipchart. Misalnya, pembelajaran tentang sistem peredaran darah manusia dapat divisualisasikan dengan animasi aliran darah yang bergerak, sementara flipchart hanya dapat menampilkan gambar statis. Namun, flipchart tetap memiliki nilai interaktif karena guru dapat melibatkan siswa secara langsung, misalnya meminta mereka menuliskan jawaban, menggambar, atau menempelkan hasil kerja kelompok di lembar flipchart. Interaktivitas ini lebih bersifat sosial dan kolaboratif, sedangkan media digital cenderung menghadirkan interaksi berbasis teknologi.

c. Aspek Visualisasi dan Kreativitas

Media digital memungkinkan penyajian materi dengan visualisasi yang lebih variatif, termasuk penggunaan warna, gambar tiga dimensi, animasi, serta audio. Fitur ini sangat membantu dalam menjelaskan konsep abstrak kepada siswa sekolah dasar. Di sisi lain, flipchart memiliki keterbatasan karena hanya dapat menyajikan teks dan gambar statis yang dibuat manual. Meski demikian, justru pada keterbatasan inilah aspek kreativitas guru diuji. Guru yang mampu menggambar

sederhana, memanfaatkan warna spidol, dan menyusun isi secara sistematis dapat menghasilkan flipchart yang menarik. Media digital lebih unggul dari sisi teknologi visual, tetapi flipchart menonjol dari segi personalisasi karya guru.

d. Aspek Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan flipchart cenderung lebih langsung dan konkret. Siswa dapat menulis atau menggambar di flipchart, sehingga mereka merasa terlibat secara fisik. Interaksi semacam ini penting bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan motorik halus dan koordinasi tangan-mata. Pada media digital, keterlibatan siswa sering kali bersifat pasif karena mereka hanya menonton atau mendengarkan. Meskipun ada aplikasi digital interaktif, tidak semua sekolah mampu mengaksesnya secara optimal, dan guru perlu memastikan agar interaksi tidak sekadar berupa klik atau sentuhan layar, tetapi benar-benar mendorong keterlibatan kognitif siswa.

e. Aspek Biaya dan Keberlanjutan

Flipchart tergolong lebih ekonomis karena hanya membutuhkan kertas, papan penyangga, dan spidol. Bahan-bahan tersebut mudah diperoleh dan tidak memerlukan biaya besar untuk pemeliharaan. Media digital membutuhkan investasi yang lebih besar, baik untuk membeli perangkat keras maupun perangkat lunak. Selain itu, perangkat digital memiliki usia pakai terbatas dan memerlukan pemeliharaan rutin. Namun, media digital unggul dari segi keberlanjutan karena materi yang telah

dibuat dapat disimpan, dibagikan, dan diperbarui dengan mudah, sementara flipchart bersifat fisik dan lebih sulit untuk didokumentasikan.

Perbandingan antara flipchart dan media digital menunjukkan bahwa keduanya memiliki posisi penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. Flipchart unggul dalam kesederhanaan, keterlibatan fisik, dan relevansi pada konteks dengan keterbatasan fasilitas. Sementara itu, media digital lebih unggul dalam visualisasi, interaktivitas berbasis teknologi, dan fleksibilitas akses. Pemilihan media sebaiknya tidak bersifat dikotomis, melainkan integratif. Guru dapat mengkombinasikan flipchart untuk aktivitas kolaboratif di kelas dan memanfaatkan media digital untuk memperkuat visualisasi konsep abstrak. Pendekatan integratif ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih variatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern tanpa mengabaikan kondisi nyata sekolah dasar di berbagai daerah.

BAB V Integrasi CTI dengan Flipchart dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis



5.1 Landasan Teoritis Integrasi CTL dan Flipchart dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Integrasi pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan penggunaan flipchart sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memiliki landasan teoritis yang kuat dalam ranah psikologi pendidikan, teori belajar, serta prinsip-prinsip pedagogis modern. Penggabungan keduanya diyakini dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

a. Teori Belajar Konstruktivisme sebagai Fondasi

CTL berakar pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh tokoh seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan representasi visual. Flipchart sebagai media visual memberikan ruang bagi guru untuk menghadirkan informasi dalam bentuk yang konkret, sederhana, dan mudah dipahami. Melalui gambar, diagram, maupun peta konsep yang dituliskan di flipchart, siswa dapat membangun pemahaman berdasarkan pengalaman mereka sendiri, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Vygotsky menambahkan perspektif penting melalui konsep zona perkembangan proksimal (ZPD) dan scaffolding. Flipchart dalam konteks CTL dapat berperan sebagai alat scaffolding, yakni jembatan yang mempermudah siswa

memahami konsep yang berada sedikit di atas kemampuan aktual mereka. Misalnya, ketika siswa diminta memecahkan masalah matematika sederhana, guru dapat menuliskan langkah-langkahnya di flipchart, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan bagian lain secara mandiri. Proses ini memungkinkan siswa bergerak dari ketergantungan menuju kemandirian dalam belajar.

b. Teori Belajar Visual dan Multisensori

Teori belajar visual juga mendukung integrasi flipchart dalam pembelajaran. Siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami informasi melalui representasi gambar, warna, dan simbol dibandingkan dengan teks abstrak. Flipchart memungkinkan guru menyajikan kombinasi tulisan dan gambar yang menstimulasi kemampuan visual siswa. Jika dikombinasikan dengan pendekatan CTL, visualisasi ini dapat dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata siswa, seperti menggambar rumah, tumbuhan, atau kegiatan sehari-hari. Integrasi ini memperkuat prinsip CTL yang menekankan keterhubungan antara materi belajar dengan kehidupan nyata. Selain itu, teori belajar multisensori menegaskan bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi apabila melibatkan lebih dari satu indra. Flipchart mendukung hal ini karena siswa tidak hanya melihat tulisan atau gambar, tetapi juga dapat terlibat secara fisik dengan menulis atau menggambar di atas flipchart. Kegiatan ini menggabungkan aspek visual, kinestetik, dan sosial,

sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kaya dan bermakna.

c. Landasan Pedagogis dalam Pendidikan Dasar

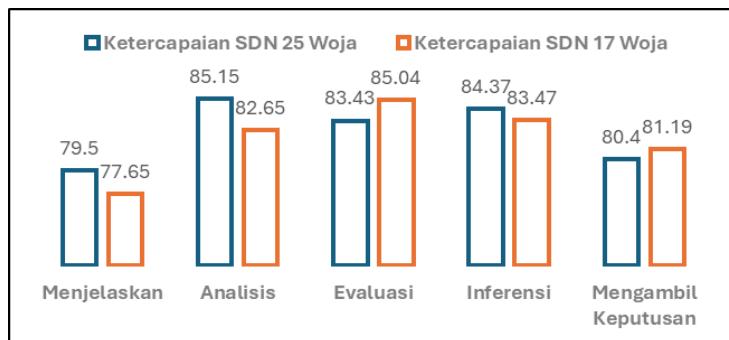
Dalam konteks pendidikan dasar, integrasi CTL dengan flipchart relevan dengan prinsip pedagogi yang menekankan pembelajaran aktif, partisipatif, dan kontekstual. CTL menuntut siswa untuk terlibat langsung dalam menemukan, mendiskusikan, dan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Flipchart menyediakan sarana bagi guru untuk mengorganisasi pembelajaran dalam bentuk yang sistematis dan interaktif. Misalnya, guru dapat menuliskan kata kunci pada flipchart, lalu meminta siswa memberikan contoh nyata dari kata kunci tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Praktik semacam ini memperkuat tujuan CTL, yakni membangun makna dari pengalaman langsung.

Pendidikan dasar juga menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif. Flipchart dapat menjadi pusat kegiatan kolaboratif di kelas, di mana siswa berkelompok untuk menuliskan ide, memecahkan masalah, atau menggambar bersama. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan berpikir kritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan tanggung jawab sosial.

d. Integrasi dengan Keterampilan Abad ke-21

Teori pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya keterampilan 4C: critical thinking, creativity, collaboration, dan communication. Integrasi CTL dan flipchart mampu mendukung pengembangan keempat keterampilan tersebut. Critical thinking terlatih ketika siswa diajak menganalisis atau menyimpulkan informasi dari flipchart; creativity berkembang saat siswa berpartisipasi menggambar atau membuat simbol; collaboration muncul ketika siswa bekerja sama dalam menuliskan ide di flipchart; sedangkan communication terbangun melalui diskusi kelompok yang dipandu oleh visualisasi di flipchart.

Landasan teoritis integrasi CTL dan flipchart dalam pembelajaran sekolah dasar dapat ditelusuri dari teori konstruktivisme, teori visual dan multisensori, serta prinsip pedagogis pendidikan dasar. Flipchart tidak hanya sekadar media visual, melainkan juga sarana untuk menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Integrasi ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.



Gambar 5. Ketercapaian Keterampilan Siswa dengan Penerapan Model CTL berbasis Flipchart

5.2 Model Pembelajaran CTL Berbasis Flipchart.

Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbasis flipchart merupakan suatu rancangan pedagogis yang menggabungkan prinsip CTL dengan pemanfaatan flipchart sebagai media utama. Integrasi ini ditujukan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Model ini tidak hanya mengutamakan transfer pengetahuan, tetapi juga menekankan proses menemukan, mengaitkan, dan mengaplikasikan konsep dalam kehidupan nyata dengan dukungan visualisasi sederhana yang disediakan oleh flipchart.

a. Struktur Model Pembelajaran CTL Berbasis Flipchart

Model pembelajaran ini dapat dikembangkan melalui beberapa tahap yang sistematis, sejalan dengan langkah-langkah CTL yang melibatkan konstruktivisme,

inquiry, questioning, learning community, modeling, reflection, dan authentic assessment. Setiap tahap dapat dipadukan dengan penggunaan flipchart agar lebih konkret dan mudah dipahami siswa sekolah dasar.

b. Tahap Apersepsi dan Orientasi

Guru memulai pembelajaran dengan menampilkan halaman awal flipchart berisi gambar, kata kunci, atau pertanyaan pemantik yang relevan dengan topik. Misalnya, ketika membahas topik lingkungan, guru dapat menggambar pohon, sungai, dan hewan di flipchart. Tahap ini bertujuan menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menghubungkan materi dengan pengalaman nyata mereka.

c. Tahap Konstruksi Pengetahuan

Pada tahap ini guru menuliskan ide pokok atau konsep utama di flipchart, kemudian siswa diajak menemukan makna melalui aktivitas eksplorasi. Misalnya, dalam pembelajaran IPA tentang rantai makanan, guru menggambar matahari, tumbuhan, dan hewan di flipchart, lalu meminta siswa melengkapi urutan rantai makanan tersebut. Visualisasi di flipchart mempermudah siswa membangun pemahaman berdasarkan pengalaman mereka.

d. Tahap Inquiry atau Penyelidikan

Siswa diajak melakukan eksplorasi lebih lanjut melalui pertanyaan dan diskusi. Flipchart digunakan untuk mencatat hasil pengamatan atau jawaban siswa. Misalnya, ketika mempelajari topik energi, siswa diminta memberikan contoh sumber energi di sekitar mereka, lalu guru menuliskan jawaban siswa di flipchart. Proses ini membentuk keterlibatan aktif, memperkuat rasa kepemilikan siswa terhadap pembelajaran, serta memfasilitasi kolaborasi kelas.

e. Tahap Questioning dan Diskusi

Guru memanfaatkan flipchart untuk menuliskan pertanyaan terbuka yang mendorong siswa berpikir kritis. Pertanyaan seperti “Mengapa air penting bagi kehidupan?” atau “Bagaimana cara menjaga lingkungan sekolah tetap bersih?” dapat ditampilkan di flipchart agar menjadi fokus diskusi kelompok. Siswa kemudian menuliskan jawaban atau gagasan mereka di flipchart sebagai bagian dari proses berbagi pengetahuan.

f. Tahap Learning Community

Dalam tahap ini, flipchart dijadikan pusat aktivitas kolaboratif. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengisi lembar flipchart dengan ide, gambar, atau jawaban. Hasil kerja kelompok kemudian dipresentasikan di depan kelas. Kegiatan ini

menumbuhkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta menanamkan nilai kebersamaan dalam belajar.

g. Tahap Modeling dan Refleksi

Guru memberikan contoh penggunaan flipchart yang sistematis, seperti menyusun peta konsep atau menyelesaikan soal dengan langkah-langkah yang jelas. Setelah itu, siswa diajak melakukan refleksi dengan menuliskan hal-hal yang mereka pelajari pada lembar flipchart kosong. Refleksi ini membantu siswa menyadari perkembangan pemahaman mereka.

h. Tahap Penilaian Autentik

Penilaian dalam model ini dilakukan melalui aktivitas nyata, seperti menilai kontribusi siswa dalam menuliskan ide di flipchart, kemampuan menjelaskan hasil diskusi, atau kualitas kerja kelompok. Flipchart berfungsi sebagai dokumen pembelajaran yang menunjukkan proses berpikir siswa secara langsung.

Model pembelajaran ini memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, pembelajaran berlangsung secara interaktif dan kolaboratif karena siswa terlibat langsung dalam penggunaan flipchart. Kedua, materi dipresentasikan secara visual dan sederhana, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Ketiga, pembelajaran selalu dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata, sejalan dengan filosofi CTL. Keempat,

flipchart tidak hanya menjadi media penyaji informasi, tetapi juga sarana evaluasi, refleksi, dan penguatan hasil belajar.

Model pembelajaran CTL berbasis flipchart merupakan integrasi antara pendekatan pedagogis kontekstual dan media pembelajaran sederhana yang efektif untuk siswa sekolah dasar. Melalui struktur tahapan yang sistematis, model ini mampu mendorong siswa aktif, berpikir kritis, dan berkolaborasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu proses, sementara flipchart menjadi media yang menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Model ini relevan tidak hanya dalam konteks sekolah dengan fasilitas terbatas, tetapi juga sebagai alternatif kreatif di tengah dominasi media digital.

5.3 Strategi Mendesain Flipchart yang Kontekstual.

Flipchart sebagai media pembelajaran sederhana memiliki potensi besar dalam mendukung pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) di sekolah dasar. Potensi tersebut dapat dioptimalkan apabila flipchart dirancang secara kontekstual, yakni mampu menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa, lingkungan sekitar, dan kebutuhan perkembangan kognitif mereka. Mendesain flipchart yang kontekstual tidak hanya membutuhkan keterampilan artistik sederhana, tetapi juga pemahaman pedagogis tentang cara menyusun informasi, memvisualisasikan konsep, serta menyesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

a. Prinsip Dasar dalam Mendesain Flipchart Kontekstual

Strategi pertama adalah memahami prinsip dasar desain flipchart. Prinsip kesederhanaan harus menjadi pegangan utama. Flipchart sebaiknya tidak dipenuhi tulisan panjang atau gambar yang rumit, melainkan cukup menampilkan kata kunci, simbol, atau ilustrasi sederhana. Kesederhanaan ini memudahkan siswa menangkap inti informasi tanpa merasa kewalahan oleh detail yang berlebihan. Prinsip keterbacaan juga penting diperhatikan. Tulisan di flipchart harus jelas, berukuran besar, dan menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang kertas. Siswa yang duduk di barisan belakang harus tetap dapat membaca dengan mudah. Guru sebaiknya menghindari penggunaan huruf kecil yang rapat atau penggunaan terlalu banyak warna yang membingungkan.

Prinsip relevansi menjadi landasan berikutnya. Isi flipchart harus relevan dengan konteks kehidupan siswa. Misalnya, ketika mengajarkan matematika tentang pecahan, guru dapat menggambarkan kue atau buah yang dibagi-bagi. Relevansi ini memperkuat koneksi antara konsep akademik dan pengalaman sehari-hari, sejalan dengan filosofi CTL.

b. Strategi Visualisasi Kontekstual

Visualisasi pada flipchart harus dirancang agar mampu menghidupkan konsep abstrak. Strategi yang dapat digunakan antara lain.

- Menggunakan gambar sederhana dari lingkungan sekitar siswa. Misalnya, menggambar sawah, rumah, atau pasar untuk menjelaskan konsep ekonomi dasar.
- Menyajikan diagram atau peta konsep. Diagram pohon atau bagan alir dapat digunakan untuk memperlihatkan hubungan antar konsep, seperti dalam materi sains atau sosial.
- Mengombinasikan teks dan simbol. Teks singkat berfungsi sebagai kata kunci, sedangkan simbol atau gambar kecil memperkuat maknanya. Strategi ini membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik.

Strategi visualisasi ini tidak memerlukan keterampilan seni tinggi, melainkan lebih menekankan pada kreativitas dan relevansi. Guru cukup menggunakan spidol berwarna untuk menegaskan poin penting, misalnya warna merah untuk kata kunci, biru untuk contoh, dan hijau untuk kesimpulan.

c. Integrasi dengan Prinsip CTL

Agar benar-benar kontekstual, flipchart harus dirancang dengan mempertimbangkan tujuh komponen utama CTL. Dalam aspek konstruktivisme, flipchart dapat menyajikan pertanyaan terbuka yang mendorong siswa membangun pengetahuan sendiri. Dalam aspek inquiry, flipchart dapat digunakan untuk mencatat hasil pengamatan siswa. Pada aspek questioning, guru dapat menuliskan daftar pertanyaan yang memicu diskusi kritis. Pada aspek learning community, flipchart dijadikan tempat

siswa menuliskan ide kelompok. Dalam aspek modeling, guru menunjukkan contoh penyelesaian masalah melalui langkah-langkah yang tertulis di flipchart. Pada aspek reflection, guru menyisakan halaman kosong untuk diisi siswa dengan hal-hal yang mereka pelajari. Akhirnya, pada aspek authentic assessment, flipchart berfungsi sebagai dokumentasi proses pembelajaran yang dapat dinilai secara nyata.

d. Melibatkan Siswa dalam Proses Desain

Strategi lain yang penting adalah melibatkan siswa dalam mendesain flipchart. Siswa dapat diminta menuliskan jawaban, menggambar ilustrasi, atau memberi warna pada flipchart. Keterlibatan ini menjadikan siswa bukan sekadar konsumen informasi, tetapi juga produsen pengetahuan. Misalnya, dalam pembelajaran IPA tentang bagian tumbuhan, guru dapat menggambar batang utama, lalu meminta siswa menambahkan akar, daun, dan bunga di flipchart. Proses kolaboratif ini memperkuat rasa kepemilikan siswa terhadap hasil belajar.

e. Pemanfaatan Flipchart Sebagai Alat Dinamis

Flipchart kontekstual sebaiknya tidak bersifat statis, melainkan dinamis dan berkembang sepanjang proses pembelajaran. Guru dapat menambahkan catatan, menggambar ilustrasi baru, atau menempelkan karya siswa di atasnya. Hal ini menunjukkan bahwa flipchart bukan sekadar media siap pakai, tetapi juga ruang kolaboratif yang berkembang seiring berjalannya pembelajaran.

Mendesain flipchart yang kontekstual membutuhkan strategi yang mencakup kesederhanaan, keterbacaan, relevansi, visualisasi kreatif, integrasi dengan prinsip CTL, serta pelibatan siswa secara aktif. Flipchart yang dirancang dengan strategi ini mampu menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, memfasilitasi interaksi kelas, dan mendukung keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Dengan demikian, flipchart tidak hanya berfungsi sebagai media visual sederhana, tetapi juga sebagai jembatan pedagogis menuju pembelajaran yang bermakna.

5.4 Implementasi CTL dengan Flipchart di SD.

Pembelajaran di sekolah dasar menghadapi tantangan dominasi metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang dilibatkan dalam aktivitas berpikir tingkat tinggi. Observasi lapangan menunjukkan bahwa guru masih bergantung pada buku teks guru dan siswa sebagai sumber utama. Situasi tersebut menciptakan suasana belajar yang monoton, membosankan, dan berimplikasi pada rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam menjawab kebutuhan tersebut, dikembangkanlah E-Modul Contextual Teaching and Learning Berbasis Flipchart (CTL-BF). Model ini mengintegrasikan pendekatan CTL dengan visualisasi flipchart yang interaktif, baik dalam format cetak maupun digital.

Produk e-modul CTL-BF dinilai sangat layak dan sangat praktis digunakan, menarik, serta relevan dengan konteks kehidupan siswa. Keberadaan flipchart sebagai media visual terbukti mendukung keterbacaan, memfasilitasi kolaborasi, dan mempermudah penghubungan konsep abstrak dengan pengalaman konkret. Guru dapat menyajikan informasi dengan visual sederhana, sementara siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Siswa terbantu dengan flipchart yang menyajikan struktur informasi secara jelas, misalnya dalam mengidentifikasi jenis sumber daya alam hayati dan non-hayati. Visualisasi memungkinkan mereka membandingkan manfaat dan dampak secara lebih sistematis.

Hal ini tampak ketika siswa diminta menilai dampak kerusakan lingkungan dan mempertimbangkan alternatif solusi. Flipchart yang menampilkan ilustrasi kerusakan alam membuat siswa lebih kritis dalam memberi penilaian. Inferensi: Indikator inferensi relatif mudah dicapai karena siswa terbiasa menarik kesimpulan dari ilustrasi visual yang familiar. Contohnya, gambar sungai tercemar pada flipchart memicu siswa menyimpulkan perlunya menjaga kebersihan lingkungan. Menjelaskan: Indikator ini menjadi yang paling sulit dicapai. Siswa kerap kesulitan mengorganisasi ide dan mengkomunikasikan pengetahuan secara runtut. Hal ini sejalan dengan keterbatasan perkembangan bahasa akademik pada siswa sekolah dasar.

Pengambilan Keputusan: Indikator ini muncul dalam diskusi kelompok ketika siswa dihadapkan pada masalah nyata, seperti pencemaran lingkungan atau pengelolaan sumber daya.

Flipchart membantu mereka mempertimbangkan pilihan solusi dan menentukan langkah yang tepat. Variasi capaian antar indikator membuktikan bahwa CTL berbasis flipchart tidak membuat siswa unggul pada satu aspek saja, melainkan mendorong perkembangan berpikir kritis yang beragam.

Penerapan CTL dengan flipchart membawa sejumlah implikasi penting. Pertama, pendekatan kontekstual mendorong keterlibatan aktif siswa. Materi IPS tentang kekayaan alam menjadi lebih menarik karena dihubungkan dengan realitas kehidupan mereka. Kedua, flipchart memperkuat representasi visual, sehingga siswa lebih mudah mengorganisasi informasi, menganalisis masalah, dan mengevaluasi dampak. Ketiga, perbedaan capaian antar sekolah menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor kontekstual lainnya, seperti karakteristik siswa, gaya belajar, serta dukungan guru. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal. Setiap siswa memiliki perbedaan kemampuan, gaya belajar, dan pengalaman, sehingga capaian berpikir kritis akan bervariasi.

Implementasi CTL berbasis flipchart terbukti strategi ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Peningkatan capaian paling menonjol terdapat pada indikator analisis dan evaluasi, sementara indikator menjelaskan masih menjadi tantangan. Secara keseluruhan, e-modul CTL-BF terbukti layak, praktis, valid, dan reliabel sebagai media pembelajaran. Flipchart berperan sebagai penghubung antara konsep abstrak

dengan realitas kehidupan, mendukung pembelajaran aktif, serta menstimulasi keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan ini merekomendasikan penerapan CTL berbasis flipchart sebagai solusi inovatif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, sekaligus menjawab kebutuhan keterampilan abad 21 di tingkat sekolah dasar.

BAB VI

Implikasi dan Tantangan Pembelajaran Modern

6.1 Implikasi bagi Guru SD

Hasil penelitian mengenai implementasi pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbasis flipchart di sekolah dasar memberikan sejumlah implikasi penting bagi guru sebagai ujung tombak transformasi pembelajaran di kelas. Implementasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SD di Kabupaten Dompu membuktikan bahwa media flipchart mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa melalui aktivitas belajar kontekstual, kolaboratif, dan visual. Guru menjadi faktor penentu keberhasilan strategi ini, sehingga perlu penguatan kapasitas dalam pemanfaatannya.

Guru harus berperan sebagai desainer pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pendekatan CTL dengan media flipchart secara efektif. Hasil uji kelayakan e-modul CTL berbasis flipchart yang memperoleh skor 95,83% dari validator ahli menegaskan bahwa desain pembelajaran yang tepat akan menghasilkan media yang layak dan relevan digunakan dalam konteks kelas nyata. Guru perlu memastikan bahwa flipchart tidak hanya menjadi alat bantu gambar atau tulisan, melainkan instrumen pedagogis yang memfasilitasi proses inquiry, dialog, dan pemecahan masalah secara berkelanjutan.

Pembelajaran CTL menempatkan siswa sebagai subjek aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan flipchart mendorong peningkatan partisipasi, keberanian bertanya, dan kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan selama diskusi kelompok. Hal ini berarti guru harus:

- ➊ Memancing gagasan siswa melalui pertanyaan terbuka yang ditampilkan di flipchart

- ✚ Mencatat ide siswa secara langsung sebagai bentuk *recognition* terhadap kontribusi mereka
- ✚ Menata interaksi kelas agar komunikasi tidak hanya terpusat pada guru

Implikasinya, guru harus memiliki kompetensi classroom management yang responsif agar proses berpikir kritis siswa tumbuh secara optimal. Instrumen tes keterampilan berpikir kritis dalam penelitian dinyatakan valid, reliabel, dan sangat layak (93,4%). Oleh karena itu, guru perlu mengadaptasi indikator yang digunakan dalam penelitian, yaitu menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi, inferensi, pengambilan Keputusan. Guru perlu mengembangkan rubrik autentik berdasarkan indikator tersebut untuk penilaian formatif maupun sumatif. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa indikator *menjelaskan* memiliki tingkat kesulitan paling tinggi bagi siswa, sehingga guru perlu memberikan scaffolding lebih intensif pada aspek komunikasi ide dan penyusunan argumen secara runtut.

Peningkatan capaian berpikir kritis yang signifikan ditunjukkan melalui perbandingan pretest dan posttest yang berbeda secara statistik dan analisis n-gain categories sedang–tinggi di dua sekolah sampel . Ini menegaskan bahwa CTL berbasis flipchart:

- ✚ Mendukung pembelajaran berdiferensiasi
- ✚ Mendorong eksplorasi nyata lingkungan siswa
- ✚ Relevan dengan penerapan Profil Pelajar Pancasila

Guru dituntut untuk mengintegrasikan konteks lokal dalam desain materi flipchart seperti lingkungan sekolah, isu lingkungan, atau sosial budaya setempat. Penelitian juga merekomendasikan agar guru:

- ✚ Meningkatkan literasi media pembelajaran
- ✚ Mengasah kemampuan desain visual sederhana
- ✚ Konsisten dalam mengikuti pelatihan atau *workshop* inovasi pedagogis

Hal ini sejalan dengan Temuan bahwa perbedaan efektivitas antar sekolah dipengaruhi kesiapan guru dalam menerapkan CTL berbasis media.

Tabel. 1 Penelitian memberikan pesan jelas bahwa guru SD perlu:

Peran Guru	Tanggung Jawab dalam Implementasi CTL-Flipchart
Perancang Pembelajaran	Mendesain aktivitas berbasis inquiry dan kontekstual
Fasilitator Kognitif-Sosial	Meningkatkan interaksi, argumentasi, dan kolaborasi siswa
Pengembang Penilaian Berpikir Tingkat Tinggi	Memanfaatkan indikator berpikir kritis untuk asesmen autentik
Agen Kurikulum Merdeka	Menghubungkan materi dengan konteks lokal dan Profil Pelajar Pancasila
Pembelajar Berkelanjutan	Memperkuat kompetensi pedagogis dan media

Dengan demikian, integrasi CTL dan flipchart membawa implikasi strategis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna,

berpihak pada siswa, serta selaras dengan tuntutan keterampilan abad 21.

6.2 Implikasi bagi Mahasiswa dan Calon Pendidik.

Hasil penelitian implementasi pembelajaran berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan dukungan media flipchart di sekolah dasar memberikan implikasi penting bagi mahasiswa pendidikan dan calon guru yang sedang mempersiapkan diri menjadi pendidik profesional di masa depan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran CTL-Flipchart terbukti sangat layak digunakan (95,83% menurut validator), praktis diterapkan oleh siswa (91,67%), dan efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis (*n*-gain sedang hingga tinggi). Temuan ini menjadi acuan strategis bagi para calon pendidik dalam memahami tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, inovasi media, serta pendekatan pedagogis yang berpihak pada siswa.

a. Kesiapan sebagai Pendidik Abad 21

Mahasiswa pendidikan perlu memahami bahwa guru masa depan dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas siswa sejak jenjang sekolah dasar. Pendekatan CTL yang terbukti mendorong siswa aktif dalam diskusi, analisis, dan evaluasi informasi menegaskan bahwa guru harus:

- ➊ Menyusun pembelajaran yang mendorong siswa melakukan inquiry
- ➋ Mendesain pengalaman belajar yang terhubung dengan konteks dunia nyata
- ➌ Menggunakan media yang merangsang konstruksi makna

Bagi calon pendidik, pembelajaran CTL-Flipchart dapat dijadikan model praktik nyata dalam memahami bagaimana merancang pembelajaran berorientasi HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

b. Peningkatan Kompetensi Desain Media Pembelajaran

Penelitian membuktikan bahwa media sederhana seperti flipchart tetap berperan signifikan dalam mendukung peningkatan keterampilan siswa meskipun teknologi digital berkembang pesat. Implikasi penting bagi mahasiswa:

- ➊ Memiliki kreativitas visual dalam menyajikan informasi pada flipchart
- ➋ Mampu membuat media yang ekonomis, kontekstual, dan interaktif
- ➌ Mengoptimalkan flipchart sebagai *learning tool* bukan hanya alat presentasi

Calon pendidik perlu menguasai keterampilan menggambar sederhana, penggunaan warna yang tepat, serta pemilihan simbol visual untuk mempermudah pemahaman siswa sekolah dasar.

c. Persiapan sebagai Inovator Pembelajaran

Keberhasilan CTL-Flipchart dalam meningkatkan berpikir kritis menandakan bahwa mahasiswa harus menjadi agen inovasi pembelajaran. Mereka perlu:

- Mampu mengadaptasi media sesuai karakteristik siswa dan daerah tempat mereka mengajar kelak
- Menerapkan prinsip CTL dalam berbagai mata pelajaran
- Mengembangkan media berbasis teknologi selaras perkembangan zaman

Penelitian menunjukkan bahwa perbedaan efektivitas antar sekolah dipengaruhi oleh kesiapan guru dan kreativitas dalam implementasi . Maka mahasiswa harus memiliki *mindset* inovatif sejak masa studi.

d. Penguatan Kompetensi Evaluasi Berpikir Kritis

Instrumen evaluasi dalam penelitian terbukti sangat layak dan reliabel (93,4%). Calon guru perlu memahami bahwa penilaian pembelajaran tidak boleh berhenti pada penilaian hafalan atau hasil akhir, melainkan mencerminkan kemampuan:

- Menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri
- Menganalisis masalah
- Mengevaluasi dampak suatu peristiwa
- Menarik kesimpulan logis
- Mengambil keputusan berdasarkan alasan kuat

Mahasiswa harus dilatih merancang evaluasi autentik yang menelusuri proses berpikir siswa, sebagaimana yang dilakukan dalam penelitian tersebut.

e. Pembentukan Etika Profesionalisme Pendidik

Pendekatan CTL juga menekankan nilai-nilai:

- Kemandirian belajar
- Tanggung jawab terhadap lingkungan dan komunitas
- Kolaborasi sosial yang sehat

Melalui CTL, calon guru berlatih menjalankan peran pendidik yang tidak hanya mengajar, tetapi mendidik karakter, sesuai dengan nilai Profil Pelajar Pancasila.

Tabel 2. Arahan Bagi mahasiswa dan calon pendidik Terhadap Penggunaan CTL berbasis flipchart.

Area Pengembangan	Tuntutan bagi Mahasiswa
Pedagogik Kontekstual	Mampu mengintegrasikan CTL dalam setiap mata pelajaran
Desain Media Pembelajaran	Kreatif dan terampil membuat flipchart yang menarik & kontekstual
Kompetensi Abad 21	Berorientasi HOTS dan keterampilan komunikasi siswa
Evaluasi Autentik	Mengembangkan instrumen penilaian proses & hasil
Identitas Profesional	Siap menjadi inovator dan pemimpin pembelajaran di masa depan

Secara keseluruhan, penelitian memberikan pesan bahwa calon guru harus siap menghadapi realitas kelas yang dinamis, mampu memanfaatkan media sederhana seperti flipchart secara optimal, dan menjadikan CTL sebagai landasan penting dalam menciptakan pembelajaran bermakna bagi siswa sekolah dasar.

6.3 Tantangan Era Digital dalam Mempertahankan Media Non-Digital.

Transformasi pendidikan pada era digital menghadirkan perubahan besar dalam implementasi media pembelajaran. Sekolah dasar saat ini semakin diarahkan pada pemanfaatan teknologi seperti perangkat tablet, LCD proyektor, aplikasi pembelajaran digital, hingga platform kecerdasan buatan. Situasi tersebut menempatkan media pembelajaran non-digital seperti flipchart pada posisi yang rawan terpinggirkan. Namun, penelitian yang mengembangkan e-modul CTL berbasis flipchart menunjukkan bahwa media non-digital justru memiliki kekuatan khusus dalam mendorong partisipasi aktif dan berpikir kritis siswa sekolah dasar, sekaligus menunjukkan hasil efektivitas yang signifikan dalam peningkatan capaian murid. Oleh karena itu, terdapat urgensi untuk merefleksikan berbagai tantangan dalam mempertahankan keberadaan media non-digital ini agar tetap relevan.

a. Dominasi Kebijakan Digitalisasi Pendidikan

Agenda digitalisasi nasional melalui Kurikulum Merdeka dan platform digital pemerintah menempatkan media berbasis teknologi sebagai prioritas. Sekolah berupaya mempercepat penggunaan alat elektronik agar selaras dengan tuntutan keterampilan abad 21. Hal

ini menimbulkan persepsi bahwa media konvensional seperti flipchart dianggap kurang modern atau tidak sesuai dengan inovasi pendidikan. Padahal, hasil penelitian membuktikan bahwa flipchart mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, konstruktif, dan sangat praktis digunakan siswa sekolah dasar. Tantangannya: guru dan sekolah harus menemukan keseimbangan antara inovasi digital dan nilai pedagogis media non-digital yang telah teruji kebermaknaannya.

b. Keterbatasan Literasi Media Visual pada Guru

Media digital seringkali dianggap solusi instan karena tersedia dalam format siap pakai. Sementara flipchart membutuhkan kreativitas visual, kemampuan menggambar sederhana, dan penataan informasi yang menarik. Tidak semua guru memiliki keterampilan tersebut sehingga cenderung menghindari media non-digital meskipun sebenarnya lebih mudah dan murah untuk diterapkan. Padahal penelitian menunjukkan bahwa visualisasi yang sederhana dan kontekstual pada flipchart berkontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan analisis dan komunikasi siswa . Hal ini menunjukkan bahwa tantangan utama bukan pada medianya, melainkan pada kesiapan guru dalam berkreasi.

c. Perubahan Karakter Peserta Didik

Anak generasi alfa tumbuh dalam lingkungan yang sangat digital. Preferensi belajar mereka sering mengarah pada tampilan audiovisual dinamis dan interaktif berbasis gawai. Media non-digital seperti flipchart dapat dianggap "kurang menarik" jika guru tidak menyajikannya dengan pendekatan kreatif. Namun, hasil studi

memperlihatkan bahwa ketika flipchart digunakan sebagai *learning activity center*, siswa justru menjadi lebih:

- aktif bertanya,
- terlibat dalam diskusi,
- mampu menarik kesimpulan,
- dan menyampaikan gagasan secara analitis .

Tantangannya adalah bagaimana mengemas flipchart agar tetap *engaging* dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak.

d. Ketimpangan Infrastruktur Digital

Sebagian sekolah dasar memiliki tantangan infrastruktur seperti koneksi internet yang buruk, minimnya perangkat teknologi, dan kurangnya dukungan teknis. Di situasi seperti ini, media non-digital justru merupakan solusi efektif. Namun ironisnya, tren kebijakan digitalisasi dapat membuat sekolah yang sebenarnya membutuhkan media sederhana menjadi memaksakan penggunaan inovasi digital yang tidak memberikan dampak optimal. Penelitian CTL-Flipchart memberikan contoh nyata bahwa peningkatan keterampilan berpikir kritis tetap dapat dicapai dalam kondisi infrastruktur yang terbatas, selama guru mengelola pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang kuat .

e. Kurangnya Penguatan dalam Pendidikan Guru

Program pendidikan calon guru (PPG/LPTK) sebagian besar memusatkan perhatian pada pemanfaatan teknologi dan aplikasi

digital. Akibatnya, mahasiswa cenderung memandang media non-digital sebagai metode *jadul* yang tidak lagi penting. Padahal:

- Media non-digital tetap unggul dalam *hands-on learning*
- Lebih dekat dengan pengalaman konkret peserta didik
- Dapat digunakan di berbagai keterbatasan sekolah dasar

Mahasiswa perlu dilatih untuk memadukan pedagogi kontekstual dengan keterampilan desain visual sederhana.

Tabel 3. Keunggulan Media non-digital seperti flipchart di Era Digital

Keunggulan Flipchart	Tantangan Era Digital
Mendorong interaksi langsung guru-siswa	Kebijakan dan persepsi yang mengagungkan media digital
Memfasilitasi konstruksi pengetahuan	Keterampilan desain visual guru belum merata
Memperkuat visualisasi konsep konkret	Perubahan karakter pelajar digital-native
Praktis di sekolah minim teknologi	Tekanan mengikuti tren digitalisasi
Mendukung assessment autentik dan kolaboratif	Kurangnya pelatihan di pendidikan calon guru

Flipchart akan tetap relevan jika didukung inovasi pedagogis guru, bukan sekadar mengandalkan alat visual itu sendiri.

6.4 Peluang Pengembangan Media Flipchart ke Arah Digital (Flipchart Digital/Interactive).

Transformasi teknologi dalam dunia pendidikan membuka ruang luas bagi pengembangan media pembelajaran dari format konvensional menuju format digital. Flipchart yang selama ini digunakan secara manual dalam pembelajaran tatap muka, kini berpotensi besar dikembangkan menjadi flipchart digital atau flipchart interaktif yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau layar proyektor. Peluang ini menjadi semakin kuat karena hasil penelitian menunjukkan bahwa flipchart dalam format kontekstual dan interaktif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, terbukti melalui capaian n-gain sedang hingga tinggi serta peningkatan signifikan hasil posttest dibandingkan pretest pada dua sekolah dasar dalam studi tersebut.

Kelayakan e-modul CTL berbasis flipchart yang mencapai angka 95,83% dan kepraktisannya sebesar 91,67%, menjadi bukti kuat bahwa integrasi konsep flipchart ke dalam format digital sangat potensial untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai inovasi pembelajaran modern. Dengan demikian, media digital yang mengadaptasi karakteristik flipchart akan tetap mempertahankan keunggulan pedagogisnya, sekaligus memperluas akses dan fleksibilitas penggunaannya.

a. Potensi Integrasi Teknologi Interaktif

Media flipchart digital dapat dikembangkan dengan beberapa fitur unggulan, seperti:

- Animasi dan transisi interaktif untuk memperkuat visualisasi konsep
- Integrasi audio singkat untuk memperkaya pengalaman belajar siswa
- Kemampuan kolaborasi real-time, misalnya siswa menambahkan jawaban langsung pada layar
- Hyperlink menuju video, simulasi, atau sumber belajar lainnya
- Penyimpanan cloud sehingga dapat dibagikan atau dipelajari kembali di rumah

Penerapan fitur digital tersebut dapat mendukung aktivitas CTL seperti questioning, inquiry, dan collaborative learning secara lebih dinamis tanpa menghilangkan esensi dasar flipchart sebagai *center of learning interaction*.

b. Memperkuat Pembelajaran Kontekstual dalam Kurikulum Merdeka

Pengembangan digital memberikan peluang untuk menghadirkan konteks lokal melalui integrasi:

- Foto lingkungan sekitar
- Peta interaktif daerah siswa
- Kasus nyata berbasis isu sosial dan lingkungan lokal

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika materi disajikan berbasis konteks, siswa lebih kuat dalam aktivitas analisis, inferensi, dan

evaluasi dibanding metode konvensional. Flipchart digital dapat dipaketkan dalam modul tematik yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila, sehingga mendukung asesmen autentik dan pembelajaran berdiferensiasi.

c. Perluasan Akses Tidak Hanya untuk Siswa di Sekolah

Format digital membuat flipchart dapat diakses secara mandiri di rumah. Dapat diintegrasikan dalam pembelajaran jarak jauh dan dapat diperbarui kontennya sesuai kebutuhan belajar siswa. Ini menjawab tantangan masa kini bahwa pembelajaran tidak lagi terbatas pada tatap muka konvensional. Flipchart digital memperluas manfaat media kontekstual untuk pembelajaran blended learning maupun full digital classroom.

d. Peluang Penelitian dan Industri Teknologi Pendidikan

Tabel 5. Bentuk Flipchart Digital Kolaborasi Lintas Bidang

Bidang	Potensi Kolaborasi
Pendidikan	Pengembangan desain pedagogis berbasis CTL
Teknologi Informasi	Pembuatan aplikasi flipchart interaktif
Desain Grafis	Optimalisasi visual dan animasi
Industri Edutech	Komersialisasi dan distribusi platform

Pengembangan melahirkan produk inovasi edutech lokal yang memiliki nilai jual dan relevansi sosial tinggi. ini bukan hanya memenuhi kebutuhan sekolah, tetapi juga

e. Masa Depan Flipchart: Hybrid Learning Model

Hasil penelitian menegaskan bahwa media flipchart efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis karena interaksi sosial di kelas tercipta secara alami . Oleh sebab itu, transformasi digital tidak boleh menghilangkan kekuatan utama tersebut. Masa depan flipchart yang ideal adalah bukan mengganti, melainkan mengintegrasikan:

- Flipchart fisik → mendukung komunikasi langsung, partisipasi verbal, kolaborasi kelompok.
- Flipchart digital → memperkaya akses konten, memperkuat visualisasi, dan memberi kemudahan adaptasi teknologi

Model hybrid ini menjadikan flipchart tetap berkarakter aktif, konstruktif, dan kolaboratif, sekaligus selaras dengan arah kebijakan digitalisasi pendidikan nasional.

f. Peluang Pengembangan

Media flipchart memiliki peluang perkembangan kuat menuju media digital-interaktif, karena:

- Didukung oleh hasil penelitian positif, valid, dan reliabel
- Responsif terhadap digitalisasi dan Kurikulum Merdeka
- Adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran daring maupun luring
- Memiliki potensi lebih besar dalam memfasilitasi berpikir kritis siswa

Sehingga flipchart bukan menjadi media yang ditinggalkan, melainkan bintang baru yang berevolusi dalam ekosistem teknologi pendidikan modern.

BAB VI

Rekomendasi dan Inovasi



7.1 Rekomendasi Bagi Guru dan Praktisi Pendidikan.

Hasil implementasi Contextual Teaching and Learning (CTL) berbasis flipchart pada siswa sekolah dasar memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran kontekstual yang didukung media visual sederhana dapat memberikan dampak signifikan terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis. Efektivitas ini dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara pretest dan posttest serta capaian *n-gain* yang berada pada kategori sedang hingga tinggi pada dua sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian. Berangkat dari temuan tersebut, terdapat beberapa rekomendasi strategis yang dapat diterapkan oleh guru dan praktisi pendidikan.

a. Mengintegrasikan CTL sebagai Pendekatan Utama dalam Pembelajaran

Guru perlu menjadikan CTL sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran berorientasi abad 21. Pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan siswa terbukti meningkatkan kemampuan:

- Analisis
- Evaluasi
- Komunikasi ide
- Inferensi dan argumentasi logis

Karena siswa merasa pembelajaran bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa CTL mampu menjadikan kelas lebih interaktif, bukan lagi didominasi oleh guru semata.

b. Memaksimalkan Flipchart sebagai Media Aktivitas Kognitif

Flipchart bukan sekadar alat presentasi, tetapi sarana interaksi visual yang dapat:

- Menjadi papan ide bersama siswa
- Memfasilitasi diskusi kelompok
- Membantu elaborasi konsep secara bertahap
- Menjadi alat evaluasi formatif langsung

Guru harus menuliskan ide siswa di flipchart sebagai bentuk apresiasi dan legitimasi terhadap kontribusi kognitif mereka, sehingga kepercayaan diri dan keberanian berpendapat meningkat pada setiap sesi pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam mengerjakan tes berpikir kritis yang valid dan reliabel (kelayakan instrumen 93,4%) mengindikasikan bahwa penggunaan media yang tepat mendukung peningkatan kemampuan tersebut secara signifikan.

c. Memperkuat Kemampuan Mendesain Media Visual

Guru dan praktisi pendidikan perlu terus mengembangkan keterampilan:

- Mendesain visual yang komunikatif

- ✿ Menyusun alur materi secara bertahap
- ✿ Menggunakan warna dan simbol secara bermakna

Karena keunggulan flipchart sebagai media terletak pada kesederhanaan yang memfasilitasi konstruksi makna, bukan sekadar dekorasi. Penelitian membuktikan bahwa visual yang tepat meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap materi pembelajaran.

d. Mengadopsi Evaluasi Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis

Guru perlu mengacu pada lima indikator berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Menjelaskan
2. Menganalisis
3. Mengevaluasi
4. Inferensi
5. Pengambilan Keputusan

Pada temuan penelitian, indikator menjelaskan menjadi capaian terendah sehingga guru perlu memberikan *scaffolding* tambahan dalam aktivitas komunikasi ilmiah di kelas. Guru direkomendasikan untuk:

- ✿ Menggunakan rubrik autentik dalam penilaian
- ✿ Menilai proses dan argumentasi siswa, tidak hanya jawaban akhir

- ✿ Mengoptimalkan diskusi sebagai evaluasi formatif

e. Mengembangkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Hybrid

Flipchart perlu diintegrasikan dengan dukungan teknologi agar lebih adaptif terhadap tuntutan digitalisasi, namun tanpa menghilangkan unsur interaksi langsung yang menjadi kekuatannya. Praktisi pendidikan dapat mengembangkan:

- ✿ Flipchart digital
- ✿ Bank flipchart berbasis cloud
- ✿ Integrasi multimedia ringan (QR Code menuju video atau sumber belajar lain)

Hasil penelitian yang menyatakan media CTL-Flipchart sangat layak dan praktis menjadi dasar bahwa integrasi menuju digital tidak menghapus nilai esensial media tersebut, melainkan memperluas dampaknya pada berbagai situasi pembelajaran.

Tabel 6. Ringkasan Rekomendasi

Fokus Penerapan	Rekomendasi Utama	Dampak yang Diharapkan
Pedagogi	CTL sebagai pendekatan inti	Pembelajaran bermakna dan analitis
Media	Flipchart sebagai alat interaksi kognitif	Peningkatan partisipasi dan argumentasi siswa
Kompetensi Guru	Keterampilan desain visual	Representasi konsep lebih kuat

Asesmen	Penilaian autentik berbasis HOTS	Profil kemampuan berpikir kritis lebih komprehensif
Teknologi	Flipchart hybrid digital	Pembelajaran fleksibel dan adaptif

7.2 Inovasi Media Berbasis CTL

Inovasi media pembelajaran yang berlandaskan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan kebutuhan mendesak dalam sistem pendidikan modern. Pada jenjang sekolah dasar, inovasi media memiliki peran strategis dalam menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman konkret yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian mengenai implementasi CTL berbasis flipchart pada siswa kelas IV menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual yang diperkaya visualisasi media mampu meningkatkan kemampuan analisis, evaluasi, serta keterampilan berpikir kritis secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Inovasi media harus mendukung prinsip utama CTL, yaitu menjadikan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Setiap bentuk inovasi sebaiknya tidak hanya memperindah tampilan media, tetapi juga menguatkan fungsi kognitif, sosial, dan metakognitif peserta didik dalam proses belajar. Flipchart, sebagai media visual sederhana, sudah terbukti sangat layak (95,83%), praktis (91,67%), serta mendukung asesmen keterampilan berpikir kritis (93,4%) dalam penelitian yang dilakukan . Hal ini menjadi bukti bahwa

inovasi media tidak harus selalu berbasis teknologi tinggi untuk mencapai hasil pedagogis yang signifikan.

a. Ruang Inovasi Media dalam Perspektif CTL

Dalam pengembangan inovasi media berbasis CTL, terdapat beberapa ruang utama yang dapat dieksplorasi guru dan peneliti pendidikan:

1) Media Visual Berbasis Masalah Kontekstual

Visualisasi dalam flipchart dapat dikembangkan menjadi bentuk yang lebih analitis seperti:

- ✚ Peta konsep lingkungan sekitar
- ✚ Infografik sederhana berbasis isu lokal
- ✚ Poster investigatif (problem-based chart)

Ruang inovasi ini mendukung siswa dalam menyusun argumen dan menarik kesimpulan, sesuai temuan bahwa indikator analisis dan evaluasi menjadi aspek yang paling berkembang dalam implementasi CTL-Flipchart.

2) Media Interaktif Kolaboratif

Media perlu dirancang agar dapat:

- ✚ Menyediakan ruang siswa menambahkan ide secara langsung
- ✚ Memunculkan pertukaran gagasan antar kelompok
- ✚ Menumbuhkan budaya berpikir kritis dan rasa ingin tahu

Penelitian menunjukkan bahwa ketika ide siswa ditampilkan pada flipchart, motivasi belajar dan rasa kepemilikan terhadap pengetahuan meningkat tajam .

3) Media Hybrid Digital-Non Digital

Transformasi menuju flipchart digital dan e-modul CTL menjadi peluang besar untuk:

- ✚ Memperluas akses belajar di luar sekolah
- ✚ Mengintegrasikan multimedia pendukung (audio, video, hyperlink)
- ✚ Memfasilitasi pembelajaran diferensiasi Kurikulum Merdeka

Hasil studi menegaskan bahwa karakteristik flipchart yang mudah dimodifikasi dapat diadaptasi ke format digital tanpa menghilangkan fungsi konstruktivisnya .

b) Karakteristik Inovasi Media Berbasis CTL yang Ideal

Agar inovasi media benar-benar berkontribusi pada kualitas pembelajaran, media perlu memenuhi karakteristik berikut!

Tabel 7. Karakteristik Media Pembelajaran Berkualitas

Karakteristik	Deskripsi Keterwujudan
Kontekstual	Mengangkat isu lokal yang dekat dengan pengalaman siswa
Konstruktivis	Siswa membangun sendiri pemahamannya melalui aktivitas

Kolaboratif	Mendukung interaksi sosial dan diskusi kelas
Visual Interaktif	Memudahkan analisis informasi dan penyampaian gagasan
Asesmen Autentik	Dapat menilai proses berpikir kritis dan hasil belajar

Setiap inovasi yang tidak memenuhi karakteristik ini berpotensi menggeser CTL dari tujuan utamanya, yakni pembelajaran bermakna berbasis kehidupan nyata.

c) Menatap Inovasi Masa Depan

Penelitian yang dilakukan memberikan landasan kuat bahwa media visual seperti flipchart tetap relevan, adaptif, dan berpotensi besar dikembangkan dalam berbagai bentuk baru. Pengembangan media dan praktisi pendidikan dapat:

- ✿ Menciptakan platform aplikasi flipchart interaktif berbasis CTL
- ✿ Mengembangkan perpustakaan digital flipchart tematik
- ✿ Menerapkan *gamification* berbasis masalah lokal
- ✿ Membangun kolaborasi antara guru, desainer visual, dan pengembang teknologi pendidikan

Pendekatan ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih futuristik, namun tetap mempertahankan esensi pedagogis CTL yang berpusat pada pengalaman siswa. Inovasi media berbasis CTL merupakan kunci penting dalam menjawab kebutuhan pembelajaran abad 21. Hasil penelitian CTL-Flipchart menjadi bukti bahwa media

yang dirancang secara kontekstual dan interaktif mampu mendorong perkembangan berpikir kritis siswa secara signifikan, sehingga media perlu terus dikembangkan dalam bentuk yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebijakan pendidikan. Inovasi media bukan sekadar tentang alat baru, tetapi tentang transformasi cara siswa berinteraksi dengan pengetahuan

7.3 Kontribusi Buku terhadap Dunia Pendidikan Dasar.

Buku ini hadir sebagai karya ilmiah yang diarahkan untuk memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan pendidikan dasar di Indonesia, khususnya dalam aspek pembelajaran kontekstual dan penguatan keterampilan berpikir kritis melalui media yang sederhana namun efektif. Berdasarkan temuan penelitian mengenai implementasi CTL berbasis flipchart di sekolah dasar, pembelajaran yang memanfaatkan media kontekstual terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa, serta memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis yang dianalisis melalui uji statistik dan *n-gain score* yang menunjukkan peningkatan kategori sedang hingga tinggi pada subjek penelitian.

Kontribusi utama buku ini terletak pada penyusunan kerangka konseptual dan aplikatif mengenai pemanfaatan flipchart sebagai media pembelajaran dalam pendekatan CTL. Guru, mahasiswa, dan praktisi pendidikan memperoleh pemahaman holistik mulai dari landasan teoretis, dan desain pembelajaran.

a. Kontribusi terhadap Peningkatan Kompetensi Guru dan Calon Pendidik

Guru akan mendapatkan acuan langsung dalam:

- + Mendesain pembelajaran kontekstual
- + Mengelola interaksi kelas yang aktif dan dialogis
- + Menggunakan media flipchart bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi alat kognitif interaktif
- + Melakukan asesmen berbasis indikator berpikir kritis

Mahasiswa dan calon pendidik memperoleh landasan kuat untuk memahami karakteristik pembelajaran abad 21 dan pentingnya inovasi media berbasis realitas siswa.

b. Kontribusi terhadap Penguatan Implementasi Kurikulum Merdeka

Pembelajaran CTL yang digambarkan dalam buku ini memberikan dukungan konkret bagi penerapan Kurikulum Merdeka, terutama dalam:

- + Pembelajaran berdiferensiasi
- + Asesmen diagnostik dan autentik
- + Proyek berbasis konteks lokal dan isu lingkungan
- + Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Flipchart sebagai media memungkinkan siswa mengalami proses belajar yang relevan dengan kehidupan sosialnya, sekaligus menumbuhkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi ilmiah.

c. Kontribusi terhadap Penelitian dan Pengembangan Media Pendidikan

Buku ini mengisi kekurangan literatur mengenai media pembelajaran non-digital yang terbukti masih sangat relevan di tengah digitalisasi sekolah. Buku ini memberikan:

- ➊ Contoh instrumen evaluasi berpikir kritis yang tervalidasi
- ➋ Bukti empiris efektivitas media kontekstual dalam riset pendidikan dasar
- ➌ Rekomendasi pengembangan media hybrid atau digital-interaktif berbasis flipchart

Sehingga menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut di bidang inovasi media pembelajaran dan edutech.

d. Kontribusi terhadap Pemerataan Akses dan Keadilan Pendidikan

Tidak semua sekolah memiliki akses teknologi yang memadai. Buku ini memberikan solusi praktis bagi sekolah dengan keterbatasan digital melalui media murah, mudah digunakan, dan berdampak besar bagi capaian belajar siswa. Penyajian strategi dalam buku ini membantu:

- ➊ Sekolah di daerah terpencil

- ✿ Guru yang minim akses perangkat digital
- ✿ Pembelajaran yang membutuhkan interaksi langsung tinggi

Dengan demikian, buku ini berkontribusi pada pemerataan mutu pendidikan nasional.

Tabel 8. Ringkasan Kontribusi Buku

Aspek Dampak	Kontribusi Utama
Pedagogis	Menyediakan acuan pembelajaran CTL berbasis media aktif-kontekstual
Media	Memperkuat posisi flipchart sebagai media efektif dan inovatif
Kurikulum	Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka & P5
Profesionalisme Guru	Meningkatkan kreativitas dan keterampilan pedagogik
Penelitian	Menjadi rujukan akademik berbasis hasil studi empiris
Keberlanjutan Pendidikan	Mendukung pemerataan akses media pembelajaran

Kontribusi buku ini tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga aplikatif bagi dunia pendidikan dasar di Indonesia. Buku ini menegaskan bahwa media sederhana yang dirancang berbasis konteks dapat memberikan perubahan besar terhadap kualitas pembelajaran dan capaian kompetensi siswa. Oleh karena itu, buku ini diharapkan menjadi rujukan penting bagi guru, mahasiswa, dosen, dan peneliti dalam meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di sekolah dasar, baik pada lingkungan yang sudah maju digital maupun yang masih minim teknologi.

BAB VI

Penutup

8.1 Kesimpulan Umum

Buku “**Pembelajaran CTL Berbasis Flipchart: Solusi Pembelajaran Modern Siswa Sekolah Dasar**” menyajikan landasan teoritis, konseptual, dan empiris mengenai penerapan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang dipadukan dengan media flipchart dalam konteks pendidikan dasar. Melalui pembahasan mendalam dari bab ke bab, ditemukan bahwa pembelajaran kontekstual yang didukung media visual sederhana memiliki kemampuan besar dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi siswa.

Secara teoretis, buku ini memperkaya literatur pendidikan dasar dengan menggabungkan dua paradigma penting: konstruktivisme sosial Vygotsky dan pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman Dewey, yang dikemas dalam pendekatan visual-eksperiensial melalui flipchart. Secara praktis, buku ini menawarkan strategi konkret dalam mendesain, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran kontekstual yang relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Selain itu, buku ini menegaskan bahwa media non-digital masih memiliki tempat penting di tengah era digitalisasi pendidikan. Flipchart tidak hanya sederhana, tetapi juga fleksibel, ekonomis, dan efektif digunakan dalam berbagai kondisi sekolah — baik di daerah urban maupun rural. Melalui pendekatan hybrid (non-digital dan digital), guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih beragam tanpa kehilangan esensi interaksi langsung antara guru dan siswa. Oleh karena itu, buku ini memberikan tiga kontribusi utama bagi dunia pendidikan dasar:

1. Memberikan pedoman konseptual dan aplikatif tentang penerapan CTL dengan media flipchart.
2. Menjadi rujukan empiris bagi pengembangan media pembelajaran kontekstual yang terbukti efektif.
3. Mendorong inovasi pedagogis di kalangan guru, calon pendidik, dan praktisi pendidikan agar mampu menyesuaikan diri dengan dinamika pembelajaran abad 21.

8.2 Penerapan CTL Berbasis Flipchart dimasa Depan.

Berdasarkan analisis dan refleksi yang telah diuraikan, terdapat sejumlah saran penting bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan dasar. Guru disarankan untuk menjadikan pendekatan CTL sebagai kerangka dasar dalam setiap perancangan pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna dan berbasis kehidupan nyata akan lebih mudah dipahami siswa serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guru juga perlu terus mengembangkan keterampilan visualisasi dan desain media agar flipchart dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan komunikatif.

Sekolah perlu memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dengan media pembelajaran sederhana namun efektif seperti flipchart. Dukungan dalam bentuk pelatihan, kolaborasi antar guru, serta penyediaan fasilitas dasar akan memperkuat budaya pembelajaran aktif dan kontekstual di lingkungan sekolah. Sekolah juga dapat mengintegrasikan hasil praktik terbaik penggunaan CTL-Flipchart ke dalam program pengembangan profesional guru.

Mahasiswa pendidikan dasar diharapkan menjadikan konsep CTL berbasis flipchart sebagai inspirasi dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif, efisien, dan sesuai kebutuhan peserta didik di masa depan. Mereka perlu memahami bahwa penguasaan teknologi penting, tetapi kemampuan membangun makna belajar melalui interaksi kontekstual tetap menjadi fondasi utama profesi guru.

Masih terdapat ruang luas untuk penelitian lanjutan mengenai pengembangan media CTL ke arah digital atau *interactive hybrid media*. Peneliti dapat menguji integrasi flipchart digital dengan *augmented reality (AR)*, *gamification*, atau *project-based learning* untuk memperluas daya jangkau pembelajaran kontekstual.

Buku ini diharapkan menjadi referensi ilmiah yang tidak hanya menginspirasi guru dan peneliti, tetapi juga menjadi gerakan praktis menuju pembelajaran yang lebih manusiawi, bermakna, dan relevan dengan zaman. Pendidikan dasar harus berfokus pada proses membentuk generasi yang berpikir kritis, berempati, dan berdaya cipta. CTL berbasis flipchart adalah salah satu jalan strategis menuju cita-cita itu sebuah upaya sederhana, namun berakar kuat pada filosofi pendidikan yang sejati: belajar untuk memahami dunia, bukan sekadar menghafalnya.

Daftar Pustaka

- Armadi, A., Jamilah, J., Wahdian, A., & Astutik, C. (2024). *Fostering character education in elementary schools: The impact of extracurricular activities*. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 16(3), 3401–3411. <https://doi.org/10.35445/ALISHLAH.V16I3>.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (Eds.). (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, DC: National Academy Press.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan pembelajaran kontekstual di sekolah dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York, NY: Macmillan.
- Djuwita, R., & Rahmawati, A. (2022). *Implementasi model CTL berbantuan media visual terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(2), 114–125.
- Ennis, R. H. (2018). *Critical thinking across the curriculum: A vision*. Topoi, 37(1), 165–184. <https://doi.org/10.1007/s11245-016-9401-4>
- Fogarty, R. (1997). *Problem-based learning and other curriculum models for the multiple intelligences classroom*. Arlington Heights, IL: Skylight Publishing.
- Hosnan. (2016). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Majid, A. (2019). *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108686055>

- Munandar, H., & Hartati, S. (2023). *Pengembangan media flipchart berbasis CTL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD*. Jurnal Didaktika Kependidikan, 14(3), 1–15.
- Nurhadi, Yasin, B., & Senduk, A. G. (2016). *Pembelajaran kontekstual dan penerapannya dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Ormrod, J. E. (2020). *Human learning* (9th ed.). New York, NY: Pearson.
- Rahayu, D., & Handayani, S. (2023). *Efektivitas penggunaan media flipchart terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 8(1), 47–58.
- Rusman. (2022). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). *Problem based learning: An instructional model and its constructivist framework*. Educational Technology, 35(5), 31–38.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran: Penggunaan dan pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2019). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Woolfolk, A. (2021). *Educational psychology* (15th ed.). New York, NY: Pearson Education.

"Pembelajaran CTL Berbasis Flipchart: Solusi Pembelajaran Modern Siswa Sekolah Dasar" menghadirkan panduan komprehensif tentang bagaimana guru dan calon pendidik dapat mengubah pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup, bermakna, dan berpihak pada siswa".

Buku ini memadukan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan media visual flipchart sebagai strategi efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif pada siswa sekolah dasar. Melalui dasar teori konstruktivisme dan bukti empiris dari penelitian terbaru, buku ini menunjukkan bahwa media sederhana yang kontekstual dapat menandingi bahkan melampaui efektivitas media digital jika dikelola dengan pendekatan pedagogis yang tepat.

Setiap bab dalam buku ini disusun secara sistematis, mulai dari konsep dasar CTL, prinsip dan komponennya, peran media pembelajaran, hingga penerapan konkret flipchart dalam konteks sekolah dasar. Disertai hasil riset lapangan yang menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan berpikir kritis siswa, buku ini tidak hanya menyajikan teori, tetapi juga praktik nyata yang relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Selain memperkuat kapasitas guru, buku ini juga menjadi inspirasi bagi mahasiswa pendidikan, peneliti, dan praktisi untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan humanistik.

"Dalam era digital yang semakin cepat, buku ini mengingatkan bahwa esensi pendidikan tetap terletak pada interaksi, makna, dan pengalaman belajar yang nyata.

Karya ini bukan sekadar panduan mengajar, tetapi refleksi tentang bagaimana guru dapat membangun generasi pembelajar kritis, kreatif, dan berkarakter melalui pembelajaran kontekstual yang sederhana namun bermakna".

TIM Penulis

Tim Penulis merupakan Pendidik, Dosen, Peneliti, dan Pelopor dalam bidang pendidikan inklusif. Sepanjang karirnya saat ini telah mendedikasikan ilmu, wawasan, dan pengalaman dalam menciptakan inovasi dalam pembelajaran, khususnya di Sekolah Dasar. Saat ini para penulis terus menciptakan inovasi melalui penelitian, salah satunya menghasilkan buku referensi ini, sebagai pandangan para Guru masa kini.