

## Penerapan Pembelajaran Model Contextual Teaching and Learning dengan Media Realita Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA

Indah Safitri<sup>1</sup> \*, Ririn Andriani Kumala Dewi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STKIP NU Indramayu, Indonesia  
E-mail: <sup>1</sup>indahsafitripgsd@gmail.com

### Abstrak

Rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya media/alat peraga serta pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru kurang optimal. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat komponen yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Berdasarkan hasil data diperoleh hasil observasi siklus I dengan presentase 72% (cukup baik), siklus II dengan presentase 81% (baik) dan siklus III dengan presentase 92% (sangat baik). Hasil penelitian bahwa secara klasikal dari siklus I dengan presentase 70,43% (kreativitas sedang) meningkat pada siklus II dengan presentase 86,13% (kreativitas tinggi) dan meningkat sangat baik pada siklus III dengan presentase 90,08% (kreativitas tinggi). Hasil belajar siswa pada siklus I mendapat nilai rata-rata 56 dan presentase yang tuntas 43% meningkat pada siklus II dengan rata-rata nilai 77 dan presentase yang tuntas 88% meningkat sangat baik pada siklus III sebesar 96%. Dengan demikian penerapan model CTL dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA materi pertumbuhan dan perkembangan manusia pada siswa kelas III MI Hidayatul Islamiyah tahun pelajaran 2021/2022.

**Kata Kunci:** Kreativitas; Hasil Belajar; Model CTL

### Abstract

*Low creativity and student learning outcomes are caused by a lack of media/visual aids and less than optimal learning management carried out by teachers. This research method uses Classroom Action Research (PTK) which consists of four components, namely Planning, Action, Observation and Reflection. Based on the data results, observation results for cycle I were obtained with a percentage of 72% (fairly good), cycle II with a percentage of 81% (good) and cycle III with a percentage of 92% (very good). The research results show that classically from cycle I with a percentage of 70.43% (medium creativity) it increased in cycle II with a percentage of 86.13% (high creativity) and increased very well in cycle III with a percentage of 90.08% (high creativity). Student learning outcomes in cycle I received an average score of 56 and the percentage completed was 43%, increasing in cycle II with an average score of 77 and the percentage completed was 88%, increasing very well in cycle III by 96%. Thus, the application of the CTL model can increase creativity and science learning outcomes regarding human growth and development in class III students at MI Hidayatul Islamiyah for the 2021/2022 academic year*

**Keywords:** Creativity; Learning Outcomes; CTL Model

### 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah solusi yang paling efektif untuk mencerdaskan individu bangsa dan negara. Dalam lingkungannya, pendidikan mencoba mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap manusia agar potensi itu dapat berguna bagi individu, bangsa dan negara itu sendiri. Sejalan dengan perkembangan paradigma dunia tentang makna pendidikan. Kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh sumber daya manusia saat ini lebih dititikberatkan pada kompetensi berpikir dan

komunikasi. Salah satu cara untuk mewujudkan kompetensi tersebut melalui penerapan pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Limpung, 2021; Syahbana, 2012).

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah upaya pengelolaan pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna dimana materi yang dipelajari dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa sehingga siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan, selain itu model CTL dapat mendorong peserta didik menjadi lebih termotivasi, aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran kontekstual menurut Wisudawati & Sulistyowati (2015) yaitu meliputi: 1) Meningkatkan daya pikir siswa, 2) Menjalankan seberapa jauh aktivitas inkuiri, 3) Pemunculan pertanyaan, 4) Menciptakan masyarakat belajar, 5) Menciptakan model sebagai percontohan, 6) merefleksi tiap aktivitas belajar mengajar, 7) Melaksanakan assesmen yang sebenarnya. Pembelajaran harus dilakukan dengan menerapkan sejumlah model pembelajaran yang tepat dan dilengkapi dengan media yang relevan. Penerapan model CTL berbantuan media realita merupakan proses pembelajaran yang menarik karena model CTL mengaitkan materi dengan benda-benda konkret yang ada disekitar siswa dalam kehidupan sehari-hari (Afdareza et al., 2020; Perdana, 2020).

Media realita adalah benda nyata yang ada di sekeliling kita baik berupa benda mati maupun benda hidup atau benda yang sudah diawetkan yang dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar untuk meningkatkan proses belajar siswa. Berkenaan dengan pembelajaran abad ke-21, kompetensi berpikir yang terbentuk salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas siswa adalah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Secara harfiah, makna kata kreativitas berisi tentang kata kreatif yang diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan, memiliki, dan daya cipta (Degeng, 1993). Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah, sudah pasti siswa mengharapkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih belum optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, siswa cenderung lebih pasif sehingga kegiatan belajar kurang menarik. Didukung oleh informasi data dari guru kelas III MI Hidayatul Islamiyah Jagapura Kulon pada mata pelajaran IPA menunjukkan hasil belajar masih rendah yaitu 61,53% siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan nilai KKM 70. Hal ini menunjukkan bahwa 16 dari total 26 siswa tidak tuntas belajarnya atau mendapat nilai dibawah KKM yang ditentukan. Terakhir, kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah mengakibatkan terbatasnya penunjang kegiatan guru dalam penyampaian materi. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penelitian mengadakan penelitian

tentang “Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Media Realita untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA”.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas III MI Hidayatul Islamiyah Jagapura Kulon semester II tahun ajaran 2021/2022 dari tanggal 19 Juli 2022 sampai dengan tanggal 28 November 2022. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III dengan jumlah siswa 26, yang terdiri dari 12 perempuan dan 14 laki-laki. Tahapan pelaksanaan PTK dicirikan dengan adanya siklus. Dimana setiap siklus tindakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran CTL dengan media realita. PTK ini berhasil dilaksanakan dengan tiga siklus. Teknik pengumpulan data dalam PTK ini yaitu observasi, angket dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi kegiatan guru, lembar angket kreativitas dan lembar tes. Analisis data yang digunakan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Lembar Observasi

$$\text{Nilai} = \frac{A+B+C+D+F+G+H+I}{100} \times 100$$

Nilai Lembar Angket

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah bobot indikator} \times \text{nilai indikator}}{\text{Jumlah maksimum indikator}} \times 100\%$$

**Tabel 2.** Nilai Yang Diperoleh Kemudian Dikategorikan

Persentase Skor yang diperoleh	Kategori
$80,00\% \leq x \leq 100\%$	Tinggi
$60,00\% \leq x \leq 79,99\%$	Sedang
$40,00\% \leq x \leq 59,99\%$	Kurang
$20,00\% \leq x \leq 39,99\%$	Rendah
$0\% \leq x \leq 19,99\%$	Sangat rendah

Sumber: (Suharsimi, 2007)

Nilai Lembar Tes

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S: Nilai yang dicari atau diharapkan

R: Jumlah skor dari item atau soal yang di jawab benar

N: Skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan

(Sumber: Purwanto, 2004)

**Tabel 3.** Nilai yang diperoleh kemudian dikategorikan

<b>Tingkat Keberhasilan</b>	<b>Bobot</b>	<b>Predikat</b>
86% - 100%	4	Sangat Baik
76% - 85%	3	Baik
60% - 75%	2	Cukup Baik
≤ 59%	1	Kurang

(Sumber: (Hamalik, 2010))

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

Penelitian Tindakan Kelas melalui penerapan model CTL pada mata pelajaran IPA berhasil dilaksanakan dalam 3 siklus tindakan. Setiap siklus tindakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2022. Selama pelaksanaan tindakan peneliti dibantu oleh observer yaitu guru kelas. Guru kelas akan mengamati keterlaksanaan seluruh proses pembelajaran IPA melalui model CTL dengan bantuan media realita yang dilaksanakan oleh peneliti berpedoman pada lembar observasi dalam menilai proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pada siklus I diawali pada tahap konstruktivisme dilakukan stimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: “Apakah kamu pernah melihat hewan sedang makan dan minum?” Kemudian pada tahap inkuiri siswa mengutarakan pendapatnya dengan apa yang siswa temukan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman masing-masing. Selanjutnya, setelah menjelaskan siswa diberikan kesempatan untuk bertanya (*Questioning*). Tahap selanjutnya yaitu masyarakat belajar pada siklus I siswa diberikan lembar diskusi berupa gambar kemudian siswa mengidentifikasi gambar kedalam ciri-ciri makhluk hidup dilanjutkan perwakilan kelompok mempresentasikan. Setelah selesai berdiskusi dilakukan refleksi dengan menanyakan pada siswa apa yang mereka pelajari hari ini? secara mandiri siswa mengungkapkan pendapatnya berdasarkan pengalaman yang sudah didapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa kemudian mengerjakan soal tes siklus I sebagai penilaian autentik.

Data observasi penerapan model CTL setelah kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang dinilai oleh observer, diperoleh data hasil penerapan model CTL pada siklus I, II dan III sebagai berikut;

Tabel 4. *Observasi Penerapan Model CTL Siklus I*

<b>Aspek yang diamati</b>	<b>No.Item</b>	<b>Jumlah Skor</b>
Konstruktivisme	1,2,3,4	16
Masyarakat Belajar	5,6,7,8	8
Permodelan	9,10,11	8
Inkuiri	12,13,14,15	10
Bertanya	16,17,18	12
Refleksi	19,20,21,22	9
Penilaian Autentik	23,24,25	9
Jumlah seluruhnya	25	72
Presentase	72%	
Kategori	Cukup Baik	

Berdasarkan tabel 4. Analisis data observasi penerapan model CTL pada siklus I dari 7 aspek yang diteliti diperoleh jumlah dengan total nilai 72 dengan presentase 72% merupakan kategori cukup baik. Hal ini dikarenakan penerapan model CTL belum optimal. Sehubungan dengan nilai rata-rata presentase yang menunjukkan kategori cukup baik sehingga perlu diadakan

### ***Siklus II***

Tabel 5. *Observasi Penerapan Model CTL Siklus II*

<b>Aspek yang diamati</b>	<b>No.Item</b>	<b>Jumlah Skor</b>
Konstruktivisme	1,2,3,4	16
Masyarakat Belajar	5,6,7,8,9,10,11	18
Permodelan	-	-
Inkuiri	12,13,14,15	14
Bertanya	16,17,18	10
Refleksi	19,20,21,22	13
Penilaian Autentik	23,24,25	10
Jumlah seluruhnya	25	81
Presentase	81%	
Kategori	Baik	

Berdasarkan tabel 5 analisis data observasi penerapan model CTL pada siklus II dari 7 aspek diperoleh nilai akhir rata-rata presentase 81% merupakan kategori baik. Sehubungan dengan nilai rata-rata presentase yang menunjukkan kategori baik sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus III.

**Tabel 6.** Observasi Penerapan Model CTL Siklus III

<b>Aspek yang diamati</b>	<b>No.Item</b>	<b>Jumlah Skor</b>
Konstruktivisme	1,2,3,4	16
Masyarakat Belajar	5,6,7,8,9,10,11	25
Permodelan	-	-
Inkuiri	12,13,14,15	15
Bertanya	16,17,18	11
Refleksi	19,20,21,22	14
Penilaian Autentik	23,24,25	11
Jumlah seluruhnya	25	92
Presentase	92%	
Kategori	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 6. analisis data observasi penerapan model CTL pada siklus II dari 7 aspek diperoleh nilai akhir rata-rata presentase 92% merupakan kategori sangat baik. Sehingga ada peningkatan sebesar 20% dari siklus I, II dan III.

### **Kreativitas Siswa Siklus I**

Setelah dilaksanakan penelitian diperoleh data angket kreativitas siswa. Angket kreativitas terdiri dari 25 pernyataan dan 4 pilihan jawaban. Berikut ini hasil angket kreativitas secara klasikal yang diperoleh dari kelas III MI Hidayatul Islamiyah pada siklus I dan siklus II :

**Tabel 7.** Rekapitulasi Hasil Angket Kreativitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

<b>Siklus</b>	<b>Skor diperoleh</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
I	1479	2100	70,43%	Sedang
II	2067	2400	86,13%	Tinggi
III	2252	2500	90,08%	Tinggi

Hasil angket kreativitas siswa selama dua siklus dengan menggunakan model CTL. Analisis data kreativitas pada siklus I diperoleh nilai presentase kreativitas siswa secara klasikal 70,43% kategori sedang ke siklus II sebesar 86,13% dengan kategori tinggi dan meningkat dengan sangat baik pada siklus III sebesar 90,08%.

### **Hasil Belajar Siklus I**

Setelah melakukan proses pembelajaran pelaksanaan siklus I pelajaran IPA selesai, maka diberikan tes sebagai evaluasi. Hasil tes yang diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut:

**Tabel 8.** Hasil Belajar Siswa Siklus I

<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>Presentase Ketuntasan</b>	<b>Presentase Belum Tuntas</b>
21	56	43%	57%

Dari tabel diatas dapat diperoleh keterangan sebagai berikut :

- Pada siklus I nilai rata-rata kelas 56.
- Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya ada 6 siswa atau 43% dari jumlah 21 siswa.
- Siswa yang belum tuntas belajar ada 17 atau sekitar 57%.

## **Siklus II**

**Tabel 9.** Hasil Belajar Siswa Siklus II

<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>Presentase Ketuntasan</b>	<b>Presentase Belum Tuntas</b>
25	77	88%	12%

Dari tabel diatas dapat diperoleh keterangan sebagai berikut:

- Pada siklus II nilai rata-rata kelas 77.
- Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar ada 22 siswa atau 88% dari jumlah 25 siswa.
- Siswa yang belum tuntas belajar ada 3 atau sekitar 12%.

## **Siklus III**

**Tabel 10.** Hasil Belajar Siswa Siklus III

<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>Presentase Ketuntasan</b>	<b>Presentase Belum Tuntas</b>
25	84	96%	4%

Dari tabel diatas dapat diperoleh keterangan sebagai berikut :

- Pada siklus III nilai rata-rata kelas 84.
- Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar ada 24 siswa atau 96% dari jumlah 25 siswa.
- Siswa yang belum tuntas belajar ada 1 atau sekitar 4%.

Ketuntasan belajar siswa meningkat sangat baik. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa hanya memperoleh presentase 43% ke siklus II sebesar 88% dan meningkat sangat baik pada siklus III artinya ketuntasan belajar tersebut telah melebihi kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan yaitu 80%.

## **PEMBAHASAN**

### **Penerapan Model CTL**

Penambahan media realita dalam pembelajaran membuat siswa lebih kreatif, bersemangat dan fokus pada pembelajaran hal tersebut diperkuat dari pernyataan (Putra & Putri, 2021) bahwa dengan memanfaatkan media realita dalam proses belajar siswa akan lebih aktif dapat mengamati, menangani (*handle*), memanipulasi, mendiskusikan dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemampuan siswa menggunakan sumber belajar, serta didukung oleh pernyataan dari bahwa pemakaian media realita dalam proses pembelajaran akan membangkitkan kreativitas, keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologi terhadap siswa (Wiyani, 2016).

Pelaksanaan diskusi cukup banyak menyita waktu hal ini bisa dilihat pada poin masyarakat belajar pada siklus I belum optimal hanya mendapatkan nilai 8, saat siklus I masih kesulitan dalam mengondisikan siswa sebab siswa masih terbiasa dengan pola lama, belum terbiasa berdiskusi sehingga kurang kondusif jadi pemantauan dan membimbing setiap kelompok harus dilaksanakan dengan optimal. Selain itu, dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok, siswa belum berani tampil sendiri sehingga diberikan kesempatan untuk seluruh anggota kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Agar proses diskusi lebih berjalan tertib, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan *reward* kepada kelompok yang paling tertib dan kompak agar siswa berdiskusi dengan baik sesuai yang direncanakan. Akhirnya diskusi mulai berjalan tertib dan siswa bisa bekerja sama dengan baik sehingga ada peningkatan aspek masyarakat belajar yang semula hanya mendapat nilai 8 meningkat pada siklus II dengan nilai 15. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aljena, dkk (2020) bahwa pemberian *reward* dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa cenderung aktif di kelas.

### **Kreativitas Siswa**

Tindakan yang dipilih untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran CTL didukung oleh pendapat dari Jhonson (2002) bahwa Model CTL merupakan usaha untuk membuat siswa aktif bekerja sama, berpikir kritis, dan kreatif untuk memompa kemampuan diri, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dalam dunia nyata. Penelitian ini dilaksanakan dengan membentuk kelompok secara heterogen sehingga siswa dapat saling bekerja sama sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022) bahwa pembagian kelompok secara heterogen dapat meningkatkan kreativitas siswa menjadi 93,94%.

Model pembelajaran CTL dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA dengan melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran berupa membentuk kelompok belajar,

memberikan tugas pada setiap anggota kelompok, mempresentasikan hasil diskusi, dan menyimpulkan hasil diskusi. Sejalan dengan penelitian dari Singkey, dkk (2021) menunjukkan bahwa model CTL dapat meningkatkan kreativitas siswa karena kegiatan dalam langkah-langkah model CTL dilaksanakan dengan tertib dan efektif dari siklus I diperoleh presentase kreativitas siswa 37,5% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,25%.

### **Hasil Belajar**

Pada siklus II selain menggunakan model CTL juga menggunakan media realita atau benda konkret sehingga siswa dapat memahami materi disajikan bukan hanya bersifat abstrak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismearti (2020) bahwa penggunaan media realita dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil siklus I dengan presentase 38,8% ke siklus II 69,4% dan meningkat pada siklus III sebesar 80,5%.

Berdasarkan karakteristik model CTL menurut Jhonson (2002) dalam Alwasilah (2014:192) meliputi: menjalin hubungan-hubungan yang bermakna, mengerjakan pekerjaan yang berarti, melakukan proses belajar yang diatur sendiri, mengadakan kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, memberikan layanan secara individual, mengutamakan pencapaian standar tinggi, dan menggunakan penilaian autentik. Maka dapat disimpulkan bahwa ke 8 karakteristik diatas terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan model CTL pada mata pelajaran IPA materi pertumbuhan dan perkembangan manusia. Penelitian tentang efektifitas pembelajaran CTL sebenarnya telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran CTL terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya yaitu hasil penelitian (Maghfiroh & Wijayanti, 2021) yang membuktikan bahwa hasil belajar IPA mengalami peningkatan melalui pembelajaran CTL. Menurut penelitian yang dilakukam oleh Kartika (2020) penggunaan model CTL lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA (Putra, 2017).

Penggunaan model CTL membuat siswa menemukan konsep sendiri dalam pembelajaran. Sehingga setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan melakukan kegiatan diskusi, siswa mampu melakukan dan dapat menyimpulkan konsep dari materi yang sedang dibahas, siswa mampu bekerja sama dan berinteraksi dalam kelompoknya sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Martini (2020) bahwa dalam Model CTL dapat mengolah kemampuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan dalam diskusi kemudian bekerja sama dalam menemukan konsep permasalahan materi, dengan hasil penelitian prasiklus sebesar 40,09% setelah dilakukan siklus I 68,18% meningkat ke siklus II menjadi 94.45%.

Dalam komponen pembelajaran CTL salah satunya adalah konstruktivisme. Menurut (Rusman, 2011) konstruktivisme merupakan suatu landasan filosofi atau landasan berfikir dalam CTL yang menyebutkan bahwa suatu pengetahuan tidak hanya didapat melalui fakta, konsep, dan kaidah semata namun seseorang harus membangun pengetahuannya sehingga lebih bermakna dengan pengalaman nyata. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri atau sesuai kenyataan dalam kehidupan sehari-hari. Didukung oleh Ariestuti (2014) dalam hasil penelitiannya bahwa ketika guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyajikan materi dengan dikaitkan langsung dalam kehidupan nyata siswa maka akan terbangun pengalaman belajar yang nyata. Selain itu siswa akan dapat memahami bahwa sebenarnya materi yang mereka pelajari di sekolah berkaitan erat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Implikasi penelitian ini yaitu kontribusi bagi perkembangan teori-teori ilmu pendidikan dasar. Hasil penelitian digunakan sebagai perbaikan kualitas pembelajaran di kelas serta memberikan pengetahuan terhadap pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **4. Simpulan dan Saran**

Penerapan Pembelajaran *Model Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Media Realita untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada materi pertumbuhan dan perkembangan manusia kelas III MI Hidayatul Islamiyah Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon, model CTL terbukti efektif diterapkan dari hasil observasi dari siklus I dengan presentase 72% berkategori cukup baik mengalami peningkatan pada siklus II dengan presentase 91% berkategori baik sekali. Penerapan Pembelajaran *Model Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Media Realita dapat meningkatkan kreativitas siswa. Terbukti dari siklus I secara klasikal dengan presentase 70,43% kategori kreativitas sedang mengalami hasil peningkatan pada siklus II secara klasikal mendapat presentase 86,13% dengan kategori kreativitas tinggi. Penerapan Pembelajaran *Model Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Media Realita dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dari siklus I yang mendapat nilai rata-rata 56 dan presentasi yang tuntas ada 43% yaitu 10 Siswa tuntas dan 13 siswa belum tuntas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 77 dan presentase yang tuntas ada 88 % yaitu 22 Siswa yang tuntas dari 25 siswa sehingga yang tidak tuntas ada 3 siswa.

#### **Daftar Pustaka**

Afdareza, M. Y., Yuanita, P., & Maimudah. (2020). Journal of Educational Sciences. *Enhancing Science Process Skills through Conceptual Teaching and Learning Related to Water-Savings and Natural Events Concept*, 4(1), 146–152.

- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Ctl ( Contextual Teaching And Learning ) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas XI di SMA Negeri 2 Kecamatan Bukik Barisan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349–1358.
- Degeng, I. N. S. (1993). *Buku Pegangan Pegangan Teknologi Teknologi Pendidikan Pendidikan Pusat Antara Universitas Universitas untuk Peningkatan Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional*. Dirjen Dikti Depdikbud RI.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Huda.
- Limpung, S. M. P. N. (2021). Contextual Teaching And Learning Dalam Pendidikan Agama Islam. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 123–133.
- Maghfiroh, L., & Wijayanti, F. (2021). Parenting Stress Dengan Kekerasan Verbal Pada Anak Usia Sekolah Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 12(2), 187–193. <https://doi.org/10.34035/jk.v12i2.726>
- Perdana, M. P. W. (2020). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL), Pembelajaran Sejarah. *Logaritma*, II(01), 1–12. <https://doi.org/10.35542/osf.io/8qy5f>
- Putra, P. (2017). Pendekatan Etnopedagogi dalam Pembelajaran IPA SD/ MI. *Primary Education Journal*, 1(1).
- Putra, P., & Putri, H. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar Islam Pada Masa Pandemi Covid-19. In *Wajah Pendidikan Era New Normal*. CV. Pustaka Learning Center.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi, A. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Syahbana, A. (2012). Increasing Mathematical Thinking Ability of Junior High School Students through Contextual Teaching and Learning Approach. *EDUMATICA: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Wiyani, N. A. (2016). *Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran PAI SMA Berbasis Pendidikan Karakter*. Ar-Ruzz Media.