

Penerapan Model Contextual Teaching Learning Dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X E 11 SMAN 1 Karanganyar TA 2024/2025

Ilham Cahyo Widodo, Djono
Universitas Sebelas Maret, Indonesia,
Corresponding Author: ilhamcahyowidodo@student.uns.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve the activeness and creativity of history learning through the application of the Contextual Teaching Learning model with audio-visual media for class X E 11 students of SMA Negeri 1 Karanganyar in the 2024/2025 academic year. The research method used is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were class X E 11 students of SMA Negeri 1 Karanganyar. The object of this study is the activeness and creativity of history learning. Data collection instruments used interviews, questionnaires, observations and documentation studies. Data analysis was carried out using descriptive analysis. The results showed that the Contextual Teaching Learning model with audio-visual media was proven to be able to increase the activeness and creativity of students' history learning. There was an increase in the average indicator of activeness, namely in the pre-cycle by 60.56%, in cycle I by 75.13%, and in cycle II by 86.10%. There was an increase in the creativity indicator, namely in the pre-cycle by 67.91%, in cycle I by 70.84%, and in cycle II by 81.22%. Based on the research results, it can be concluded that the application of the Contextual Teaching Learning model with audio-visual media can increase student activity and creativity in learning history.

Keywords: Contextual Teaching Learning, Audio Visual, Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar sejarah melalui penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual pada siswa kelas X E 11 SMA Negeri 1 Karanganyar tahun ajar 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X E 11 SMA Negeri 1 Karanganyar. Objek penelitian ini adalah keaktifan dan kreativitas belajar sejarah. Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar sejarah siswa. Terdapat peningkatan rata-rata indikator keaktifan yaitu pada pra siklus sebesar 60,56%, pada siklus I sebesar 75,13%, dan pada siklus II sebesar 86,10%. Terdapat peningkatan indikator kreativitas yaitu pada pra siklus sebesar 67,91%, pada siklus I sebesar 70,84%, dan pada siklus II sebesar 81,22%. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar sejarah siswa.

Kata Kunci: Contextual Teaching Learning, Audio Visual, Penelitian Tindakan kelas

PENDAHULUAN

Belajar dapat didefinisikan sebagai proses interaksi siswa dengan segala situasi di sekitarnya. Belajar sebagai suatu proses mengarahkan siswa pada tujuan pembelajaran melalui pengalaman belajar yang telah disiapkan dan dirancang guru (Hasibuan, 2014: 1). Interaksi yang terjadi antara siswa, guru, serta sumber belajar menjadi sarana dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Tujuan tersebut berhubungan dengan perubahan sikap dan pola pikir siswa (Wahab & Rosnawati, 2021: 4). Belajar akan mengakibatkan adanya perubahan perilaku. Perubahan tersebut disebabkan oleh pengalaman, pengetahuan, serta keterampilan baru. Perubahan perilaku juga disebabkan oleh adanya aktivitas latihan yang dilakukan dalam proses belajar siswa (Djamaluddin & Wardana, 2019:6).

Siswa yang mempunyai keterkaitan dengan pembelajaran akan dapat fokus dengan suatu tugas dalam waktu yang lama. Mereka termotivasi mencari peluang belajar untuk memperluas wawasan belajarnya (Perry, 2022: 1312). Ketepatan dalam pemilihan strategi pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Strategi pembelajaran harus difokuskan pada keaktifan siswa, sehingga harapan akan adanya peningkatan mutu dan hasil belajar pada diri siswa dapat terpenuhi (Wijaya & Syahrums, 2013: 108).

Keaktifan siswa memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan Kemampuan berpikir, emosi, dan sosialnya. Berbagai upaya dapat dilakukan guru untuk mengembangkan keaktifan siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Upaya tersebut dilakukan dengan meningkatkan minat belajar siswa, mendorong motivasi siswa, serta memanfaatkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran (Wibowo, 2016: 129).

Media dapat diartikan sebagai suatu perantara merujuk pada segala hal yang dapat digunakan untuk membawakan suatu informasi dari sumber menuju penerima informasi (Smaldino dkk., 2011: 15). Media dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keinginan belajar, minat belajar, motivasi belajar, serta rangsangan belajar siswa. Pada tahap orientasi, media pembelajaran dapat membantu guru dalam keefektifan penyampaian materi kepada siswa. Selain itu, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih menarik, dapat mempermudah penafsiran data, serta dapat melakukan pemadatan materi pembelajaran (Abdullah, 2017: 46).

Media pembelajaran memiliki keterkaitan dengan proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat guru dituntut supaya memiliki inovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan perkembangan zaman. Media yang dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran seperti media audio, media visual, atau gabungan dari keduanya yaitu media audio visual (Firmadani: 2020:97). Teknologi dan media dapat berperan banyak dalam kegiatan pembelajaran (Smaldino dkk., 2011: 15). Pemanfaatan media audio visual sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa menerima suatu pandangan yang jelas serta membuat siswa merasa luar biasa, relevan, dan menyenangkan (Hashim dkk., 2023: 1456).

Menurut Sihombing dkk. (2023: 710) guru dituntut menjadi seseorang yang adaptif, kreatif, inovatif, serta dapat membuat suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal tersebut ditandai dengan adanya interaksi belajar mengajar yang intensif. Guru akan semakin menyadari bahwa pembelajaran

konvensional kurang membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkannya.

Permasalahan belajar disampaikan oleh Ibu Puji Hastutik S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Karanganyar. Menurut Ibu Puji Hastutik, S.Pd., dalam salah satu kelas yang diampunya yaitu kelas X E 11 memiliki permasalahan belajar terkait dengan keaktifan belajar dan kreativitas belajar. Rendahnya keaktifan belajar siswa terlihat dari masih adanya beberapa siswa yang tidak segera mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran sejarah ketika jam kegiatan belajar mengajar sejarah sudah berlangsung. Selain itu, rendahnya keaktifan juga ditunjukkan oleh beberapa siswa yang terlihat masih kurang fokus atau cenderung melamun saat pembelajaran sejarah berlangsung dan siswa masih terlihat kurang aktif dalam hal menyampaikan pendapatnya di dalam kelas (Wawancara, Puji Hastutik, 2024). Hal tersebut didukung oleh hasil observasi yang dilakukan untuk mengamati keaktifan belajar siswa kelas X E 11. Dalam pengamatan dapat diketahui bahwa jumlah total skor yang didapatkan untuk keaktifan belajar sejarah siswa kelas X E 11 yaitu sebesar 60,56%. Pengamatan tersebut ditinjau dari beberapa indikator antara lain aktivitas visual siswa, aktivitas berbicara siswa, aktivitas, mendengar siswa, aktivitas menulis siswa, dan aktivitas emosi siswa.

Dalam era modern ini, dapat ditemukan berbagai karakter siswa yang berbeda antara satu sama lain. Kemandirian belajar dapat ditunjukkan oleh siswa yang kreatif dalam proses berpikir dan memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat di depan banyak orang. Banyak manfaat akan didapatkan oleh para siswa yang mampu mengembangkan potensinya dalam kehidupan sehari-hari (Widyaningrum & Rahmanumeta, 2016: 268). Kreativitas dimaknai sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau membuat hal-hal baru sebagai aktualisasi imajinatif dan sebagai gabungan dari pengalaman yang telah dilalui pada situasi kondisi tersebut (Oci, 2016: 57).

Permasalahan terkait rendahnya kreativitas belajar siswa ditunjukkan oleh beberapa siswa yang kurang terlibat berdiskusi, membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta membaca referensi terkait pembelajaran. Dalam mencari referensi lain atau membaca materi yang telah diberikan, beberapa siswa justru menggunakan kesempatannya untuk bermain handphone. Menurut Ibu Puji Hastutik, S.Pd., terkait penyalahgunaan penggunaan handphone saat pembelajaran berlangsung yaitu ada siswa yang sudah menggunakan handphone ketika guru belum memperbolehkan atau memberikan perintah untuk mencari materi pembelajaran (Wawancara, Puji Hastutik, 2024). Hal tersebut didukung oleh hasil angket yang dilakukan untuk menghitung dan mengetahui kondisi kreativitas belajar siswa kelas X E 11. Dalam hasil angket menunjukkan bahwa jumlah skor yang didapatkan untuk kreativitas belajar sejarah siswa kelas X E 11 yaitu sebesar 67,91%. Kreativitas belajar siswa tersebut ditinjau dari beberapa indikator yaitu fluency, fleksibilitas, originalitas, dan elaborasi. Guru perlu melakukan suatu inovasi supaya siswa semakin aktif dan semakin tinggi kreativitas belajarnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah. Inovasi dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan zaman. Menurut Shamboul (2022: 34) siswa akan mengalami perkembangan pada keterampilannya ketika menerapkan pemikiran kritis dalam pembelajaran. Keterampilan tersebut seperti aktif, kreatif, terorganisir, dan menjadi naratif baik di dalam kelas atau kehidupan sehari-harinya.

Menurut Hasibuan (2014: 2) Contextual Teaching Learning merupakan model pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam memberikan makna terhadap suatu materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut dilakukan dengan mengaitkannya pada pengalaman sehari-hari. Melalui pendekatan tersebut, siswa didorong secara aktif untuk membangun pemahamannya sendiri. Dorongan tersebut dapat membuat siswa mempunyai pengetahuan serta keterampilan yang dinamis dan fleksibel. Penelitian terdahulu yang membahas mengenai model Contextual Teaching Learning yaitu Saefudin (2019: 8) bahwa penerapan pembelajaran Contextual Teaching Learning dapat meningkatkan aktivitas kegiatan belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian terdahulu yang membahas mengenai media digital yaitu Jasmine & Supriatna (2022: 8) penggunaan video digital dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini menggabungkan penerapan model Contextual Teaching Learning dan penggunaan media pembelajaran audio visual sebagai upaya mengatasi permasalahan belajar terkait dengan keaktifan dan kreativitas belajar sejarah siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka permasalahan terkait keaktifan belajar siswa dan kreativitas belajar siswa dapat diselesaikan melalui penerapan model pembelajaran Contextual Teaching Learning dengan media audio visual. Penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif, sehingga membuat pembelajaran di kelas akan lebih interaktif. Penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual diharapkan dapat memberikan peningkatan keaktifan dan kreativitas belajar siswa pada mata pembelajaran sejarah. Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar sejarah siswa pada kelas X E 11 SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Ajar 2024/2025.

KAJIAN PUSTAKA

Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Busa (2023: 114) keaktifan belajar dapat diartikan sebagai adanya suatu kondisi, tingkah laku, serta aktivitas yang muncul dari dalam diri siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Keaktifan akan ditunjukkan oleh adanya keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Aji & Khan (2019: 205) pembelajaran aktif ditunjukkan oleh adanya keterlibatan siswa dalam prosesnya melalui berbagai kegiatan ataupun diskusi. Dimiyati & Mudjiono (2010: 144) keaktifan siswa dalam pembelajaran mencakup berbagai bentuk aktivitas baik fisik maupun mental. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah disampaikan oleh beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa diartikan sebagai suatu aktivitas fisik dan mental siswa dalam berinteraksi dengan teman atau guru pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Hal tersebut ditandai dengan adanya partisipasi aktif siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2012: 61) indikator keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan oleh berbagai aktivitas meliputi kontribusi siswa dalam tugas belajarnya; kontribusi dalam pemecahan masalah; kemauan bertanya; Kemampuan bekerja sama secara kelompok; Kemampuan evaluasi; dan Kemampuan dalam menerapkan pengalaman belajar. Menurut Paul B. Dierich dalam Sardiman (2014: 101) keaktifan siswa digolongkan menjadi beberapa golongan yaitu visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities. Berdasarkan beberapa pendapat tentang indikator keaktifan siswa, maka indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1)

aktivitas visual; (2) aktivitas berbicara; (3) aktivitas mendengar; (4) aktivitas menulis; dan (5) aktivitas emosional.

Kreativitas Belajar Siswa

Menurut Kaplan (2019: 145) kreativitas dapat diartikan sebagai suatu hal yang menjadi dasar dari perkembangan dan keberlangsungan hidup manusia. Menurut Munandar (2004: 12) kreativitas merupakan sebuah hasil dari adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Seseorang dapat terpengaruh atau mempengaruhi lingkungan tempatnya berada. Menurut Uloli (2021: 15) kreativitas berarti sebuah proses aktif yang diperlukan dalam sebuah inovasi. Proses kreatif dan inovasi seringkali digunakan secara bergantian, proses kreatif menjadi inti dari suatu inovasi atau inovasi menjadi inti dari suatu proses kreatif. Menurut Lestari & Zakiah (2019: 8) kreativitas adalah gabungan antara dua Kemampuan yaitu berpikir kritis dan bersikap kreatif. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah disampaikan oleh beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa merupakan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan kemampuan bersikap kreatif. Kreatif juga diartikan sebagai kemampuan dalam berdaya cipta atau kemampuan dalam memecahkan sebuah persoalan.

Menurut Suralaga (2021: 62) ciri-ciri kreativitas siswa dapat dilihat melalui beberapa hal yaitu kosakata yang dimiliki siswa terbilang luas, siswa menaruh minat pada permasalahan yang bersifat aktual, rasa ingin tahu siswa terbilang tinggi, tidak menyukai kegiatan rutin dan cenderung menyukai tantangan, berani mengambil resiko, belajar melalui sumber yang bervariasi, cenderung tidak bekerja sama dengan yang dirasa kemampuannya tidak sama, serta memiliki pergaulan dengan usia yang lebih tua. Menurut Oci (2016: 60) kreativitas belajar dapat dipengaruhi oleh; (1) rangsangan; (2) lingkungan; dan (3) guru. Rangsangan pada siswa muncul seiring dengan didupkannya rangsangan mental yang mendukung. Lingkungan belajar siswa berpengaruh terhadap tumbuhnya kreativitas. Lingkungan yang kurang baik dapat menyebabkan semangat dan konsentrasi siswa menjadi tidak maksimal. Peran guru tidak terbatas pada mengajar, mendidik, dan mengarahkan, tetapi juga berpengaruh secara personal sehingga dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa. Indikator kreativitas belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu indikator menurut pendapat Bloom dalam Semiawan dkk., (2009: 134) yaitu; (1) fluency; (2) fleksibilitas; (3) originalitas; dan (4) elaborasi.

Pembelajaran Sejarah

Menurut Sanaky (2013: 11) hakikat proses pembelajaran merupakan suatu interaksi penyampaian pesan dari sumber menuju penerima pesan melalui media tertentu. Hal tersebut melibatkan adanya pertukaran informasi antara guru dengan siswa atau sebaliknya. Menurut Notosusanto (1984: 9) sejarah berasal dari istilah arab yaitu syajarah yang memiliki arti pohon. Hal tersebut merujuk pada pohon silsilah yang diartikan sebagai asal-usul. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Susanto (2014: 57) diantaranya; (1) Menumbuhkan rasa pada siswa tentang pentingnya waktu, tempat, keberlangsungan masa lalu, masa kini, dan masa depan; (2) Berdasarkan pendekatan dan metodologi ilmiah, melatih keterampilan penting siswa untuk memahami fakta sejarah dengan benar; (3) Mengembangkan kesadaran dan penghayatan siswa terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban masa lalu bangsa Indonesia; (4) Memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa terkait terbentuknya bangsa Indonesia; dan (5) Menumbuhkan kesadaran pada siswa bahwa masyarakat Indonesia mempunyai kebanggaan terhadap tanah air dan memiliki rasa cinta tanah air.

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan oleh ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa. Dalam interaksi tersebut guru dan membahas tentang berbagai peristiwa di masa lalu melalui sumber sejarah yang ada. Pembelajaran sejarah dalam SMA berarti guru dan siswa berinteraksi dalam mata pelajaran terkait.

Model Contextual Teaching Learning

Menurut Sanjaya (2013: 255) Contextual Teaching Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang memberikan penekanan terhadap proses partisipasi aktif siswa khususnya dalam membuat keterkaitan antara materi dengan kondisi kehidupan nyata. Hal tersebut akan mendorong siswa untuk melakukan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Cahyo (2013: 150) Contextual Teaching Learning merupakan model pembelajaran yang memiliki konsep bahwa keadaan dunia nyata diupayakan untuk dibawa ke dalam kegiatan pembelajaran. Konsep tersebut memberikan dorongan kepada siswa untuk membuat keterkaitan antara pengetahuan dengan kondisi dunia nyata.

Menurut Sanjaya (2013: 255) terdapat lima aspek penting dalam model Contextual Teaching Learning, antara lain; (1) activating knowledge berupa mempelajari sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya; (2) acquiring knowledge berupa menambah atau mendapat pengetahuan baru; (3) understanding knowledge berupa mendapatkan pengetahuan yang tidak hanya dihafalkan; (4) applying knowledge berupa kegiatan menerapkan pengalaman belajar; dan (5) reflecting knowledge berupa refleksi pengetahuan. Menurut Hamdayama (2019) komponen dalam pembelajaran kontekstual seringkali juga disebut sebagai asas. Komponen dalam pembelajaran kontekstual antara lain; (1) konstruktivisme/constructivism; (2) menemukan/inquiry; (3) bertanya/questioning; (4) masyarakat belajar/learning community; (5) pemodelan/modelling; (6) refleksi/reflection; dan (7) authentic assessment

Media Pembelajaran (Audio Visual)

Menurut Alti dkk., (2022: 8) media berasal dari istilah Bahasa latin yaitu medius yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau peristiwa. Media dalam Bahasa Arab diartikan sebagai perantara pesan antara pengirim menuju penerima. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan hal yang dianggap sebagai media dalam kondisi yang di dalamnya siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Sanaky (2013: 4) penyampaian materi dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi.

Menurut Alti dkk., (2022: 4) fungsi dari pemakaian media dalam proses pembelajaran yaitu; (1) mengembangkan metode pembelajaran; (2) menarik perhatian siswa; dan (3) menjelaskan suatu konsep dengan lebih mudah. Media pembelajaran menurut Sanaky (2013) yaitu; (1) menghadirkan rekayasa atau tiruan dari objek sebenarnya; (2) menjadikan suatu konsep menjadi lebih konkret; (3) mengatasi adanya hambatan baik tempat, jarak, waktu, ataupun jumlah; (4) menyajikan materi dengan konsisten; dan (5) menumbuhkan rasa santai dan menyenangkan dalam suasana belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang menggabungkan antara tindakan substantif dan prosedur penelitian. Tindakan pada penelitian ini menjadi tindakan terdisiplin, didominasi upaya penyelidikan atau usaha individu

dalam memahami permasalahan sekaligus terlibat aktif di dalam proses tersebut. Menurut Wijaya & Syahrudin (2013, hlm. 39) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas serta bertujuan pada perbaikan atau peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahap meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X E 1 SMA Negeri 1 Karanganyar yang berjumlah 36 orang dengan rincian 14 laki-laki dan 22 perempuan. Penelitian didampingi oleh Ibu Puji Hastuti S.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah sekaligus menjadi observer satu dan saudara Figo Akbar Nevanto sebagai mahasiswa selaku observer dua. Wawancara, angket, observasi dan studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Sebelum melakukan penyebaran angket dilakukan langkah pengujian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Data yang didapatkan dilakukan analisis deskriptif. Indikator keberhasilan penelitian ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran melalui indikator aktivitas visual, berbicara, mendengar, menulis dan emosional dengan persentase sebesar 80%. Indikator keberhasilan penelitian juga ditunjukkan oleh Adanya peningkatan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran melalui indikator fluency, fleksibilitas, originalitas, dan elaborasi dengan persentase sebesar 80% dari jumlah keseluruhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan Belajar Siswa

Langkah awal penelitian dilakukan dengan melakukan kegiatan Pra Tindakan untuk mengetahui dan mengamati kondisi siswa dalam jalannya kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan wawancara Bersama Ibu Puji Hastuti S.Pd., teridentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yaitu keaktifan dan kreativitas belajar siswa. Guru mengungkapkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang kurang cekatan dalam mengikuti kegiatan belajarnya. Beberapa siswa dapat dikatakan kurang fokus dan kurang menunjukkan partisipasi aktifnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh siswa yang cenderung kurang responsif, ramai, dan menunjukkan rasa mengantuk selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh hasil observasi Pra Tindakan yaitu persentase indikator keaktifan belajar siswa yaitu sebesar 60,56%, dengan rincian aktivitas visual mendapatkan skor keaktifan 50%, aktivitas berbicara mendapatkan skor 57,99%, aktivitas mendengar mendapatkan skor 48,78%, aktivitas menulis mendapatkan skor 67%, dan aktivitas emosi mendapatkan skor 78%.

Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang cukup dalam terkait dengan aktivitas visual siswa yang dititik beratkan pada perhatian siswa terhadap guru atau materi pembelajaran. Aktivitas berbicara dan mendengar juga terdapat permasalahan yang saling berkaitan dengan aktivitas visualnya yaitu siswa cenderung tidak dapat menyampaikan jawaban atau pendapatnya karena tidak fokus memperhatikan materi belajarnya. Atas permasalahan tersebut peneliti berupaya mengatasi permasalahan terkait dengan keaktifan dan kreativitas belajar siswa. Upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X E 11 SMAN 1 Karanganyar.

Tindakan pada Siklus 1 dilakukan dengan menerapkan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual. Peneliti melakukan proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun

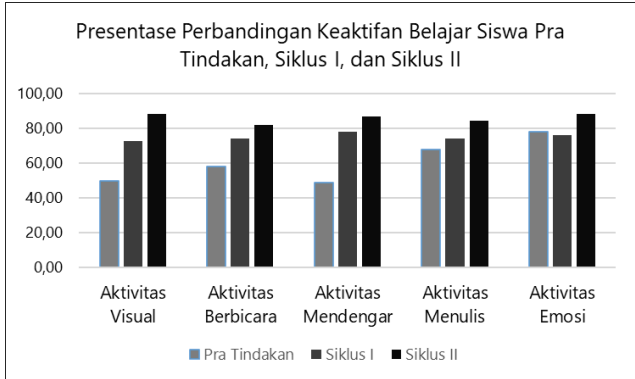
sebelumnya. Tindakan ini berhasil memberikan peningkatan terhadap persentase indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan hasil observasi yaitu sebesar 75,13% dengan rincian aktivitas visual mendapatkan skor keaktifan 72,83%, aktivitas berbicara mendapatkan skor 74,44%, aktivitas mendengar mendapatkan skor 78,04%, aktivitas menulis mendapatkan skor 74,31%, dan aktivitas emosi mendapatkan skor 76,04%.

Tindakan pada Siklus 2 dilakukan karena persentase keaktifan belajar siswa pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan peningkatan keaktifan belajar siswa yang telah ditentukan yaitu 80%. Merujuk Refleksi pada Siklus 1 yaitu guru kurang memberikan stimulus terhadap partisipasi aktif siswa dan pengkondisian kelas. Tindakan pada Siklus 2 dilakukan dengan lebih memaksimalkan penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual. Peneliti melakukan proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Tindakan pada siklus ini berhasil memberikan peningkatan terhadap persentase indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan hasil observasi yaitu sebesar 86,10% dengan rincian aktivitas visual mendapatkan skor keaktifan 88,37%, aktivitas berbicara mendapatkan skor 82,25%, aktivitas mendengar mendapatkan skor 86,98%, aktivitas menulis mendapatkan skor 84,38%, dan aktivitas emosi mendapatkan skor 88,54%. Perbandingan keaktifan belajar siswa antara Pra Tindakan, Siklus 1, dan Siklus 2 dapat dilihat melalui data yang tercantum pada Tabel 4.1.1.1 berikut:

Tabel 4.1.1.1 Persentase Keaktifan Belajar Siswa Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Indikator	Total Skor (%)		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Aktivitas Visual	50,00	72,83	88,37
2.	Aktivitas Berbicara	57,99	74,44	82,25
3.	Aktivitas Mendengar	48,78	78,04	86,98
4.	Aktivitas Menulis	67,71	74,31	84,38
5.	Aktivitas Emosi	78,30	76,04	88,54
Rata-rata (%)		60,56	75,13	86,10

Berdasarkan Tabel 4.1.1.1 dapat disajikan diagram batang yang menampilkan perbandingan per indikator terkait peningkatan keaktifan belajar pada setiap tahap seperti pada Gambar 4.1.1.1 berikut:



Gambar 4.1.1.1 Perbandingan Persentase Keaktifan Belajar Siswa Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Pada Tabel 4.1.1.1 dan Gambar 4.1.1.1 dapat dilihat tahap Pra Tindakan, skor keaktifan belajar siswa masih berada pada angka 60,56%. Pada Siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 75,13%. Skor keaktifan belajar siswa yang

didapatkan pada akhir siklus II yaitu sebesar 86,10%. Berdasarkan skor yang didapatkan pada siklus II yaitu keaktifan siswa telah mencapai angka 86,10%, maka ditarik kesimpulan bahwa penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual telah berhasil meningkatkan kondisi keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti dan guru kolaborator bersepakat untuk mencukupkan jalannya kegiatan tindakan kelas pada siklus II dengan tidak melakukan penelitian tahap berikutnya.

Kreativitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil angket Pra Tindakan telah diketahui bahwa persentase indikator kreativitas belajar siswa yaitu sebesar 67,91%, dengan rincian indikator fluency mendapatkan skor 64,79%, indikator fleksibilitas mendapatkan skor 70,49%, indikator originalitas mendapatkan skor 66,25%, dan indikator elaborasi mendapatkan skor 70,14%. Terdapat permasalahan terkait dengan kreativitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Atas permasalahan tersebut peneliti berupaya mengatasi permasalahan terkait dengan keaktifan dan kreativitas belajar siswa. Upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X E 11 SMAN 1 Karanganyar.

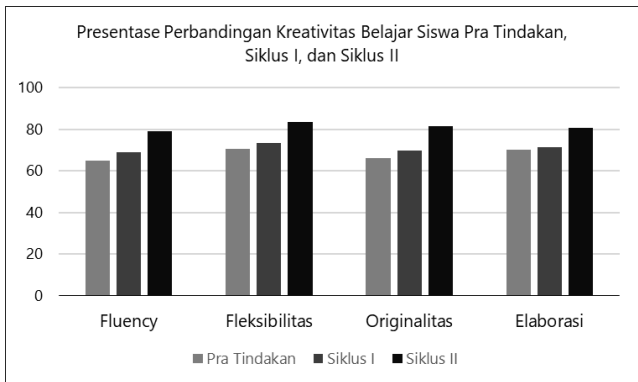
Tindakan pada Siklus 1 dilakukan dengan menerapkan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual. Peneliti melakukan proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Tindakan ini berhasil memberikan peningkatan terhadap persentase indikator kreativitas belajar siswa menjadi sebesar 70,84%, dengan rincian indikator fluency mendapatkan skor 68,92%, indikator fleksibilitas mendapatkan skor 73,50%, indikator originalitas mendapatkan skor 69,58%, dan indikator elaborasi mendapatkan skor 71,35%.

Tindakan pada Siklus 2 dilakukan karena persentase kreativitas belajar siswa pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan peningkatan keaktifan belajar siswa yang telah ditentukan yaitu 80%. Merujuk Refleksi pada Siklus 1 yaitu guru kurang memberikan stimulus terhadap kegiatan bertanya, berdiskusi, atau menyampaikan pendapat. Tindakan pada Siklus 2 dilakukan dengan lebih memaksimalkan penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual. Tindakan ini berhasil memberikan peningkatan terhadap persentase indikator kreativitas belajar siswa sebesar 81,22%, dengan rincian indikator fluency mendapatkan skor 79,17%, indikator fleksibilitas mendapatkan skor 83,45%, indikator originalitas mendapatkan skor 81,53%, dan indikator elaborasi mendapatkan skor 80,73%. Perbandingan kreativitas belajar siswa antara Pra Tindakan, Siklus 1, dan Siklus 2 dapat dilihat melalui data yang tercantum pada Tabel 4.1.1.2 berikut:

Tabel 4.1.1.2 Persentase Kreativitas Belajar Siswa Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Indikator	Total Skor (%)		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Fluency	64,76	68,92	79,17
2.	Fleksibilitas	70,49	73,50	83,45
3.	Originalitas	66,25	69,58	81,53
4.	Elaborasi	70,14	71,35	80,73
Rata-rata (%)		67,91	70,84	81,22

Berdasarkan Tabel 4.1.1.2 dapat disajikan diagram batang yang menampilkan perbandingan per indikator terkait peningkatan kreativitas belajar pada setiap tahap seperti pada Gambar 4.1.1.2 berikut:



Gambar 4.1.1.2 Perbandingan Presentase Kreativitas Belajar Siswa Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Pada Tabel 4.1.1.2 dan Gambar 4.1.1.2 dapat dilihat tahap Pra Tindakan, skor kreativitas belajar siswa masih berada pada angka 67,91%. Pada Siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 70,84%. Skor kreativitas belajar siswa yang didapatkan pada akhir siklus II yaitu sebesar 81,22% Berdasarkan skor yang didapatkan pada siklus II yaitu keaktifan siswa telah mencapai angka 86,10%, maka ditarik kesimpulan bahwa penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual telah berhasil meningkatkan kondisi kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti dan guru kolaborator bersepakat untuk mencukupkan jalannya kegiatan tindakan kelas pada siklus II dengan tidak melakukan penelitian tahap berikutnya.

Penerapan Model Contextual Teaching Learning dengan Media Audio Visual dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Sejarah pada Siswa Kelas X E 11 SMAN 1 Karanganyar

Menurut Busa (2023: 114) keaktifan belajar merupakan terjadinya keadaan, tingkah laku, serta aktivitas dari dalam diri siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran secara sifat menurut Sardiman (2014: 100) diartikan ke dalam dua jenis aktivitas yaitu fisik dan mental yang keduanya harus berkaitan satu sama lain. Menurut Dimyati & Mudjiono (2010: 144) bentuk aktivitas dapat berupa membaca, mendengar, menulis, memperagakan, dan mengukur. Mengingat materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dan melakukan pemecahan masalah juga termasuk ke dalam suatu bentuk aktivitas belajar siswa. Berdasarkan penelitian, keaktifan belajar pada siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menarik seperti model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual.

Menurut Sanjaya (2013: 255) pembelajaran kontekstual memberikan penekanan terhadap keterlibatan siswa dalam mencari materi belajarnya. Hal tersebut akan memberikan stimulus kepada siswa untuk menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan mereka. Salah satu filosofi dalam model Contextual Teaching Learning adalah konstruktivisme. Menurut Hamdayama (2019: 138) konstruktivisme adalah filsafat yang menekankan bahwa belajar adalah proses yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan pengamatan dan pengalaman. Hal tersebut membuat pengetahuan yang diterima oleh siswa cenderung menjadi pengetahuan yang bermakna. Model Contextual Teaching Learning yang di dalamnya terdapat penekanan atas keterlibatan siswa akan memiliki kecenderungan dapat membuat siswa aktif dan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Menurut Sukiman (2012: 29) media pembelajaran adalah segala hal yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi. Penyampaian materi kemudian dapat memunculkan rangsangan dalam perhatian, pikiran, perasaan, minat, dan kemauan siswa. Rangsangan dalam belajar tersebut dapat membuat tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

Penggunaan jenis media audio visual dalam pembelajaran dapat menarik rasa perhatian yang dimiliki oleh siswa. Perhatian tersebut didapatkan melalui tampilan visual, suara, serta pembawaan materi pembelajaran yang menarik. Adanya perhatian siswa pada materi pembelajaran membuat siswa menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu membantu mempermudah kegiatan belajar mengajar, meningkatkan efisiensi dari kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Suryani dkk., (2018: 14-15) media pembelajaran bermanfaat untuk; (1) membantu menarik atau memotivasi siswa untuk belajar; (2) menjadi memiliki pedoman, urutan, dan arah pembelajaran yang sistematis; (3) membantu membuat penyampaian materi menjadi lebih teliti; (4) menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret; (5) membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan penggunaan media yang bervariasi; dan (6) membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Kondisi tersebut telah memberikan dorongan yang baik terhadap partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Partisipasi aktif siswa membuat siswa menunjukkan keaktifannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hipotesis yang terdapat pada penelitian ini bahwa penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas X E 11 SMA Negeri 1 Karanganyar. Ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata indikator keaktifan siswa dari pra tindakan, tindakan siklus I, hingga tindakan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian pada pra tindakan diketahui bahwa persentase keaktifan belajar sejarah siswa sebesar 60,56%. Hal tersebut disebabkan oleh kecenderungan siswa yang tidak segera mempersiapkan diri serta kurang atau tidak terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada tindakan siklus I, terdapat peningkatan pada persentase keaktifan belajar sejarah siswa menjadi 75,13%. Hasil yang telah didapatkan belum mencapai indikator ketercapaian yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga sepakat untuk melanjutkan penelitian ke tahap tindakan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada tindakan siklus II Kembali terdapat peningkatan pada persentase keaktifan belajar sejarah siswa menjadi 86,10%.

Penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual memberikan dampak yang baik ditandai dengan meningkatnya keaktifan belajar sejarah pada siswa kelas X E 11 SMA Negeri 1 Karanganyar. Model ini mengharuskan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran khususnya pada asas bertanya dan asas masyarakat belajar. Selama pembelajaran berlangsung, guru memberikan rangsangan kepada siswa untuk berani mencoba menemukan materi belajarnya. Hal tersebut tidak hanya berpengaruh terhadap keaktifan, tetapi juga berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa. Keaktifan juga dipengaruhi oleh adanya kegiatan diskusi yang membuat di antara siswa saling bertanya, menyampaikan, mendengar, dan memberikan gagasannya. Penggunaan media audio visual telah menarik dua

fokus indera sekaligus yaitu dengan memanfaatkan adanya tampilan visual dan suara. Seiring berjalannya tahapan penelitian, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dan dapat dikatakan pembelajaran berlangsung lebih interaktif.

Penerapan Model Contextual Teaching Learning dengan Media Audio Visual dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah pada Siswa Kelas X E 11 SMAN 1 Karanganyar

Menurut Munandar (2004: 12) kreativitas merupakan sebuah hasil dari adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Seseorang dapat menjadi terpengaruh atau mempengaruhi lingkungan tempatnya berada. Menurut Kaplan (2019: 145) kreativitas adalah suatu hal dasar bagi perkembangan dan keberlangsungan hidup manusia. Menurut Uloli (2021: 15) kreativitas merupakan proses aktif dalam sebuah inovasi. Menurut Lestari & Zakiah (2019: 8) kreativitas tidak hanya mempunyai daya cipta, tetapi juga Kemampuan memberikan ide pemecahan masalah dalam menghadapi persoalan. Berdasarkan penelitian, kreativitas belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menarik seperti penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual.

Pembelajaran dengan model Contextual Teaching Learning menurut Cahyo (2013: 150) memiliki konsep bahwa dunia nyata diupayakan dibawa dalam pembelajaran, sehingga siswa terdorong membuat hubungan antara pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Konsep tersebut mengharapkan bahwa hasil belajar menjadi lebih bermakna bagi siswa. Menurut Munandar dalam Lestari & Zakiah (2019: 11) Orang kreatif selalu didorong oleh rasa ingin tahu untuk mengetahui lebih banyak. Siswa didorong untuk mencoba hal yang belum diketahui. Imajinasi berasal dari membayangkan suatu hal yang tidak terjadi atau telah terjadi, menciptakan cerita tentang suatu tempat, atau kejadian yang tidak diketahui. Orang-orang kreatif harus merasa terdorong dalam pemecahan persoalan yang sulit, terdorong melakukan tugas-tugas sulit, serta berani mengambil risiko. Dengan penggunaan model Contextual Teaching Learning, siswa akan terpacu untuk berpikir kreatif sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya dalam belajar.

Hipotesis yang terdapat pada penelitian ini bahwa penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas belajar sejarah pada siswa kelas X E 11 SMAN 1 Karanganyar telah terbukti. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata indikator dari kreativitas belajar siswa pada setiap siklus yang diukur mulai tahapan pra tindakan, tindakan siklus I, dan tindakan Siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian pada pra tindakan atau pra siklus diketahui bahwa persentase kreativitas belajar sejarah siswa kelas X E 11 SMA Negeri 1 Karanganyar sebesar 67,91%. Terdapat siswa yang kurang memiliki kreativitas belajar dalam mengikuti pembelajaran seperti kesulitan mencetuskan dan menghasilkan gagasan atau pertanyaan. Terkait dengan kemampuan mengungkapkan sesuatu yang unik, siswa cenderung menyampaikan jawaban yang sama. Siswa juga kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Rincian persentase untuk indikator kreativitas belajar pada pra tindakan atau pra siklus yaitu fluency sebesar 64,76%, fleksibilitas sebesar 70,49%, originalitas sebesar 66,25%, dan elaborasi sebesar 70,14%.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I terdapat peningkatan persentase kreativitas belajar sejarah siswa kelas X E 11 SMA Negeri 1 Karanganyar

menjadi 70,84%. Hasil yang telah didapatkan pada siklus I belum mencapai indikator kreativitas belajar yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu, peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk melanjutkan ke tahap siklus II. Rincian persentase untuk indikator kreativitas belajar pada siklus I yaitu fluency sebesar 68,92%, fleksibilitas sebesar 73,50%, originalitas sebesar 69,58%, dan elaborasi sebesar 71,35%. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II kembali terdapat peningkatan persentase kreativitas belajar sejarah siswa kelas X E 11 SMA Negeri 1 Karanganyar menjadi 81,22%. Hasil yang telah dicapai pada siklus II telah mencapai indikator kreativitas belajar yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu, peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk menyelesaikan tahap penelitian. Rincian persentase untuk indikator kreativitas belajar pada siklus II yaitu fluency sebesar 79,17%, fleksibilitas sebesar 83,45%, originalitas sebesar 81,53%, dan elaborasi sebesar 80,73%.

Penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual telah mendapatkan pengaruh yang baik terhadap adanya peningkatan kreativitas belajar sejarah pada siswa. Pembelajaran dengan model ini akan memacu siswa untuk berpikir kreatif pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada asas konstruktivisme dan asas inkuiri. Dalam asas konstruktivisme, pembelajaran kontekstual menggunakan pengalaman sebagai dasar untuk membangun pengetahuan baru dalam kognitif siswa. Pengalaman yang dimiliki siswa dicoba dihubungkan dengan materi yang sedang dipelajari, proses ini akan merangsang munculnya kreativitas pada siswa. Selama proses berpikir akan memunculkan beberapa kegiatan seperti berdiskusi, bertanya, serta menjawab. Hal ini tidak hanya berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa, tetapi secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

KESIMPULAN

Penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Filosofi konstruktivisme pada model Contextual Teaching Learning merangsang keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang aktif kemudian akan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual juga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Model pembelajaran ini memberikan stimulus siswa untuk bertanya, berdiskusi bersama, serta berpikir aktif. Keaktifan dalam berpikir dan bertukar pikiran yang dilakukan secara terus-menerus akan meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal tersebut secara bersamaan juga akan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Maka penerapan model Contextual Teaching Learning dengan media audio visual dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran terkait rendahnya keaktifan belajar siswa serta rendahnya kreativitas belajar siswa. Penggunaan media audio visual dapat menarik fokus dua indra sekaligus yaitu tampilan visual dan pendengaran siswa, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi yang sedang diberikan oleh guru.

Guru dapat menggunakan model pembelajaran Contextual Teaching Learning dengan media audio visual untuk membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa serta dapat mengatasi permasalahan belajar terkait dengan keaktifan dan kreativitas. Siswa diharapkan dapat terus berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga materi pembelajaran yang diberikan dapat dipahami secara maksimal. Institusi terkait diharapkan untuk memberikan fasilitas yang menunjang pembelajaran serta memberikan sosialisasi sehingga fasilitas dapat terjaga dan terawat dengan baik. Saran peneliti lain yang perlu diperhatikan yaitu pengkondisian kelas harus diperhatikan dan terus

melibatkan siswa secara aktif dalam kelas. Peneliti juga perlu mempersiapkan atau memperhatikan ketersediaan perangkat audio dan visual yang akan digunakan untuk menunjang strategi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Aji, C.A. and Khan, M.J. (2019) The Impact of Active Learning on Students' Academic Performance. *Open Journal of Social Sciences*, 7, 204-211. <https://doi.org/10.4236/jss.2019.73017>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, Muh. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). Media Pembelajaran. *Global Eksekutif Teknologi*.
- Busa, E. N. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *INOVASI: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114-122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. CV. Kaaffah Learning Center.
- Firmadani, F. (2020). Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hashim, H., Jamal, M. F., Esa, I., & Rafiq, K. R. M. (2023). TEALL: Technology-Enhanced Active Language Learning. *Creative Education*, 14, 1453-1462. <https://doi.org/10.4236/ce.2023.147092>
- Hasibuan, M. I. (2014). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 2(1).
- Hopkins, D. (2022). Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas. Pustaka Pelajar.
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1-8. <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45894>
- Kaplan, D. E. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development. *Psychology*, 10, 140-147. <https://doi.org/10.4236/psych.2019.102012>
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran. *Erzatama Karya Abadi*.
- Munandar, U. (2004). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Rineka Cipta.
- Notosusanto, N. (1984). Sejarah dan Sejarawan. Balai Pustaka.
- Oci, M. (2016). Kreativitas Belajar. *SANCTUM DOMINE: Jurnal Teologi*, 4(2), 55-64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>
- Perry, A. M. (2022). Student Engagement, No Learning without It. *Creative Education*, 13, 1312-1326. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.134079>
- Saefudin, A. (2019). Penerapan model pembelajaran CTL untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XII IPS 5 SMA Negeri 2 Purbalingga. *Jurnal Artefak*, 5(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v5i1.1910>
- Sanaky, H. A. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Kaubaka Dipantara.
- Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Raja Grafindo Persada.

- Semiawan, C., Semiawan, T., Riauskina, I. I., & Semiawan, C. (2009). Kreativitas Keberbakatan. Indeks.
- Shamboul, H. A. E. (2022). The Importance of Critical Thinking on Teaching Learning Process. *Open Journal of Social Sciences*, 10, 29-35. <https://doi.org/10.4236/jss.2022.101003>
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 710-718. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5597>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (9th ed.). Kencana.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Susanto, H. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah (isu, gagasan, dan strategi pembelajaran)*. Aswaja Pressindo
- Uloli, R. (2021). *Berpikir Kreatif dalam Penyelesaian Masalah*. RFM Pramedia.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Adanu Abimata.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Widyaningrum, H. K., & Rahmanumeta, F. M. (2016). Pentingnya strategi pembelajaran inovatif dalam menghadapi kreativitas siswa di masa depan. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 268–277.
- Wijaya, C., & Syahrur. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Citapustaka Media Perintis.