

Inovasi Pembelajaran: Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD

Ristha Gheaza Antika, Ratna Hidayah

Universitas Sebelas Maret
risthagheazaa@student.uns.ac.id

Article History

accepted 2/12/2025

approved 2/1/2026

published 2/2/2026

Abstract

Creativity is an individual's ability to create something new in the form of ideas or tangible products that are different from what previously existed. This research aims to describe the steps in implementing the project-based CTL model and to analyze its improvement of creativity in Indonesian language learning among second-grade elementary school students. This study uses a collaborative classroom action research approach conducted over three cycles, involving 20 second-grade students at SD Negeri 6 Panjer. The data analysis techniques in this study included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The stages of implementing the project-based CTL model include: (1) constructing students' prior knowledge, (2) engaging in discovery activities, (3) encouraging students to ask questions, (4) creating group learning, (5) presenting a model through project-based learning, (6) conducting reflection, and (7) conducting objective assessments. The results of the study show improvements in both teacher and student performance in each cycle. Teacher observation scores increased from 78.96% (cycle I) to 84.42% (cycle II), and 93.25% (cycle III). Student observation scores increased from 78.76% (cycle I) to 84.32% (cycle II), and 94.54% (cycle III). The percentage of students achieving creativity mastery also increased from 82.22% (cycle I), to 83.67% (cycle II), and reached 95% in cycle III. Therefore, the implementation of the project-based Contextual Teaching and Learning model can enhance students' creativity in Indonesian language learning in second grade of elementary school.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning, Project, Creativity*

Abstrak

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan hal baru dalam bentuk ide atau produk nyata yang berbeda dari yang sebelumnya ada. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model CTL berbasis proyek serta menganalisis peningkatannya terhadap kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan dalam tiga siklus, dengan melibatkan 20 siswa kelas II SD Negeri 6 Panjer. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahapan implementasi CTL berbasis proyek meliputi: (1) mengkonstruksikan pengetahuan yang dimiliki siswa, (2) melakukan kegiatan penemuan, (3) mendorong siswa bertanya, (4) menciptakan belajar kelompok, (5) memunculkan model yaitu menghadirkan pembelajaran berbasis proyek, (6) melakukan refleksi, dan (7) melakukan penilaian objektif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kinerja guru dan siswa di setiap siklus. Observasi terhadap guru meningkat dari 78,96% (siklus I) menjadi 84,42% (siklus II), dan 93,25% (siklus III). Observasi terhadap siswa menunjukkan peningkatan dari 78,76% (siklus I) menjadi 84,32% (siklus II), dan 94,54% (siklus III). Persentase ketuntasan kreativitas siswa juga meningkat dari 82,22% (siklus I), menjadi 83,67% (siklus II), dan mencapai 95% pada siklus III. Dengan demikian, penerapan model Contextual Teaching And Learning berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD.

Kata Kunci: *Contextual Teaching and Learning, Project, Kreativitas*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kreativitas berperan sangat penting dalam mempengaruhi perkembangan kecerdasan anak, dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga sangat penting bagi kreativitas anak untuk berkembang secara optimal. Dengan kreativitas, seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya, menjadi lebih produktif, dan lebih mudah dalam menyelesaikan masalah. Yulianti (Febriansyah & Nurhaini, 2019) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide baru yang berbeda dari yang sudah ada. Banyak orang yang beranggapan bahwa kreativitas adalah bakat alami yang tidak bisa diubah, padahal setiap individu memiliki potensi untuk menjadi kreatif, meskipun tingkat kreativitasnya berbeda. Lingkungan sekitar, menurut Rizki, dkk. (2020), dapat mendukung atau justru menghambat perkembangan kreativitas seseorang. Pembelajaran di sekolah menjadi suatu langkah positif untuk meningkatkan kreativitas seperti pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia turut andil dalam perkembangan siswa di sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Pentingnya mata pelajaran bahasa Indonesia disebabkan tercakupnya aspek kebahasaan yang dimilikinya yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Target dari pembelajaran bahasa Indonesia tidak lain adalah membentuk siswa dengan kecakapan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta keterampilan dalam bekerja sama.

Informasi yang didapatkan peneliti dalam kegiatan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 25 September 2024 bersama Ibu Jariyah, S.Pd. SD, selaku wali kelas II dan perwakilan siswa kelas II SD Negeri 6 Panjer Kecamatan Kebumen tentang proses pembelajaran yang diterapkan, hasil yang didapatkan bahwa: (1) guru telah menerapkan metode pembelajaran yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, dan metode penugasan, akan tetapi guru lebih mendominasi metode yang digunakan adalah ceramah, (2) penggunaan model pembelajaran belum maksimal, (3) siswa kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena dianggap membosankan, Guru belum mengembangkan pembelajaran yang menekankan pada kreativitas siswa, (4) Guru belum mengembangkan pembelajaran yang menekankan pada kreativitas siswa, dan (5) Guru belum mengembangkan pembelajaran berbasis proyek. Kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikatakan rendah apabila belum memenuhi indikator yang ada. Menurut Fitriana (2017) kreativitas produk merupakan suatu komponen yang dapat diuji untuk menilai atau mengukur kreativitas seseorang dari produk yang dihasilkan dengan indikator penilaian produk kreatif yaitu *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan), dan *elaboration* (kerincian). Pada indikator pertama yaitu *novelty* (kebaruan)). Pada indikator ini tergolong rendah, dilihat dari kelancaran siswa dalam membuat kalimat imbauan atau ajakan pada materi sayang lingkungan masih bergantung pada contoh-contoh yang telah ada, sehingga tidak dapat membuat kalimat yang efektif dan efisien. Indikator kedua adalah *resolution* (pemecahan). Pada indikator *resolution* (pemecahan) masih banyak siswa yang belum mampu menghasilkan kalimat imbauan atau ajakan yang bervariasi pada materi sayang lingkungan, siswa belum berani mengeksplorasi kata-kata dan struktur kalimat dalam membuat kalimat imbauan atau ajakan. Serta indikator yang terakhir yaitu *elaboration* (kerincian). Dalam indikator ini masih rendah, dilihat dari hasil kalimat imbauan atau ajakan pada materi sayang lingkungan, siswa yang belum mampu memerinci detail pesan menjadi lebih menarik, sehingga kalimat imbauan atau ajakan pada materi sayang lingkungan masih sederhana. Solusi yang dapat guru lakukan dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan melakukan variasi pada penggunaan model pembelajaran. Model CTL merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas. Model CTL

menuntut siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran yang dikemas menyerupai situasi nyata. model CTL memudahkan siswa dalam memahami konten pembelajaran sesuai dengan situasi nyata, serta membantu siswa menghubungkan pengetahuan serta penerapannya dalam kehidupan (Fadillah, dkk, 2017). Mengacu pada pendapat Nurhadi (Oktavia, 2020) dan Sanjaya (Kelana dan Wardani, 2021) dapat disimpulkan bahwa langkah- langkah model CTL berbasis proyek terdiri atas tujuh langkah yaitu: (1) mengkontruksikan pengetahuan yang dimiliki siswa, (2) melakukan kegiatan penemuan, (3) mendorong siswa bertanya, (4) menciptakan belajar kelompok, (5) memunculkan modeln yaitu menghadirkan pembelajaran berbasis proyek, (6) melakukan refleksi, dan (7) melakukan penilaian objektif. Alasan mengapa menggunakan model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis proyek sebagai alternatif penyelesaian masalah tersebut karena, model CTL merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang berarti, karena siswa diberi peluang untuk mengeksplorasi materi yang akan dipelajari secara mandiri (Nurhidayah, Yani, Nurlina, 2016). Model CTL pernah diuji oleh beberapa peneliti terkait kemampuannya dalam meningkatkan kreativitas siswa. Menurut Sinkey, dkk. (2021), model CTL dapat meningkatkan kreativitas siswa karena siswa dilibatkan secara langsung untuk menemukan sendiri solusi dari masalah yang diberikan. Berdasarkan uraian yang disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan berkolaboratif dengan guru kelas II SD Negeri 6 Panjer, Kecamatan Kebumen untuk mengupayakan peningkatan kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia tentang Sayang Lingkungan Kelas II SD Negeri 6 Panjer Tahun Ajaran 2024/2025".

METODE

Azizah (2021) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penyelidikan yang dilaksanakan melalui refleksi bersama guru atau peneliti yang bertujuan meningkatkan pemahaman pembelajaran dan kualitas pembelajaran, lembaga, atau tempat praktek tersebut dilaksanakan. PTK dalam penelitian ini dilakukan kerjasama antara guru dan siswa kelas II SD Negeri 6 Panjer dengan peneliti dan tiga observer. Guru sebagai pelaksana dan peneliti sebagai perancang tindakan. Penelitian dilakukan dari bulan September 2024-April 2025 sebanyak 3 siklus, pada siklus I dan II dilakukan sebanyak 2 pertemuan, sedangkan siklus III sebanyak 1 pertemuan. Subjek penelitian adalah 20 siswa dan guru kelas II SD Negeri 6 Panjer. Data kualitatif pada penelitian ini didapatkan dari hasil observasi terhadap guru dan siswa pada penerapan model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis proyek. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari penilaian produk kreatif. Teknik uji validitas data menggunakan teknik triangulasi data dengan menggabungkan data dari berbagai sumber (Sugiyono, 2015). Triangulasi data yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan penilaian produk kreatif, sedangkan triangulasi sumber data meliputi guru dan siswa (Sugiyono, 2015). Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015) teknik analisis data pada penelitian ini berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

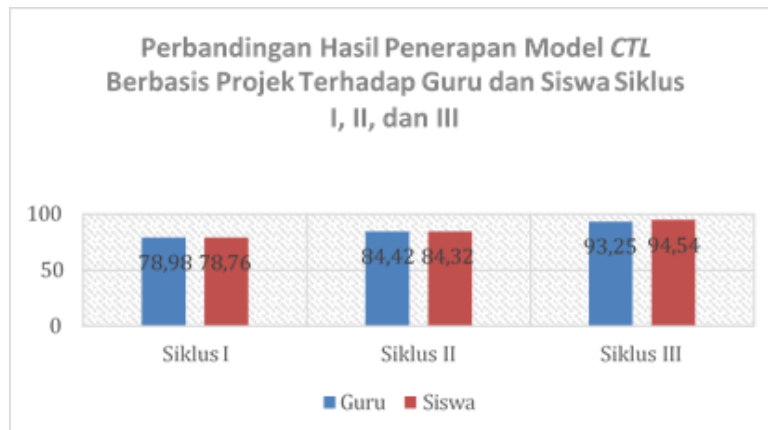
Model *Contextual Teaching And Learning* berbasis proyek diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan melibatkan 20 siswa kelas II SD Negeri 6 Panjer. Langkah model *Contextual Teaching And Learning* berbasis proyek yaitu: (1) mengkontruksikan pengetahuan yang dimiliki siswa, (2)

melakukan kegiatan penemuan, (3) mendorong siswa bertanya, (4) menciptakan belajar kelompok, (5) memunculkan model yaitu menghadirkan pembelajaran berbasis proyek, (6) melakukan refleksi, dan (7) melakukan penilaian objektif. Penerapan langkah-langkah tersebut mengacu pada pendapat Nurhadi (Oktavia, 2020) dan Sanjaya (Kelana dan Wardani, 2021). Hasil observasi penerapan model CTL berbasis prpje terhadap guru dan siswa yang dilaksanakan dari siklus I-III disajikan pada table 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Penerapan Model CTL Berbasis Proyek Terhadap

Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
Mengkontruksikan pengetahuan yang dimiliki siswa	80,55	80,55	86,16	86,11	91,66	97,22
Melakukan kegiatan penemuan	79,16	79,16	85,33	85,41	91,66	91,66
Mendorong siswa untuk bertanya	79,16	79,16	83,33	83,33	91,66	95,83
Menciptakan belajar kelompok	79,16	79,16	83,33	85,41	91,66	93,75
Memunculkan model yaitu menghadirkan proyek	79,16	79,16	83,33	83,33	95,83	95,83
Melakukan refleksi	80,55	75	86,11	83,33	94,44	91,66
Melakukan penilaian yang objektif	75	79,16	83,33	83,33	95,83	95,58
Rata-rata	78,98	78,76	84,42	84,32	93,25	94,54

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa persentase proses pembelajaran pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I sebesar 78,98%, pada siklus II meningkat menjadi 84,42%, dan pada siklus III meningkat menjadi 93,25% dapat diketahui bahwa proses pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis proyek dari siklus I hingga diklus III selalu meningkat. Hasil observasi guru dari siklus I ke siklus II meningkat 5,46% kemudian siklus II ke siklus III meningkat sebesar 8,83%. Hasil pengamatan terhadap siswa pada siklus I sebesar 78,76%, pada siklus II meningkat menjadi 84,32%, dan pada siklus III meningkat menjadi 94,54% dapat diketahui bahwa proses pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis proyek dari siklus I hingga diklus III selalu meningkat. Hasil observasi siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 5,56%, kemudian dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar 11,12%. Berdasarkan data, diketahui bahwa hasil rata-rata keseluruhan telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Penerapan Model CTL Berbasis Proyek Terhadap Guru dan Siswa Siklus I, II, dan III

Langkah pertama Mengkontruksikan pengetahuan yang dimiliki siswa. Pada langkah ini, guru menunjukkan gambar dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk membangun pengetahuan awal. Sejalan dengan pendapat Shanti, dkk. (2018) yang menyatakan bahwa membangun pemikiran siswa (kontruktivisme), dimulai dengan membuat kaitan materi yang sedang dipelajari dengan dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara guru sudah mengkontruksikan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan jelas dan siswa mendengarkan penjelasan guru dan menanggapi dengan fokus.

Langkah kedua Melakukan kegiatan penemuan. Pada langkah ini, guru menyajikan masalah yang sering dijumpai berkaitan dengan lingkungan. Kemudian, membimbing siswa mengeksplorasi, dan menganalisis masalah tersebut. Siswa diminta untuk mengamati dan menyampaikan pendapatnya masing-masing menggunakan bahasa sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Budiman & Munfarid (2017) bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan inkuiri agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilannya melalui penemuan. Berdasarkan hasil wawancara guru sudah melakukan kegiatan penemuan dan siswa turut aktif dalam kegiatan penemuan.

Langkah ketiga Mendorong siswa bertanya. Pada langkah ini, guru dan siswa melakukan tanya jawab sesuai materi. Guru memberikan rangsangan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui dan mengkonfirmasi pengetahuan yang diketahui oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kurniasih (2020) yang menyatakan bahwa tanya jawab membantu siswa memperoleh informasi dan memverifikasi pengetahuan yang dimiliki. Berdasarkan hasil wawancara guru sudah mendorong siswa untuk bertanya melalui rangsangan pertanyaan menarik dan siswa sudah mulai tertarik untuk bertanya.

Langkah keempat Menciptakan kelompok belajar. Dalam tahap ini, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok untuk melakukan pembelajaran secara berkelompok dan mengerjakan tugas. Tujuan dari pembentukan kelompok ini ialah untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan kebiasaan bekerja dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Hadi & Noor (Darobi, 2023) bahwa pembentukan kelompok dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama, bersosialisasi, dan berkomunikasi. Berdasarkan hasil wawancara guru sudah membagi siswa ke dalam 4 kelompok dan memberikan penjelasan mengenai tugas kelompok dan siswa memperhatikan penjelasan dari guru.

Langkah kelima Memunculkan model yaitu menghadirkan kegiatan berbasis

projek. Pada langkah ini, guru memperkenalkan kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang dirancang agar siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks nyata melalui penyelesaian tugas proyek. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk aktif mencari, mengolah, dan menyajikan informasi yang relevan terhadap tema proyek, sehingga keterampilan kolaboratif, komunikasi, dan tanggung jawab sosial dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara guru sudah menjelaskan mengenai kegiatan proyek yang akan dilaksanakan dan siswa dengan semangat dan antusias mengerjakan proyek yang diberikan oleh guru.

Langkah keenam Melakukan refleksi. Pada langkah ini, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan materi bersama-sama dan menginstruksikan siswa untuk mencatat hasil kesimpulan di buku tulis masing-masing. Sesuai dengan pendapat Hasibuan (Putantri, 2024) bahwa dalam kegiatan refleksi dapat dilakukan dengan menyatakan secara langsung hal-hal yang didapat setelah pembelajaran, catatan di buku siswa, kesan dan saran terkait pembelajaran, dan diskusi hasil karya. Berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa bersama sama melakukan refleksi.

Langkah ketujuh Melakukan penilaian objektif. Pada langkah ini, guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri. Kemudian, mengulasnya bersama-sama. Pemberian soal evaluasi bertujuan untuk menganalisis perkembangan belajar siswa. Menurut Zulaiha (2016) penilaian hasil belajar bertujuan mengevaluasi kemampuan siswa dalam dunia nyata, yaitu bagaimana siswa mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara guru sudah memberikan soal evaluasi dan siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tertib.

Kreativitas produk siswa diukur melalui penilaian produk kreatif. Berikut merupakan tabel yang menunjukkan perbandingan peningkatan kreativitas produk siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia siklus I-III.

Tabel 2. Perbandingan Peningkatan Kreativitas Produk Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siklus I, II, dan III

Indikator Kreativitas	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
<i>Novelty</i> (Kebaruan)	81,66	83,33	96,25
<i>Resolution</i> (Pemecah)	83,75	84,37	92,5
<i>Elaboration</i> (Kerincian)	81,25	83,33	96,25
Rata-rata	82,22	83,67	95

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa persentase kreativitas produk siswa pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hasil kreativitas produk pada siklus I sebesar 82,22%, pada siklus II meningkat menjadi 83,67%, dan pada siklus III meningkat menjadi 95% dapat diketahui bahwa persentase kreativitas produk siswa dari siklus I hingga siklus III selalu meningkat. Persentase rata-rata hasil yang dilakukan terhadap produk yang dibuat siswa mengalami peningkatan pada siklus I ke siklus II sebesar 1,45%, sedangkan pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 11,33%. Berdasarkan data, diketahui bahwa hasil rata-rata keseluruhan telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.



Gambar 2. Perbandingan Peningkatan Kreativitas Produk Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siklus I, II, dan III

Berdasarkan penilaian produk kreatif siswa pada indikator novelty (kebaruan) dan Elaboration (kerincian) menjadi indikator dengan persentase tertinggi 96,25% pada siklus III. Pada indikator tersebut siswa sudah memiliki desain gambar, pewarnaan, dan keunikan yang berbeda dari contoh yang diberikan. Sedangkan indikator resolution (pemecah) menjadi indikator dengan persentase terendah 92,5% pada siklus III. Pada indikator ini siswa sudah sangat baik dalam memanfaatkan bidang kardus yang berguna dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan rata-rata persentase yang dihasilkan pada siklus I sampai siklus III menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dan sudah tercapainya target pada indikator capaian penelitian ini. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sinkey, dkk. (2021) yang menyatakan model CTL dapat meningkatkan kreativitas siswa karena siswa dilibatkan secara langsung untuk menemukan sendiri solusi dari masalah yang diberikan. Seiring dengan pendapat di atas, dalam penelitian Ristianti, dkk. (2015) disebutkan bahwa dengan siswa mengkonstruksikan pengalaman belajarnya sendiri dan melakukan kegiatan penemuan menjadikan siswa kreatif untuk menemukan solusi dari permasalahan.

SIMPULAN

Langkah-langkah penerapan model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis proyek yang dilakukan peneliti bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II materi sayang lingkungan adalah sebagai berikut: (1) mengkonstruksikan pengetahuan yang dimiliki siswa, (2) melakukan kegiatan penemuan, (3) mendorong siswa bertanya, (4) menciptakan belajar kelompok, (5) memunculkan model yaitu menghadirkan pembelajaran berbasis proyek, (6) melakukan refleksi, dan (7) melakukan penilaian objektif. Penerapan model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis proyek mengalami peningkatan setiap siklusnya dimana hasil observasi pada guru, didapatkan data pada siklus I sebesar 78,96%, pada siklus II terjadi peningkatan 5,46% , dan terus meningkat pada siklus III sebesar 8,83%. Sementara dari hasil observasi yang dilakukan kepada siswa, diperoleh hasil pada siklus I sebesar 78,76%, pada siklus II terjadi peningkatan 5,56%, dan terus meningkat pada siklus III sebesar 11,22% . Penerapan *Contextual Teaching And Learning (CTL)* berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi sayang lingkungan. Dibuktikan dengan persentase rata-rata ketuntasan pada siklus I sebesar 82,22%, kemudian terjadi peningkatan sebesar 1,45%, kemudian siklus III mengalami peningkatan sebesar 11,33%.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Fadillah, A., Dewi, N. P. L. C., Ridho, D., Majid, A. N., & Prastiwi, M. N. B. (2017). The Effect of Application of Contextual Teaching and Learning (CTL) Model-Based on Lesson Study With Mind Mapping Media To Assess Student Learning Outcomes On Chemistry on Colloid Systems. *International Journal of Science and Applied Science: Conferense Series*, 1(2), 101-108. <https://jurnal.uns.ac.id/ijsascs/article/view/5128>
- Febriansyah, D., Nurharini, A. (2019). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif. *Jurnal Joyfull Learning*, 8(2), 70. <http://lib.unnes.ac.id/33581/1/1401415369/Optimized.pdf>
- Fitriana, N. L. (2017). Hubungan Minat Belajar Membatik dengan Kreativitas Penciptaan Motif Batik di SMP N 2 Sedayu. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/busana/article/download/10238/9801>
- Kelana, J. B. & Wardani, D. S. (2021). Model pembelajaran IPA SD. *Edutrimedia Indonesia*.
- Kurniasih, I. & Berlin, S. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru. Yogyakarta: Kata Pena.
- Mulyasa. (2021). Manajemen PAUD. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhidayah, N., Yani, A., & Nurlina, N. (2016). Penerapan Model Contextual Teaching Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas XI SMA Handayani Sungguminasa Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 161-174.
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Deepublish
- Risianti, D.D., Saptuti, T., & Chamdani, M. (2015). Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) dengan Media Konkret Dalam Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Relief Kelas IV SD Negeri 2 Sidomoro Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal FKIP UNS*, 4(5.1), 551-556. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/8356/0>
- Rizki, M. A., Ruslana, & Artika, W. (2020). Potensi Kreatif dan Pengukurannya dari Perspektif Psikologi. *Jurnal dakwah dan sosial keagamaan*, 6(2), 3. <https://mail.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/aldin/article/view/1131/715>
- Shanti, S., Nurhayati, A., & Rizal, F. (2018). *Penerapan pendekatan konstruktivistik berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran IPA di SMP*. *Jurnal Pendidikan Kontekstual*, 5(2), 45–56.
- Singkey, W. C., Salamor, L., & Gaite, T. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran CTL untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri 7 Dobo dalam Pembelajaran PKn pada Masa Pandemi Covid-19. *Kamboti Journal of Education Research and Development*, 2(1), 83-89. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/kamboti/article/view/4462>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta.
- Zulaiha. (2016). Pendekatan Contextual Teaching and Learning dan Implementasinya dalam Rencana Pembelajaran PAI MI. *Jurnal Belajea: Jurnal Pendidikan Islam Vol.1, No 1*, 45.