

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING BERBASIS PRAKTIKUM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SDK ONEKORE I**

***APPLICATION OF CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING LEARNING MODEL BASED ON PRACTICE TO IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN GRADE IV STUDENTS OF SDK ONEKORE I***

<sup>1\*</sup>Nining Sariyyah, <sup>2</sup>Nurhalisa Ahmad, <sup>3</sup>Firmina Zangu

<sup>123</sup> Universitas Flores, Ende, Indonesia.

sariyyah.nining@gmail.com, Sitin27122022@gmail.com, Firminazangu93@gmail.com

**ABSTRAC**

*This study aims to improve the understanding and learning outcomes of science in grade IV students of SDK Onekore on the material "The Effect of Force on Objects" through the application of the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning model based on practicum. This material is important to understand because it is directly related to phenomena that students often encounter in everyday life. The method used is classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation and reflection. Students carry out various simple practicum activities such as pushing, pulling, and pressing objects to observe changes in motion and shape. The results of the study showed that the application of the CTL model based on practicum was able to significantly improve students' conceptual understanding. This is evidenced by the increase in test scores and active participation of students in learning activities. Thus, this learning model is effective in deepening students' understanding of the concept of force in science.*

**Keywords:** *Force, objects, contextual learning, practicum, elementary school science.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDK Onekore tentang materi "Pengaruh Gaya Terhadap Benda" melalui penerapan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) berbasis praktikum. Materi ini penting untuk dipahami karena berkaitan langsung dengan fenomena yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siswa melakukan berbagai kegiatan praktikum sederhana seperti mendorong, menarik, dan menekan benda untuk mengamati perubahan gerak dan bentuk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model CTL berbasis praktikum mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Hal ini di buktikan melalui peningkatan nilai tes dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran ini efektif di gunakan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep gaya dalam IPA.

**Kata kunci:** *Gaya, benda, pembelajaran kontekstual, pratikum, IPA SD.*

**Article History:**

Submitted	Accepted	Published
March 24 <sup>th</sup> 2025	June 10 <sup>th</sup> 2025	June 15 <sup>th</sup> 2025

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat meningkatkan kualitas kehidupannya. Salah satu wadah dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia adalah melalui proses pendidikan. karena itu, peningkatan mutu pendidikan

merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman. Masalah peningkatan mutu tentulah sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran.

Proses pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) yang diharapkan disekolah yaitu proses pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan proses, pemahaman konsep, aplikasi konsep, sikap ilmiah, dan mendasarkan kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) atau sains pada isu-isu yang dikembangkan dimasyarakat. Tujuan didalam pembelajaran IPA adalah membuat peserta didik lebih memahami tentang alam semesta, memahami peristiwa yang akan terjadi di alam, dimasa yang akan datang, dan dapat mengatasi yang mempengaruhi kehidupan dari alam tersebut. Tercapainya tujuan pembelajaran IPA, diharapkan guru mampu mengajarkan pembelajaran IPA dengan baik dan benar agar peserta didik mudah memahami isi pembelajaran IPA. Pada saat mengajar guru haruslah kreatif dan bervariasi dalam hal memilih dan memilih metode, model, pendekatan, dan pengelolaan kelas. Hal itu akan mempermudah peserta didik untuk mencerna materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk melakukan sesuatu yang berbeda didalam mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Dengan menggubakan model pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran akan lebih sistematis karena didalam model pembelajaran terdapat kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan, sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik (Sutradi, 2007). Didalam model pembelajaran terdapat langkah-langkah pembelajaran yang mendorong kegiatan pembelajaran untuk lebih menarik, dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif karena siswa dituntun untuk lebih aktif didalam pembelajaran.

Selain itu peserta didik juga mendapatkan pembelajaran yang bermakna, dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran itu mempengaruhi kemampuan siswa serta tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Pada pelaksanaannya pendidikan IPA di SD masih jauh dari tujuan yang telah ditentukan. Beberapa sekolah ternyata masih ada yang dihadapkan dengan permasalahan seperti fasilitas, buku, media, dana, bahkan dari tenaga pengajar itu sendiri yang membuat pendidikan IPA tidak terlaksana dengan baik. Hal tersebut menjadikan pembelajaran IPA yang diterima siswa menjadi kurang bermakna. Untuk membuktikan kondisi pendidikan IPA tersebut, maka dilakukan penelitian yang diawali dengan pengambilan data awal pada kelas IV SDK Onekore 1.

Pengambilan data awal dilakukan dengan mengobservasi proses pembelajaran yang berlangsung di SDK ONEKORE I pada bulan Mei 2025. Pengambilan data awal tersebut diambil dari mata pelajaran IPA dengan materi ajar yang disampaikan adalah gaya. Observasi dilakukan pada proses pembelajaran yang berlangsung dikelas IV SDK Onekore 1. Hasil dari observasi tersebut ditemukan masalah-masalah pada kinerja guru, dan aktivitas siswa yang tidak mendukung berhasilnya proses pembelajaran. Masalah-masalah tersebut, yaitu dimulai dari siswa yang terlihat malas didalam belajar dan pasif ketika guru melontarkan pertanyaan. Selain itu kelas tidak dalam keadaan kondusif seperti siswa yang ribut, dan ngobrol dikelas ketika guru mengajar. Keadaan itu terjadi karena guru hanya menggunakan media dan model pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Selain itu, pada saat guru menyampaikan materi guru kurang memperhatikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal itu bisa dilihat dari siswa itu senang atau bosan pada saat belajar, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mencerna materi yang sedang dipelajari, dan siswa kurang mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan permasalahan yang terjjadi di kelas jelas terlihat bahawa proses pembelajaran yang kurang dipahami tersebut disebabkan oleh kinerja guru yang kurang memperhatikan penggunaan metode, model, pendekatan, media pembelajaran, dan pengelolaan kelas yang kurang baik. Pada proses pembelajaran tersebut kualitasnya rendah dan mengakibatkan rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa. Pada permasalahan yang disebutkan terdapat ahsil belajar yang kurang maksimal didalam pembelajaran tersebut. Hasil belajar yang diperoleh dengan berbagai masalah yang terdapat pada saat pembelajaran, yaitu hasil belajar yang kurang maksimal dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Perolehan dari jumlah siswa 19 orang, yang mencapai ketuntasan hanya 5 orang dengan presentase 38%, dan yang tidak mencapai ketuntasan yaitu 14 orang dengan presentase 62%. Ketuntasan tersebut dilihat dari KKM yang ditentukan oleh guru kelas tersebut, yaitu 70.

Masalah-masalah yang ditemukan setelah observasi di kelas IV SDK Onekore 1, membutuhkan beberapa tindakan atau solusi untuk diperbaiki. Beberapa tindakan tersebut diantaranya dalam menggunakan media ajar, pendekatan, metode, dan model yang bervariasi agar proses pembelajaran tidak terlalu monoton pada pelaksanaannya. Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran sangatlah penting, karena hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar. Untuk memecahkan masalah yang terjadi di kelas IV SDK Onekore 1, yaitu dengan memberikan tindakan berupa penerapan model pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis praktikum. Penerapan model CTL diharapkan memberikan nuansa baru yang menarik pada proses pembelajaran. Dilihat dari kelebihan yang terdapat pada model kontekstual, yaitu pengajaran terpusat pada siswa, membuat anak didik lebih aktif, guru dapat memantau, dan mengarahkan anak didik, sehingga anak didik mendapatkan pengajaran yang lebih bermakna (sutardi, 2007). Dari kelebihan yang telah dipaparkan sebelumnya maka model kontekstual lebih tepat untuk mengatasi masalah yang muncul di kelas V SDK ONEKORE I pada materi pengaruh gaya terhadap benda.

Dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual diharapkan adanya perubahan suasana di dalam pembelajaran, membuat siswa lebih semangat di dalam belajar, dan membuat guru lebih kreatif di dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Model pembelajaran kontekstual dilakukan dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga membuat siswa menjadi kasulitan dalam memahami isi pembelajaran (Sujana, 2004). Selain mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, didalam model pembelajaran kontekstual juga diharapkan siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna (Johnson, 2008). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV SDK Onekore 1, masalah yang terjadi pada saat pembelajaran adalah ketidaktertarikan siswa pada pembelajaran yang mengakibatkan kondisi di kelas menjadi rebut, siswa mengobrol, dan tidak memperhatikan guru. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna, sehingga keterampilan siswa tidak berkembang baik pada keterampilan berpikir (kognitif) maupun keterampilan psikomotor (gerak). Selain itu diperolehnya sebuah data yang didalamnya terdapat tes hasil belajar yang belum mencapai target KKM.

Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan, penerapan model pembelajaran kontekstual (CTL) pada materi gaya ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami isi pembelajaran yang dijalani, mengerti materi yang disampaikan dengan pengalaman didalam belajar, dan proses pembelajaran akan disenang oleh siswa tanpa membuat siswa merasa bosan. Model pembelajaran kontekstual ini merupakan suatu rancangan pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan materi pembelajaran pada dunia nyata, dan pengalaman yang dialami oleh

peserta didik. Dari berbagai masalah yang muncul pada proses observasi maka disusun rumusan masalah untuk mempermudah didalam menyelesaikan masalah. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perencanaan pembelajaran, pelaksanaan penerapan, peningkatan pemahaman siswa, aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran kontekstual pada materi pengaruh gaya terhadap benda kelas V SDK ONEKORE I.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan rancangan Kemmis Taggart (dalam Sanjaya, 2009, hlm. 24), 'suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial mereka'. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Spiral dan Kemmis dan Taggart (1988). Tahap-tahap yang dilakukan didalam model ini seperti yang telah dijelaskan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Wiriaatmadja, 2005), tahap pertama perencanaan (plan), tindakan (act), pengamatan (observasi), refleksi (reflect), dan kembali lagi ke perencanaan. Model ini dilakukan berulang-ulang untuk siklus selanjutnya apabila tujuan penelitian belum tercapai. Penelitian ini dilaksanakan di SDK Onekore 1 kelas IV yang terletak di Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende. Pengambilan tempat penelitian ini berdasarkan pertimbangan jumlah murid yang cukup banyak, yaitu 19 orang dan terdiri dari 10 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Berdasarkan hasil pengambilan data awal di SDK Onekore 1, terdapat masalah didalam proses pembelajaran yang ahrus segera mendapatkan tindakan. Masalah tersebut terletak pada hasil belajar yang rendah mengenai materi gaya. Data utama yang dikumpulkan adalah teknik hasil belajar, sedangkan data pendukung lainnya diambil melalui lembar observasi, dan dokumentasi karya siswa. Data yang telah dikumpulkan kemudian di analisa dengan menghitung presentasi rata-rata meningkatnya hasil belajar siswa pada konsep gaya. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada konsep gaya digunakan indicator kinerja yaitu apabila meningkatnya hasil belajar siswa pada konsep gaya siswa telah mencapai kategori baik atau sangat baik secara klasikal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbasis pratikum pada materi gaya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDK Onekore 1. Hal ini diketahui berdasarkan data-data yang diperoleh dari pelaksanaan semua siklus dari siklus I sampai siklus II yang melalui prosedur perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Tahap Perencanaan penelitian tindakan kelas ini diawali dengan pengambilan data awal untuk mengetahui sejauh mana siswa kelas IV SDK Onekore 1 memahami materi pengaruh gaya terhadap benda. Data awal ini dijadikan bahan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus. Sesuai hasil identifikasi masalah dalam pembelajaran materi gaya diketahui bahwa hasil belajar dan aktivitas siswa masih jauh dari harapan. Oleh karena itu alternatif pemecahan masalah untuk mengatasinya harus segera dilakukan. Berpijak kepada karakteristik permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan kemudahan, dan menstimulus siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan kegiatan yang bermakna, sehingga alternatif yang dilakukan adalah /dengan menerapkan model pembelajaran *contextual teaching and learning*. Penerapan model

pembelajaran CTL menjadikan siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, dan pembelajaran akan terpusat kepada siswa, sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Salah satu indikator pembelajaran bermakna, yaitu siswa dapat mengaitkan konsep-konsep yang telah dipelajari terhadap kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan pembelajaran memperoleh pengetahuan, dan akan merasa orang lain lebih banyak memiliki pengetahuan, dan akan bersikap lebih kooperatif (Sulistyorini, 2007). Setelah memperoleh hasil observasi, disusunlah rencana pelaksanaan pembelajaran. Tentunya, penyusunan RPP ini disesuaikan dengan langkah-langkah yang terdapat pada model pembelajaran *contextual teaching and learning* dalam materi gaya. Langkah-langkah model pembelajaran CTL menurut Trianto (dalam Sujana, 2014, hlm.140), yaitu sebagai berikut.

1. Kembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar bermakna melalui bekerja sendiri, menemukan sendiri, serta mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru.
2. Laksanakan kegiatan inkuiri seoptimal mungkin.
3. Kembangkan sifat ingin tahu siswa melalui berbagai cara.
4. Ciptakan masyarakat belajar.
5. Hindarkan model sebagai contoh pembelajaran.
6. Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
7. Lakukan penilaian yang sebenarnya melalui berbagai cara.

Selanjutnya dalam tahap perencanaan, dipersiapkan berbagai alat dan bahan percobaan, seperti yang terlampir pada LKPD, misalnya bola plastik, meja, kursi, dan lain-lain. Hal ini dilakukan sebagai penunjang proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi ajar selama mengikuti proses belajar mengajar sehingga tidak terjadi ke salah pahaman terhadap materi yang diajarkan. Langkah tersebut IPA yang memberikan dampak yang positif bagi proses pembelajaran yang berlangsung disetiap siklusnya, serta meningkatkan persentase guru dalam merencanakan pembelajaran.

Di dalam melaksanakan penelitian ini, dilakukan penilaian terhadap aktivitas siswa. Pada siklus I, dan II diawali dengan merencanakan pembelajaran. Peneliti menyusun modul Ajar dengan memperhatikan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk merumuskan tujuan pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan pemilihan materi ajar yang akan digunakan pada pembelajaran. Selanjutnya menyusun langkah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan langkah dalam menggunakan model pembelajaran CTL disertai dengan LKPD dan soal serta kunci jawaban untuk mengevaluasi siswa, sehingga dapat mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan perencanaan pembelajaran, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Pertama peneliti mengkondisikan siswa untuk siap belajar dan memberikan apersepsi kepada siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah melakukan apersepsi, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai siswa pada pembelajaran mengenai pengaruh gaya terhadap benda, yaitu menjelaskan pengertian gaya, pengaruh gaya terhadap benda, menjelaskan sifat-sifat, dan jenis gaya. Setelah menyampaikan tujuan peneliti memberikan motivasi kepada siswa, agar siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Pembelajaran dilanjutkan dengan mengkonstruksikan materi pelajaran dengan kehidupan siswa dan pengalaman siswa berdasarkan apersepsi. Mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman siswa disesuaikan dengan teori behaviorisme (dalam Sujana, 2014, hlm. 30), bahwa “ Teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang lebih menekankan pada perubahan tingkah laku yang dapat diamati.” Kemudian guru melakukan langkah kedua pada model pembelajaran CTL, yaitu pemodelan yang dilakukan guru dengan cara memberikan contoh-contoh pada gaya. Langkah ketiga, yaitu guru memberikan LKPD agar siswa bekerja kelompok untuk menyelesaikan percobaan yang ada di dalam LKPD. Sebelum LKPD dibagikan guru melakukan kegiatan inkuiri terlebih dahulu, yaitu dengan mengemukakan suatu kejadian yang berkaitan dengan percobaan yang akan dilakukan pada saat mengisi LKPD.

Selama proses tindakan berlangsung peneliti bersama rekan sejawat lain mengobservasi dan mendokumentasi proses pembelajaran. Hasil observasi dan perolehan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 1. Tabel 1 Hasil Observasi dan Hasil Belajar Penerapan Model CTL berbasis pratikum.

Siklus I	Siklus II
<p>Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan CTL dengan mengaitkan materi gaya dengan aktivitas yang sering dilakukan siswa seperti mendorong meja menarik tas menendang bola atau menekan adonan mainan. Guru memulai pembelajaran dengan pertanyaan pemantik yang relevan dan menayangkan video pendek mengenai kegiatan sehari-hari yang melibatkan gaya</p> <p>Siswa kemudian melakukan eksperimen sederhana di kelas secara berkelompok menggunakan benda-benda di sekitar mereka. Setelah eksperimen selesai setiap kelompok diminta mendiskusikan pengaruh gaya yang mereka temukan dan mencatat hasilnya dalam lembar pengamatan</p> <p>Keterlibatan siswa terlihat cukup baik namun masih ada kelompok yang pasif dalam diskusi. Sebagian siswa belum mampu menjelaskan pengaruh gaya secara ilmiah dan masih terbatas dalam menyebutkan contoh tanpa mengaitkannya dengan konsep gaya. Rata-rata nilai tes formatif siswa adalah 65 di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 70</p> <p>Pembelajaran pada siklus ini menunjukkan</p>	<p>Guru melakukan perbaikan dengan memberikan contoh kegiatan yang lebih dekat dengan keseharian siswa seperti permainan tradisional yang melibatkan gaya misalnya tarik tambang dan congklak. Lembar kerja juga disusun dengan pertanyaan yang membimbing siswa untuk mengaitkan setiap aktivitas dengan konsep gaya</p> <p>Kegiatan pembelajaran meliputi pengamatan gambar dan video tentang aktivitas sehari-hari diikuti diskusi kelompok dan presentasi hasil pengamatan dalam bentuk poster. Guru memberikan waktu refleksi di akhir kegiatan agar siswa dapat menyampaikan pemahaman mereka secara lisan</p> <p>Keterlibatan siswa meningkat karena mereka merasa pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan. Siswa tampak antusias berdiskusi dan membuat poster. Pemahaman konsep juga meningkat sebagian besar siswa sudah mampu menjelaskan bahwa gaya dapat menyebabkan benda bergerak berubah arah atau bentuk. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85 dan hampir semua siswa melampaui KKM</p>

<p>bahwa pendekatan kontekstual menarik perhatian siswa tetapi masih perlu ditingkatkan dalam hal penguatan konsep dan pendampingan selama proses pengamatan dan diskusi.</p> <p>Presentase ketuntasan klasikal mencapai 55% atau 9 dari 19 orang siswa mencapai KKM.</p>	<p>Penerapan CTL pada siklus kedua berjalan lebih efektif karena siswa diberi kesempatan untuk menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya mendengar tetapi juga mengalami dan merefleksikan.</p> <p>Presentase ketuntasan klasikal mencapai 90% atau 17 dari 19 orang siswa telah mencapai KKM.</p>
---	--

Perbandingan hasil siklus I dan siklus II:

	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai	65	85
Keterlibatan siswa	55%	90%
Pemahaman konsep	50%	80%

Tahap refleksi, Beberapa temuan dan evaluasi dari pelaksanaan siklus ini antara lain:

1. Peneliti kembali mempersiapkan ruang kelas yang nyaman dan membagi kelompok belajar secara efektif sehingga pembelajaran berlangsung kondusif.
2. Kurangnya perhatian saat penjelasan materi, Sebagian kelompok kurang focus saat penjelasan materi. Untuk mengatasi hal ini guur mengadakan sesi ice breaking untuk menarik kembali perhatian siswa.
3. Ketergantungan dalam pengajaran laporan, Beberapa kelompok masih bergantung pada satu siswa dalam penyusunan laporan. Peneliti memberikan arahan agar setiap kelompok aktif dalam menyusun laporan kelompok.
4. Hasil akhir, Dengan pencapaian ketuntasan sebesar 93% dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model CTL berbasis pratikum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep keseharian.

Uraian diatas menunjukkan bahwa Penerapan Model CTL berbasis pratikum dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Melalui Model CTL berbasis pratikum siswa dapat berinteraksi secara social didalam team. Siswa juga dapat saling aktif dan dapat belajar dari siswa lain yang telah mengerti. Sehingga rasa malu bertanya terhadap materi yang belum dimengerti menjadi berkurang. Dalam suasana seperti itu, siswa dapat belajar elbih baik dan sungguh-sungguh. Slavin (2000) Slavin menyatakan bahwa pembelajaran adalah perubahan individu yang yang disebabkan oleh pengalaman. Menurutnya, pengalaman dalam konteks pendidikan sangat penting karena melalui pengalamn siswa dapat membangun pemahaman, keterampilan, dan sikap. Model CTL memberikan hasil positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran contextual teaching and learning berbasis eksperimen dikelas IV SDK Onekore 1 terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi IPA. Melalui pendekatan yang mengaitkan konsep IPA dengan kehidupan nyata dan didukung oleh kegiatan eksperimen langsung, siswa menjadi lebih aktif, antusias dan mampu memahami materi secara lebih mendalam. Kegiatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman mereka. Penggunaan eksperimen sederhana diskusi dan media visual sangat membantu pembelajaran yang aktif dan bermakna. Berdasarkan hasil evaluasi, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam capaian belajar siswa. Oleh karena itu disarankan agar guru terus mengembangkan model pembelajaran ini pada materi- materi yang relevan serta didukung oleh pihak sekolah melalui penyediaan sarana eksperimen yang memadai. Selain itu penelitian serupa dapat diterapkan pada jenjang atau mata pelajaran lain untuk memperluas efektifitas pendekatan kontekstual dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Suwartini, S. (2017). Pendidikan karakter dan pembangunan sumber daya manusia keberlanjutan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1).
- Handini, D., Gusrayani, D., & Panjaitan, R. L. (2016). Penerapan model contextual teaching and learning meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi gaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Adnan, G. (2019). Hakikat Pembelajaran Sains dalam Inovasi Kurikulum Karakter.
- Sari, N. L. (2023). *Penerapan metode role playing dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas VIII MTs Gaya Baru Negeri Lama Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Wilda, A. (2020). *Peran Model Pembelajaran Kooperatif tipe Picture and Picture Dalam Menumbuhkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII D Di SMP Negeri 1 Balong* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Handini, D., Gusrayani, D., & Panjaitan, R. L. (2016). Penerapan model contextual teaching and learning meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi gaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Suarjana, I. M., Riastini, N. P. N., & Pustika, I. G. N. Y. (2017). Penerapan pendekatan kontekstual berbantuan media konkret untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103-114.

- Hidayat, M. S. (2012). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 17(2).
- Nur'afifah, D., Kurniawati, L., & Gustiana, A. D. (2019). Meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui pembelajaran Tari Kijang. *Edukid*, 16(1), 24-33.
- Fajarudin, A. A., & Zuhria, I. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe STAD dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Ceria*, 1(2), 105-121.
- Asrori, A., & Rusman, R. (2020). *Classroom Action Research: Pengembangan Kompetensi Guru*.
- Sama, S. P., Wahyuni, A., Anggraeni, A. D., Tonasih, S. S. T., Yoniantini, D. M., Amni, S. S., ... & Widiastuti, R. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.