
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MODEL *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

¹Rizka Kusuma Rahmawati, ²M.V. Roesminingsih, ³Suhanadji

¹Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya,

^{2&3}Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: Rizkakusuma0@gmail.com

Received : Juli 2017

Reviewed : Agustus 2017

Accepted : September 2017

Published : September 2017

ABSTRACT

This research is based on the fact there are many teachers who have difficulty in developing curriculum-based learning in 2013 that creative thinking skills of the students are still not enough. The development of learning tools in this study describes and analyzes the application of CTL with a device developed can enhance creative thinking skills of fifth grade students of primary school. The development of research include: Learning Implementation Plan (RPP), Student Worksheet (LKS), Sheet Improvement Thinking Skills tested the V-B grade 28 student and class V-A 28 students at SDN Dr. Sutomo VIII Surabaya. Development of the device development model four D Thiagarajan 1974 consisting of phase (1) definition, (2) design, (3) development and distribution of modified into 3-D followed by the implementation of classroom learning by using a pretest-posttest control group design The results showed that (1) the learning model CTL can improve the ability of creative thinking of students, because it uses a learning model CTL will give students the opportunity to mengembangkan experience in daily activities those with learning Acquisition of learning outcomes have proved also that an increase in the ability to think creatively graders experiments using CTL higher learning model with excellent category than students in grade control make conventional learning models. Learning activities of students who receive treatment models Contextual Teaching Learning Imaging better than the learning activities of students who followed the conventional learning. This is evidenced by the test results that the overall activity of students using different learning models significant CTL activity of students who take the learning with conventional learning model.

Keywords: Learning Model CTL, Creative Thinking.

ABSTRAK

Penelitian ini didasari dari oleh kenyataan masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 sehingga keterampilan berfikir kreatif yang dimiliki siswa masih kurang. Pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis penerapan CTL dengan perangkat yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), Lembar Peningkatan Keterampilan Berfikir yang diujicobakan pada kelas V-B 28 siswa dan kelas V-A 28 siswa di SDN Dr. Sutomo VIII Surabaya. Pengembangan perangkat menggunakan model pengembangan four D Thiagarajan 1974 yang terdiri atas tahap (1) pendefinisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan penyebaran yang dimodifikasi menjadi 3-D dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan rancangan pretest-posttest control grup design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) model pembelajaran CTL dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, karena menggunakan model pembelajaran CTL akan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan

pengalaman pada kegiatan sehari-hari mereka dengan pembelajaran. Perolehan hasil belajar telah membuktikan pula bahwa peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran CTL lebih tinggi dengan kategori sangat baik daripada siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Aktivitas belajar siswa yang mendapatkan perlakuan model *Contextual Teaching Learning* lebih baik dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran CTL berbeda signifikan dengan aktivitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Model Pembelajaran CTL, Berfikir Kreatif.

PENDAHULUAN

Kreatif seringkali dianggap sebagai kemampuan atau bakat alami yang dimiliki oleh orang-orang pintar atau orang yang memiliki IQ yang sangat tinggi dan tidak banyak yang dapat dilakukan oleh pendidikan. Tetapi semakin bertambahnya ilmu pengetahuan dan modernisasi yang berkembang, telah banyak orang yang percaya bahwa kreativitas dapat dimiliki oleh setiap orang dan pendidikan memiliki peran penting bagi perkembangan kreativitas anak. Dari sini lah muncul pandangan bahwa kreativitas perlu untuk dikembangkan dan ditanamkan dalam diri siswa melalui pendidikan. Hal ini sesuai dengan rumusan Undang-undang nomer 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur; berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; sehat, mandiri, dan percaya diri, dan toleran, peka social, demokratis dan bertanggung jawab".

Dari pernyataan tersebut dapat ditunjukkan bahwa tujuan pendidikan, mengembangkan semua potensi yang dimiliki peserta didik mulai dari kepribadian hingga cara berfikir mereka. Kemampuan yang demikianlah yang mungkin dapat terwujud jika peserta didik/siswa memiliki kreativitas mengolah kemampuan pada dirinya serta kesadaran peserta didik bahwa mereka memiliki kapasitas untuk menggunakan pikiran dan imajinasi mereka secara konstruktif untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Akhadiyah, dkk. (1993:13), kreativitas pada hakikatnya merupakan perwujudan dari kemampuan berfikir kreatif. Dengan mewujudkan kemampuan berfikir kreatifnya, siswa dapat mengaktualisasikan dirinya.

Telah banyak ahli yang mengadakan penulisan untuk menemukan dan mengenali serta mengklarifikasi kemampuan berfikir siswa. De Bono dalam Barak & Dopplet, 2000:20 mendefinisikan 4 tingkat perkembangan

kemampuan berfikir kreatif, yaitu kesadaran berfikir, observasi berfikir, strategi berfikir, dan refleksi berfikir. Tingkat yang dikembangkan ini memberikan bukti adanya tingkat yang hierarkis (berurutan) dalam berfikir kreatif. Barak dan Dopplet (2000:20) mengembangkan kriteria tingkat kemampuan berfikir kreatif berdasarkan ide De Bono itu untuk tugas portofolio siswa. kriteria tingkat ini tampak subjektif dan sulit diukur, seperti kesadaran umum, kemampuan berfikir, kemampuan untuk menyelidiki sesuatu subjek khusus, kemampuan untuk mendengar orang lain, penggunaan secara intensif sejumlah alat-alat berfikir, mempertimbangkan pandangan teman, penguatan terhadap tujuan dalam berfikir, kesadaran yang jelas dari berfikir reflektif, dan penilaian berfikir oleh pemikir sendiri.

Berpikir kreatif dapat dikembangkan oleh seseorang mulai dari sekolah dasar dengan diberikan suatu masalah yang riil dan membutuhkan pemikiran yang logis. Sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir anak sekolah dasar, yaitu tingkat berpikir konkret. Jadi permasalahan yang diberikan harus bersifat nyata dan dapat dilihat oleh anak sekolah dasar. Dalam hal ini sering kali dijumpai pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) adalah rendahnya daya tangkap siswa terhadap materi yang diajarkan. Perlu adanya pengembangan terhadap cara berfikir siswa, yaitu dengan mengembangkan suatu perangkat pembelajaran yang dapat mengeksplorasi pengetahuannya dan menggabungkan dengan kehidupan nyata.

Salah satu konsep yang penting dalam bidang kreativitas yaitu hubungan kreativitas dan aktualisasi diri. Roger dalam Munandar, 2009:25 menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan diri. Seorang siswa sebenarnya memiliki daya imajinasi dan intuisi yang tinggi dalam berpotensi untuk

mengembangkan daya kreatif yang besar. Sehingga perlu dikembangkan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan menggali potensi alam dan diri siswa. rasa ingin tahu, belajar mandiri, eksperimentasi, eksplorasi, dan sikap kritis adalah karakteristik dari pendidikan yang baik. Hal tersebut juga merupakan dasar dalam peningkatan kreativitas dalam berfikir siswa.

Ternyata, sekolah-sekolah sering masih menjadi kendala bagi kreativitas dalam berfikir siswa. Hal ini bias dilihat dari seringnya sekolah menekankan bahwa hanya orang-orang luar biasa yang harus mencoba segala sesuatu. Sekolah tidak hanya cenderung menjadikan kreativitas sebagai ciri khusus bagi segelintir siswa yang unggul, tetapi juga telah menetapkan apa yang disebut karya kreatif. Tetapi dengan bertambahnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pemerintah melakukan banyak perubahan khususnya dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi alam dan diri siswa. Salah satu upaya pemerintah adalah melakukan penyempurnaan sistem pendidikan yang semula berorientasi KTSP 2003, lalu KTSP 2006 hingga kurikulum 2013, diantaranya adalah: 1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa, 2) pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif, 3) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran mencari tahu, 4) pola pembelajaran sendiri menjadi pembelajaran berbasis kelompok (berbasis tim), 5) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis, dengan karakteristik pembelajaran mengembangkan keseimbangan antara mengembangkan sikap spiritual, social, ingin tahu, kreativitas, kerja sama, psikomotorik, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat (Permendikbud No. 69:2013).

Pembaharuan ini dilakukan karena sebuah pembelajaran pendidikan formal di Indonesia tergolong rendah dilihat dari segi rendahnya daya serap peserta didik dan sulitnya mereka untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang mereka miliki. Hal ini sama dengan hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih memprihatinkan, begitupula daya berfikir siswa yang kurang berkembang dengan pesat. Hal ini dikarenakan, dalam model pembelajaran konvensional guru cenderung masih menggunakan model ceramah, terkadang melakukan tanya jawab dan pemberian tugas, sehingga siswa hanya duduk, mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Tidak adanya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik begitu pula dengan siswa yang hanya bisa pasrah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Melihat hal itu, model konvensional dirasa tidak cukup

kuat untuk merangsang siswa dalam meningkatkan kreativitas berfikir dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya (Trianto, 2007:1)

Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang selalu diajarkan disekolah dasar dari kurikulum 1975, kurikulum 1999 hingga kurikulum 2013. Karena pendidikan IPS sebagai satu program pendidikan sekolah yang memiliki misi yang sangat esensial dan strategis, yaitu membentuk, mengembangkan, dan melatih peserta didik menjadi masyarakat, bangsa, dan Negara yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi alam disekitar siswa secara ilmiah. Untuk itu, pembelajaran IPS di sekolah seyogyanya mengacu pada format “keterpaduan dan kesejajaran” dengan isu-isu social aktual yang ada dan berkembang di masyarakat (Agus, 2013:135). IPS pada kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan saintifik melalui mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Hosnan (2014:32) menyatakan, langkah pendekatan saintifik mengamati beberapa ranah pencapaian hasil belajar yang tertuang pada kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Mata pelajaran IPS pada kurikulum 2013 terintegrasi dengan mata pelajaran lain disesuaikan dengan tema dan subtema yang memayunginya.

Model yang dipakai pada kurikulum 2013 adalah model pembelajaran tematik integrative. Model pembelajaran ini para siswa SD akan belajar sesuai tema yang dipilih oleh guru secara teratur dalam satu bulan menyelesaikan satu tema dan dibawah tema ada sub-sub tema, dalam satu sub tema dibagi menjadi enam pelajaran, dalam satu pembelajaran berlangsung dalam satu hari dan semua buku-buku tidak lagi dibentuk dalam per-mata pelajaran, tetapi berdasarkan tema yang sudah digabungkan dari beberapa mata pelajaran yang relevan dengan kompetensi disekolah dasar.

Salah satu subtema yang ada di kelas V SD semester genap pada Kurikulum 2013 adalah sub tema peninggalan-peninggalan kerajaan Islam diIndonesia dari tema sejarah peradaban Indonesia. Alasan peneliti memilih subtema ini untuk dikembangkan, diantaranya: (1) agar siswa mengetahui lebih detail peninggalan-peninggalan kerajaan Islam diIndonesia dan menjabarkannya kedalam

sebuah tulisan/cara fikir menurut pemikiran mereka, (2) agar siswa dapat mengkaitkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan peninggalan kerajaan Islam yang mungkin selalu mereka lakukan di kehidupan, (3) subtema ini cocok untuk model pembelajaran CTL, karena siswa dituntut untuk belajar baik secara individu maupun kelompok untuk mengaitkan materi dengan situasi dunia nyata sehingga siswa dalam menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan sehari-hari dapat mengembangkan pada kemampuan berfikir kreatif mereka.

Fakta dilapangan berbeda dengan teori dan harapan, khususnya yang terjadi di SDN Dr. Sutomo VIII Surabaya, maka peneliti telah melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara pada tanggal 7 November 2015, diperoleh informasi bahwa walaupun semua fasilitas perangkat pembelajaran sudah tersedia namun masih ada beberapa guru yang merasa kesulitan mengembangkan pembelajaran kurikulum 2013 sehingga keterampilan siswa terhadap pembelajaran dalam proses untuk mengembangkan berfikir kreatif yang dimilikinya masih kurang.

Selain itu, aktivitas belajar siswa menjadi kurang optimal dalam proses pembelajaran sehingga disadari atau tidak sebenarnya bahwa pendekatan, model, metode, strategi yang dipergunakan oleh guru sangat menunjang akan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Guru yang cenderung menggunakan model ceramah, terkadang melakukan tanya jawab dan pemberian tugas, sehingga siswa hanya duduk, mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Konsekwensi dari semua ini adalah pembelajaran dirasakan oleh siswa sebagai pembelajaran yang membosankan. Oleh karena itu maka pendekatan kontekstual dirasakan sangat membantu dalam kaitan dengan menumbuhkan kebermaknaan pembelajaran di sekolah..

Melihat fakta yang terjadi dilapangan, apabila permasalahan tersebut dibiarkan maka akan berdampak buruk terhadap pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum satuan pendidikan dan hasil belajar siswa tidak akan pernah mencapai standar kelulusan klasikal dan penguasaan terhadap berbagai kompetensi.. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mengeksplor kemampuan berfikir siswa secara aktif dan terus menerus dalam proses belajar mengajar. Selain itu untuk dapat mencapai penguasaan berbagai kompetensi oleh siswa yang meliputi kompetensi dominan sikap (afektif), keterampilan (psikomotor), dan pengetahuan (kognitif), dalam penerapan pembelajaran memerlukan model pembelajaran, metode pembelajaran,

teknik pembelajaran dan strategi pembelajaran yang tepat, agar kreativitas berfikir siswa dapat meningkat dan disesuaikan juga dengan yang sesuai karakteristiknya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjembatani permasalahan di atas adalah dengan penggunaan model pembelajaran CTL yang dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja. Pembelajaran kontekstual bukan hal yang baru (Trianto,2007:102) bagi bidang studi apa saja atau kelas berapapun juga. Model CTL memungkinkan siswa untuk menampilkan kreativitasnya secara maksimal. Setiap bagian CTL yang terpisah melibatkan proses-proses yang berbeda, yang ketika digunakan secara bersama, memampukan siswa membuat hubungan yang menghasilkan makna karena menghubungkan materi yang dipelajari dengan dunia nyata sehari-hari, siswa dapat mengemukakan pendapat, ide, pola pikir, sehingga mereka membentuk suatu system yang memungkinkan untuk melihat makna didalam pelajaran dan mengingat materi pelajaran.

Dengan penggunaan model CTL, berfikir kreatif yang melibatkan rasa ingin tahu dan bertanya, sehingga para guru dapat mendorong siswa untuk berfikir mengapa sesuatu dilakukan seperti itu, mengapa sebuah benda beroperasi seperti itu, atau mengapa sebuah pertanyaan dibuku pegangan harus dipercaya. Model ini mendorong siswa untuk meneliti masalah-masalah yang telah dipilih untuk didiskusikan. Pada umumnya “masalah-masalah yang salah menjadi bertambah besar oleh solusi yang benar dari masalah tersebut” (Achokoff; 1991; dalam Alwasilah (2006:215)).

Selain itu, menurut Alwasilah (2006:18), Model pembelajaran CTL adalah juga sebuah sinergi dari berbagai disiplin ilmu yang bagian-bagiannya saling terhubung. Jika bagian-bagian ini terjalin satu sama lain, maka akan dihasilkan pengeruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. Setiap bagian model pembelajaran CTL yang berbeda-beda ini memberikan sumbangan dalam rangka menolong siswa memahami tugas sekolah. Secara bersama-sama, mereka membentuk suatu system yang memungkinkan para siswa melihat makna di dalamnya, dan mengingat materi akademik.

Model pembelajaran CTL yang didasarkan pada hasil penelitian Jane Alexander (dalam Alwasilah, 2006:274) menyebutkan bahwa “para siswa juga diharapkan berfikir secara analitis saat mereka menyusun masalah... menyelidiki dan memahami konteks dari solusi yang diajukan, mempertimbangkan alternative, dan mengkomunikasikan.. ide secara lisan” dalam hasil tersebut menjelaskan bahwa siswa diharapkan menghubungkan pelajaran yang mereka dapat dengan kehidupan mereka,

dan mereka tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga belajar menggunakan keterampilan berfikir dalam tingkat yang lebih tinggi. Selain itu pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama dari pembelajaran produktif yaitu:1) konstruktivisme,2) bertanya,3) menemukan,4) masyarakat belajar,5) pemodelan, 6) refleksi, dan7) penilaian yang sebenarnya (Depdiknas, 2003:5).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah pendekatan pembelajaran kontekstual. Pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning/ CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Selain itu pembelajaran IPS yang bersifat ‘guru menjelaskan, murid mendengarkan’ akan diganti paradigma baru ‘siswa aktif mengkonstruksi, guru sebagai fasilitator (membantu)’, sehingga siswa akan mendapatkan konsep matematika secara jelas dan benar. Dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual guru bertugas mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi siswa. Sesuatu yang baru tersebut yaitu pengetahuan dan ketrampilan datang dari ‘menemukan sendiri’ bukan dari ‘apa kata guru’. Sehingga belajar akan menjadi lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja bukan transfer dari guru ke siswa. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa perlu adanya kerjasama antara guru dan peneliti yaitu melalui penelitian pengembangan perangkat pembelajaran yang ada. Proses penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran sekolah, sehingga dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dengan menerapkan pendekatan kontekstual diharapkan dapat membantu guru mengaitkan materi dengan dunia nyata dan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka perlu penelitian “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS dengan Model Contextual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar”.

Pada penelitian ini rumusan masalahnya antara lain:

(1) Bagaimana kevalidan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran CTL pada siswa kelas V Sekolah Dasar?. (2) Apakah penerapan CTL dengan perangkat yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar?

KAJIAN PUSTAKA

Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran adalah alat utama bagi seorang pengajar/guru. Keberhasilan suatu pembelajaran salah satunya bergantung pada perangkat pembelajaran yang dirancang, karena perangkat tersebut dibuat sebelum guru melaksanakan proses pembelajaran atau pada tahap persiapan. Perangkat pembelajaran mencakup persiapan pembelajaran diantaranya seperti: mempersiapkan bahan materi, alat/peraga/media, pertanyaan-pertanyaan yang akan memancing siswa aktif dikelas, mempelajari karakteristik tiap siswa, kelemahan dan kelebihan tiap siswa, dan kebutuhan belajar lainnya. Berkenaan dengan perencanaan pembelajaran, aspek terpenting dalam kualitas pembelajaran adalah mengetahui materi tersebut masuk akal bagi siswa. Menurut Slavin (2011:49) untuk memastikan agar pembelajaran tersebut masuk akal bagi siswa harus menyajikan dengan teratur dan tertata. Guru perlu menghubungkan informasi baru dengan yang sudah diketahui siswa.

Penyusunan perangkat pembelajaran hendaknya disusun secara efektif dan efisien, Kemp et al (1991:3), menyatakan bahwa proses pembelajaran harus lebih efektif dan efisien. Hal ini dapat dicapai melalui proses desain instruksional, yaitu sebuah metode perencanaan yang lebih memungkinkan mencapai keberhasilan dan kinerja. Proses pembelajaran akan tidak teratur dan ngawur jika tidak dibuat perencanaannya.

Selain itu, suatu model pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga kriteria, yaitu kevalidan/validity, kepraktisan /practicality, dan keefektifan/effectiveness (Nieveen, 1999:127).

Model Pembelajaran CTL

Majid (2014:159) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual bahwa murid akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait dengan apa yang telah diketahui dan dengan kegiatan atau peristiwa yang akan terjadi di sekelilingnya. Berdasarkan hasil penelitian ini maka tugas gurulah untuk kemudian menerapkan model pembelajaran kontekstual. Yang mana menurut Majid (2014:159) bahwa salah satu unsur terpenting dalam penerapan pendekatan kontekstual adalah pemahaman guru untuk menerapkan strategi pembelajaran kontekstual di dalam kelas.

Blancard & Johnson dalam Wasis, 2006:3

menyatakan bahwa model pembelajaran CTL adalah pembelajaran yang berusaha mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut dijelaskan agar dapat mewujudkan pembelajaran dengan karakteristik tersebut, proses pembelajaran harus menekankan pada *meaningful connection*, *constructivism*, *inquiry*, *critical and creative thinking*, *learning community*, dan *using authentic assessment*. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran di kelas, guru tidak hanya berfokus pada pemberian pembekalan kemampuan pengetahuan matematis yang bersifat teoritis saja, akan tetapi bagaimana agar pengalaman belajar yang dimiliki siswa itu senantiasa terkait dengan permasalahan-permasalahan actual yang terjadi di lingkungannya.

Rusman (2010: 187) menjelaskan bahwa untuk mengaitkan setiap materi atau topic pembelajaran dengan kehidupan nyata dapat dilakukan dengan berbagai cara, selain karena memang materi yang dipelajari secara langsung terkait dengan kondisi faktual, bisa juga disiasati dengan pemberian ilustrasi atau contoh, sumber belajar, media, dan lain sebagainya yang secara langsung maupun tidak diupayakan terkait dengan pengalaman kehidupan nyata. Demikian pula dalam pembelajaran di kelas. Guru dapat mencoba untuk mengaitkan setiap materi yang dipelajari dengan cara yang telah dijelaskan di atas agar proses pembelajaran bermakna bagi siswa sehingga bangunan pengetahuan siswa bersifat tahan lama.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa siswa akan belajar dengan baik apabila dapat mengkaitkan pengetahuan akademiknya dengan kehidupan sehari-hari atau dapat menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan yang telah diterimanya sekarang

Pembelajaran kontekstual didasarkan pada empat pilar pendidikan yang dirancang UNISCO dalam Muchith, 2008:5 adalah: 1) *Learning to do*, maksudnya pembelajaran diupayakan untuk memberdayakan peserta didik agar mau atau bersedia dan mampu memperkaya pengalaman belajarnya, 2) *learning to know*, yaitu proses pembelajaran yang didesain dengan cara mengintensifkan interaksi dengan lingkungan baik lingkungan fisik, social, dan budaya sehingga peserta didik mampu membangun pemahaman dan pengetahuan terhadap dunia disekitarnya, 3) *Learning to be*, yaitu proses pembelajaran yang diharapkan mampu membangun pengetahuan dan kepercayaan diri siswa. Pengetahuan dan kepercayaan diri itu diperoleh setelah peserta didik aktif melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, 4) *learning to live together*,

pembelajaran yang lebih diarahkan dalam upaya membantu kepribadian untuk memahami dan mengenal keanekaragaman (kemajemukan) sehingga melahirkan sikap dan perilaku positif dalam melakukan respon terhadap perbedaan atau keanekaragaman.

Keterampilan Berfikir Kreatif

Berfikir kreatif merupakan kebutuhan setiap manusia. Tanpa disadari oleh manusia telah menggunakan keterampilan berfikir kreatifnya ketika menghadapi permasalahan. Semakin kompleks permasalahan yang dihadapi, maka semakin kompleks pula tingkat kreativitas yang seseorang butuhkan guna menghadapi permasalahan. Susanto (2012:110), berpendapat bahwa berfikir kreatif adalah menjadi sensitive terhadap permasalahan, kekurangan, dan celah di dalam pengetahuan, membawa informasi yang ada dari memori atau sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan, mencari solusi, menduga, menciptakan alternative dan mengujinya, menyempurnakan dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya sehingga dapat dikatakan bahwa berfikir kreatif membawa seseorang untuk melalui serangkaian proses untuk pemecahan masalah yang dihadapinya.

Keterampilan berfikir kreatif akan mempengaruhi kemampuan kreatif seseorang seperti yang diungkapkan oleh Sudarma (2013:6), jika keterampilan berfikir kreatif seseorang tinggi maka seseorang sangat dipengaruhi oleh keterampilan berfikir kreatif seseorang. Sedangkan Susanto (2012:105) mengemukakan, bahwa kemampuan kreatif (kelancaran berfikir, keluwesan berfikir, orisinalitas dalam berfikir, kemampuan mengelaborasi gagasan, mengembangkan dan memperkaya gagasan serta memerinci suatu gagasan) merupakan hasil belajar yang diperoleh dalam kemampuan berfikir kreatif.

Contoh orang yang kreatif yaitu memiliki rasa ingin tahu yang begitu tinggi, dalam hal ini keinginan akan suatu hal membuat seseorang akan berfikir lebih kritis dalam menganalisis sebuah informasi, mencoba sesuatu yang baru, dan menyukai sesuatu yang bersifat lebih menantang. Hal tersebut selaras dengan yang diungkapkan oleh Porter (2011:292) bahwa, seseorang yang kreatif mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba-coba, berpetualang, suka bermain-main dan intuitif.

Berdasarkan beberapa teori yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Berfikir kreatif dapat dikatakan tahapan berfikir tingkat tinggi yang akan menumbuhkan kreativitas yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang sedang dan atau akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berfikir kreatif, seseorang dituntut untuk dapat memperoleh lebih dari satu jawaban terhadap suatu persoalan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (developmental research) dengan eksperimen, karena peneliti ingin mengembangkan suatu perangkat pembelajaran IPS dengan menggunakan model CTL pada tema 7. sejarah peradaban manusia, sub tema 2 peninggalan-peninggalan kerajaan Islam di Indonesia. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk tertentu yang mencakup Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Lembar penilaian peningkatan berfikir kreatif (berupa portofolio) didasarkan pada analisis kebutuhan.

Penelitian dan pengembangan atau Developmental research adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bias juga perangkat lunak (software), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen (Sujadi, 2013:164).

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang dikontrol secara ketat maka kita memerlukan perlakuan (treatment) pada kondisi tersebut dan hal inilah yang dilakukan pada penelitian eksperimen. sehingga penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. sesuai namanya, Research & Development difahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan research dan diteruskan dengan development.

Kegiatan research tidak hanya dilakukan pada tahap need assessment, tapi juga pada proses pengembangan produk, yang memerlukan kegiatan pengumpulan data dan analisis data yaitu pada tahap proses validasi ahli dan pada tahap validasi empiris atau uji-coba. sedangkan nama development mengacu pada produk yang dihasilkan dalam penelitian.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang selanjutnya akan diujicobakan dikelas dan mendapat validasi dari tim

ahli, penelitian ini dilaksanakan untuk melihat meningkatnya keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran CTL yang telah dikembangkan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. pendekatan kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa dan guru dalam pembelajaran sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari skor tes sebelum pembelajaran (uji awal) dan setelah pembelajaran (uji akhir). pembelajaran dikatakan berhasil jika skor tes keterampilan berfikir siswa pada uji akhir lebih tinggi dibanding dengan skor tes pada uji awal. peningkatan skor masing-masing siswa berbeda tergantung pada kemampuan siswa

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* penelitian ini menggunakan *pre experimen*, karena subjek yang diteliti diberi perlakuan dan kemudian dilakukan pengamatan terhadap gejala-gejala yang muncul akibat perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol / kelompok perbandingan dan tanpa adanya pengulangan. Adapun model pengembangan perangkat *Four-D* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan dan Semmel (1974). Model pengembangan perangkat *Four-D* ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2012:93).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dr. Sutomo VIII Surabaya yang mempunyai siswa sebanyak 56 siswa, sedangkan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa kelas VB sebanyak 28 siswa dan kelas VA 28 siswa, dengan pembelajaran yang belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *ctl* Dipilihnya kelas V sebagai subjek penelitian karena kelas V sebagai kelas implementasi Kurikulum 2013 sejak 2 tahun ini.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: (1) Lembar Validasi Silabus dan RPP; (2) Lembar Validasi Bahan Ajar Siswa (BAS); (3) Lembar Validasi Lembar Kegiatan Siswa (LKS); (4) Lembar Validasi Tes Hasil Belajar; (5) Lembar Observasi Aktivitas Siswa; (6) Lembar Angket Respon Siswa; (7) Lembar Penilaian Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara: (1) Tahap persiapan, pada tahap ini untuk menentukan kelayakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan Lembar Validasi perangkat pembelajaran (Silabus dan

RPP, Bahan Ajar Siswa, LKS, Lembar Penilaian Tes Hasil Belajar) dan (2) Tahap implementasi/tahap uji coba perangkat pembelajaran, untuk pengumpulan data pada tahap ini dikembangkan beberapa teknik, yaitu: Observasi/Pengamatan, Pemberian Angket, *Pretest* dan *Post-test*.

Tabel 1.
 Instrumen Pengumpulan Data

Lembar Validasi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Rencana pembelajaran	Penulisan sintaks CTL dibeda-bedakan, yang terdiri dari 7 sintaks.	Sintaks CTL dilebur menjadi satu dengan saintifik, karena sekolah menerapkan kurikulum 2013
Aktivitas siswa	Terdapat 5 aspek yang harus divalidasi, yakni tujuan, materi yang disajikan, bahasa, waktu dan metode penyajian	Terdapat 3 aspek yang harus divalidasi yakni, tujuan, bahasa dan waktu

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif dan analisis data kuantitatif. Data yang terkumpul diperoleh dengan menganalisis keadaan yang sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa dan melihat respon siswa selama kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis hasil validasi perangkat pembelajaran dan data implementasi perangkat pembelajaran. Adapun uraiannya sebagai berikut: Uji Coba Perangkat, Analisis Data Validitas Perangkat Pembelajaran, Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa, Analisis Angket Respon Siswa, dan Analisis Lembar Penilaian Hasil Belajar.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Penilaian Perangkat Pembelajaran

1) Lembar Validasi

Lembar validasi model pembelajaran CTL digunakan untuk mendapatkan data tentang kevalidan model pembelajaran yang diadaptasi dari lembar validasi yang dikembangkan Habibah (2006) dengan memodifikasi menurut kepentingan dalam penelitian ini. Lembar validasi yang dikembangkan terdiri dari (1) lembar validasi RPP, (2) lembar validasi observasi keterlaksanaan pembelajaran, (3) lembar validasi test hasil belajar, (4) lembar validasi respon siswa. Berikut keterangan revisi yang dilakukan

terhadap lembar validasi berdasarkan penilaian para validator

Tabel 4.1 Keterangan Revisi Lembar Validasi

Berdasarkan hasil validator tersebut, perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dinilai baik dan dapat digunakan untuk penelitian pada tahap uji coba terbatas dengan jumlah siswa 14 orang pada siswa kelas A, sedangkan tahap control dilakukan 28 siswa pula pada kelas B. adapun rincian dari hasil validasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran CTL telah divalidasi oleh 2 validator yang berupa revisi dan saran perbaikan sebelum di eksperimenkan dilapangan.

a) Hasil Validasi RPP

Penilaian terhadap RPP oleh dua orang validator berupa revisi

Tabel 2.
 Hasil Penilaian Validator Terhadap RPP

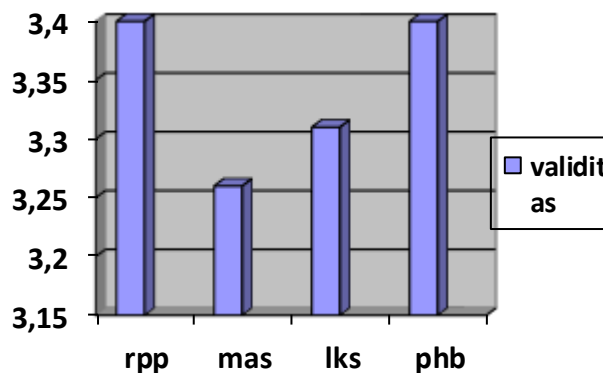
No	Kategori yang dinilai	Rata-rata penilaian validator	Validator 1	Validator 2	Rata-rata
1	Perumusan tujuan pembelajaran	Validator 1: 4	Validator 2: 3	3,5	
2	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	4	3	3,5	
3	Pemilihan sumber belajar/media pembelajaran	4	4	4	
4	Kegiatan pembelajaran	3,5	4	4	
5	Bahasa Pendukung kegiatan	3,6	3	3,3	
6	Perangkat Pembelajaran	4	4	4	
7	Jumlah	3,35	3,6	3,4	
Kategori		Baik	Baik	Baik	

Sehingga secara hasil perangkat pembelajaran secara umum dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.
 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

No	Jenis perangkat	Validasi	
		nilai	Kategori
1	RPP	3,40	Baik
2	MAS	3,26	Baik
3	LKS	3,6	Baik
4	PHB	3.40	Baik

Hasil validasi perangkat pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 1.

Diagram Validitas Perangkat

- Hasil penilaian berfikir kreatif siswa ini dibandingkan dengan nilai pada kelas yang menggunakan perangkat yang telah dikembangkan dan kelas yang menggunakan perangkat yang telah dikembangkan tetapi pada saat observasi awal. Berdasarkan hasil tersebut, dibuat dengan maksud untuk mempermudah pemahaman hasil penilaian maka ditampilkan tabel 4. seperti berikut ini.

Tabel 4.

Hasil Rekapitulasi Perkembangan Skor Penilaian Berfikir Kreatif Siswa Kelas V-A Dan B Berdasarkan Indikator Dan Tahap Kegiatan

No	Indikator	Perkembangan Skor Penilaian Berfikir Kreatif Kelas B (tanpa perangkat)			
		1	2	1	2
1	1	13	15	17	25
2	2	15	15	12	21
3	3	14	14	14	22
4	4	16	12	15	20
5	5	14	15	18	24
6	6	7	10	10	21

Hasil pada tabel 4. menunjukkan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa, hal tersebut dibuktikan dengan skor penilaian yang diperoleh siswa kelas V-B (tanpa menggunakan perangkat yang dikembangkan) pada kegiatan pembelajaran tahap 1 skor penilaian diberikan kepada 13 orang yang menunjukkan kemampuan berfikir kreatif pada indicator 1 yaitu kelancaran. Pada kegiatan pembelajaran tahap 2 skor penilaian meningkat menjadi 17. Sedangkan pada kelas B (pemberian perangkat yang telah dikembangkan) pada pembelajaran tahap 1 skor penilaian diberikan kepada 20 orang yang menunjukkan kemampuan berfikir kreatif pada indicator 1 yaitu kelancaran. Pada kegiatan pembelajaran tahap 2 skor penilaian meningkat menjadi 25.

Berdasarkan hasil peningkatan skor penilaian berfikir kreatif yang diperoleh 56 siswa dari kelas V B(awal) dan V B telah menunjukan perbedaan dan peningkatan kemampuan berfikir kreatif terhadap pembelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas control. Perkembangan dan perbedaan ini akan dilihat pada hasil presentase nilai secara keseluruhan pada tabel 4.

Tabel 5.

Hasil Presentase Penilaian Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa

No	Indikator	Persentase/kelas/tahap			
		B (Observasi)		B	
		1	2	1	2
1	1	46,4%	53,5%	60,7%	89,2%
2	2	53,5%	53,5%	42,8%	75,0%
3	3	50%	50%	50%	78,5%
4	4	57,1%	42,8%	53,5%	71,4%
5	5	50%	53,5%	64,2%	85,7%
6	6	14,2%	35,7%	35,7%	75%

Hasil persentasi pada tabel 4.21 telah menunjukkan peningkatan dan perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran antara kelas B (saat pemberian perangkat yang sudah dikembangkan) yang menggunakan model pembelajaran *Contextual teaching learning* dan kelas V-B saat menggunakan model pembelajaran konvensional.

DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Berfikir Kreatif Siswa

1. Keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil penelitian yang tercapai, sebaik apapun rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat, pada dasarnya tidak akan bermakna jika tidak dapat dilaksanakan dilapangan. Selain itu keterlaksanaan rencana pembelajaran

dikelas juga ditentukan oleh siapa yang menggunakan rencana tersebut.

Untuk mengetahui criteria keterlaksanaan rencana pembelajaran, komponen-komponen yang ada dalam rencana pengajaran harus nampak pada proses belajar mengajar itu sendiri. Keterlaksanaan RPP ini di dasarkan pada scenario pengelolaan kegiatan belajar mengajar dan suasana kelas. Pengelolaan KBM meliputi pendahuluan, kegiatan inti hingga penutup. Suasana kelas berkaitan dengan antusias siswa dan guru, sesuai KBM dengan tujuan pembelajaran, penguasaan konsep, dan kesesuaian model.

Berdasarkan analisis data tabel 4.7 dan 4.8 pada Bab IV menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran CTL melalui kegiatan uji coba pada kelas control, untuk pendahuluan berkategori baik, kegiatan inti dan penutup juga baik. Serta perolehan skor rata-rata untuk kegiatan pertemuan pada kelas control sebesar 2,6 dan pada kelas eksperimen diperoleh skor 3,72. Maka dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan RPP pada penerapan perangkat pembelajaran CTL dikategorikan baik atau terlaksana. Data yang lengkap ada pada lampiran, penelitian yang telah dilakukan oleh 2 orang pengamat dan dapat dipercaya dengan realibilitas yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil diskusi dengan para validator sebelum penerapan dalam pembelajaran di kelas maupun dengan pengamat dan guru ketika penerapan di kelas.

Pembelajaran CTL ini masih sedikit cukup asing bagi para siswa dan guru, namun terdapat dorongan yang kuat untuk dapat melakukan pembelajaran yang baik. Para siswa dan guru, namun terdapat dorongan yang kuat untuk dapat melakukan pembelajaran dengan baik. Para siswa pada awalnya sedikit bingung dalam menyesuaikan diri dengan suasana pembelajaran, tetapi beberapa saat kemudian, penyesuaian diri dapat dengan mudah dilakukan. Keterlaksanaan RPP ini juga tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pembelajaran. Hal ini berarti guru dapat menyelenggarakan pembelajaran kooperatif, membimbing, dan mendorong siswa, menyimpulkan hasil pembelajaran dengan baik serta guru dapat melaksanakan pembelajaran dan pengelolaan kelas dengan baik. Pengelolaan pembelajaran dan pengelolaan kelas adalah kedua kegiatan yang sangat erat hubungannya namun tujuannya berbeda. Pengelolaan kelas adalah kegiatan yang menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar. Sedangkan, pengelolaan kelas/keterlaksanaan pembelajaran yang baik didukung dengan pola guru mengajar yang tercermin dalam tingkah laku pada waktu melaksanakan pengajaran yang dipengaruhi oleh konsep-konsep psikologi yang digunakan, serta kurikulum yang dilaksanakan.

Keterlaksanaan yang baik tentunya juga sangat erat dengan kualitas/produk perangkat pembelajaran yang dikembangkan, selain itu juga kesiapan peneliti yang bertindak sebagai guru/pemandu dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip dasar dalam menerapkan pembelajaran CTL dengan kurikulum 2013 menjadi sangat penting, terutama prinsip berpusat pada anak. Serta langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan sintaks scenario pembelajaran dalam RPP

2. Berfikir Kreatif Siswa Dalam Penelitian Ini Terjadi Setelah Penerapan Metode CTL Pada Pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran siswa diberi kebebasan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif mereka guna mencari dan menemukan berbagai konsep yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari mereka, dan kemudian mereka belajar menyelesaikan studi kasus dalam lembar berfikir kreatif.

Dalam pembelajaran saat ini siswa dituntut untuk dapat mengembangkan cara berfikir kreatifnya, karena dengan berfikir kreatif akan menghasilkan banyak ide-ide baru atau gagasan-gagasan yang bermanfaat bagi kehidupan mereka nantinya. Pemikiran kreatif merupakan suatu proses yang berorientasi pada suatu jawaban baik dan benar, maka perlu diadakannya latihan kepada siswa untuk menghubungkan konsep yang mereka telah ketahui dengan kehidupan sehari-hari mereka dilihat dari berbagai sudut pandang yang kemudian mampu untuk melahirkan gagasan sesuai dengan perkembangan dan kemampuan mereka. Misalnya yang terjadi pada siswa kelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) mereka diberikan beberapa soal salah satunya membuat lagu sederhana dan pemberian studi kasus. Hal ini menunjukkan bahwa soal ini melatih anak untuk berfikir secara kreatif dengan mengembangkan pikiran untuk membuat lagu sederhana dan menjawab soal studi kasus, tiap anak akan memberikan jawaban yang tidak sama, ada yang menjawab dengan panjang dan ada yang tidak menjawab. Menurut Beck bahwa salah satu kreativitas yang digunakan oleh anak-anak sekolah, adalah menuliskan seluruh kegunaan "batu bata selain untuk membangun rumah". Anak yang sangat kreatif mungkin akan menemukan 35 sampai 40 kegunaan.

Tentu dari 28 siswa kelas V B memiliki kemampuan yang berbeda-beda sesuai dengan talenta yang dimiliki sehingga ada yang menjawab alakadarnya dan ada pula yang mengerjakannya dengan sungguh-sungguh, seperti yang disampaikan oleh Calvin Taylor bahwa setiap orang berbakat atau bertalenta sesuai dengan bidang dan talenta tertentu.

Instrument lembar pengamatan berisi enam indicator berfikir kreatif siswa yaitu (1) kelancaran (lancar dalam menuliskan apa yang mereka ketahui dalam tulisan), (2) Orisinalitas (mengemukakan pendapat tanpa mencontek/mendengar bisikan teman), (3) Rasa ingin mengetahui (bertanya jawab kepada guru), (4) Kesiediaan untuk menjawab, (5) Keterbukaan (kesediaan untuk membantu teman yang kesulitan mencerna soal), (6) Penerapan (menunjukkan konsep berdasarkan petunjuk). Keenam indicator yang digunakan ini merupakan gabungan dari pendapat para ahli yaitu Treffinger tentang tiga tingkatan tahap kreatifitas untuk mendorong siswa belajar, diantaranya: kelancaran, orisinalitas, rasa ingin tahu, kesediaan untuk menjawab, keterbukaan, penerapan. Torrance mengenai pengembangan model tiga tahap tentang pembelajaran berfikir kreatif meliputi; kelancaran, kelenturan, orisinalitas. Guilford dengan lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif meliputi; kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), penguraian (elaboration), perumusan kembali (redefinition).

Pendapat tersebut kemudian dipilih dan diambil enam indicator diantara indicator-indikator lain yang dianggap sesuai untuk dikembangkan berdasarkan tingkat kemampuan berfikir siswa kelas V SD yang dijadikan sebagai pedoman oleh peneliti untuk memberikan penilaian terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa.

Berfikir kreatif siswa akan terpacu setelah proses pembelajaran yang melibatkan atau bersumber pada kegiatan mereka sehari-hari atau berhubungan dengan keseharian mereka, melalui topic peninggalan kerajaan Islam di Jawa dan Kesenian dan kebudayaan. Kedua topic ini dipilih berdasarkan kurikulum 2013 kelas V semester dua. Adapun temuan penggunaan indicator dalam pengembangan kemampuan berfikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran contextual teaching learning pada penelitian ini adalah:

1. Selama proses pembelajaran mereka dengan tertib mencermati dan memperhatikan penjelasan materi oleh guru, Terutama dikelas V-b (awal) yang dalam penyajiannya menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dikelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) pada awal pembukaan pembelajaran, guru menjelaskan petunjuk-petunjuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan membagi siswa atas beberapa kelompok. Pembagian kelompok tersebut tanpa acak dengan melihat kemampuan akademik, suku, golongan.

2. Adapun tugas yang diberikan kepada tiap siswa pada lembar keterampilan berfikir kreatif terdiri dari banyak

aspek soal, mulai dari studi kasus, membuat lagu, menyebutkan kerajaan-kerajaan yang berada didaerah-daerah. Sedangkan dalam pembentukan kelompok kecil, proses pembelajaran adalah menyebutkan aktivitas kegiatan masyarakat pada aspek social, budaya, ekonomi, pendidikan pada masyarakat di sekitar siswa berkaitan dengan peninggalan- peninggalan masa kerajaan Islam di Jawa dan hubungannya dengan siswa, menjelaskan perubahan aktivitas masyarakat pada aspek social, budaya, pendidikan, ekonomi pada masyarakat di sekitar siswa berkaitan dengan peninggalan-peninggalan masa kerajaan Islam di Jawa dan hubungannya dengan siswa. Menyebutkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan dari peninggalan kerajaan Islam dengan kenyataan di kehidupan pada aspek social, budaya, ekonomi dan pendidikan di lingkungan sekitar siswa dan menjelaskan nilai-nilai kesatuan dan persatuan dari peninggalan kerajaan Islam di Jawa serta mengidentifikasi perubahan kesenian masyarakat Jawa dari jaman masa kerajaan Islam hingga sekarang. Dalam kegiatan diskusi akan muncul kemampuan berfikir kreatif siswa melalui tanya jawab kelompok, proses tanya jawab terjadi secara timbal balik, antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.

3. Selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran contextual teaching learning terlaksana secara tertib dan lancar terutama dalam menyampaikan pendapat dan menuliskan pendapat-pendapat mereka kedalam bentuk tulisan dengan baik. Kelancaran siswa dalam berbicara dan berargumentasi cukup bagus dikelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat), hal ini juga terjadi pada kelas V-b (data awal), mereka telah menunjukkan hasil yang menyenangkan artinya kedua kelas sangat aktif dan lancar dalam berbicara dan berargumentasi, telah terjadi perbedaan antara kedua kelas, namun yang menonjol dalam kelancaran berbicara dan berargumentasi adalah kelas V B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) dengan menggunakan model CTL dengan presentase 60,7% pada pembelajaran tahap pertama, pada tahap kedua meningkat menjadi 89,2%. Sementara pada kelas V B (data awal) pada kegiatan pembelajaran tahap pertama 46,4%, pada tahap kedua meningkat menjadi 53,5%

4. Selama pembelajaran berlangsung banyak siswa menyampaikan pendapat (orisinalitas) sesuai dengan kemampuan mereka dalam diskusi kelompok atau diskusi kelas dan Tanya jawab tentang materi yang dipelajari baik di kelas V-B (data awal) yang menggunakan model pembelajaran konvensional maupun kelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) menggunakan model pembelajaran CTL. Semua pendapat yang

disampaikan siswa benar-benar atas inisiatif mereka tanpa bisikan teman. Begitupula dalam mereka mengerjakan soal-soal dalam lembar berfikir kreatif. Penyampaian pendapat dan tulisan kelas V-B sebagai kelas yang digunakan untuk pengembangan perangkat dengan menggunakan model CTL yang terekam oleh peneliti seperti dalam studi kasus berikut: Jika kita mengunjungi makam dan masjid sunan ampel, pasti kita melihat banyak orang yang berjualan, baik yang berjualan baju, tasbih, roti mariam, hingga kaligrafi-kaligrafi. Dan mayoritas pedagang adalah orang arab. Sedangkan mereka tinggal di kota Surabaya yang mayoritas penduduknya adalah orang jawa. Bagaimana menurut pendapat kalian tentang hal ini? Bagaimana nilai persatuan-dan kesatuan yang timbul? Dan bagaimana suasana makam sunan ampel yang seharusnya sunyi dan khusyuk berubah menjadi seperti pasar ketika mulai sore hari?. Pertanyaan tersebut mendapatkan respon yang berbeda-beda (jawaban), ada yang berpendapat bahwa hal tersebut sudah biasa karena masjid ampel merupakan wisata religi, tetapi ada pula yang memikirkan bahwa lebih baik tempat atau pasar tersebut dipindahkan saja. Adapula pendapat lainnya yang mengatakan bahwa lebih baik berdemo ke gubernuran agar ampel dibuat sesunyi mungkin karena makam seharusnya sunyi. Kemampuan menyampaikan pendapat benar-benar sesuai dengan kehendak dan kemauan serta kemampuan mereka sendiri tanpa ada bisikan dari teman lainnya. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kemampuan akademik anantara dua kelas maka yang menonjol dalam kemampuan berfikir kreatif pada tingkat kecakapan dan kecerdasan adalah siswa kelas V-B dengan menggunakan model contextual teaching learning dengan persentase 42,8% pada tahap pertama, dan pada tahap kedua meningkat menjadi 75%. Sementara pada kelas V-b (data awal) dengan model pembelajaran konvensional persentase penilaian pada tahap pertama 53,5% pada tahap kedua masih tetap menjadi 53,5%

5. Perasaan ingin mengetahui terhadap materi pembelajaran cukup besar melalui berbagai aktivitas bertanya, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol, mereka banyak bertanya tentang kerajaan-kerajaan Islam di Jawa dan kesenian kebudayaannya. Ada beberapa pertanyaan yang dicatat oleh peneliti seperti (1) mengapa kerajaan Islam banyak terdapat dipulau jawa? (2) mengapa kesenian jawa banyak yang diklaim Negara lain? (3) mataram lama dan demak tuaan yang mana?, hal tersebut tampak pada waktu diskusi kelompok di kelas V-B (eksperimen) dan Tanya jawab dikelas control, hal tersebut member gambaran bahwa pembelajaran IPS bermanfaat bagi siswa karena siswa merasa ingin tahu terhadap pengetahuan yang diajarkan guru melalui Tanya jawab dan

diskusi. Rasa ingin tahu terhadap materi peninggalan-peninggalan kerajaan Islam dan kesenian kebudayaan di Kelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) dengan menggunakan model pembelajaran contextual teaching learning dengan kelas V-b (data awal) telah menunjukkan perbedaan yang signifikan berdasarkan presentase skor penilaian yang dicapai yaitu siswa kelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) pada tahap kegiatan pertamaskor penilaian mencapai 50% pada tahap kedua meningkat menjadi 78,5%, sementara pada kelas V (data awal) pada kegiatan pembelajaran pertama 50% pada kegiatan kedua masih tetap dengan 50%

6. Kesiediaan untuk menjawab pertanyaan secara lisan menunjukkan suatu keberanian dan kemajuan selama proses pembelajaran berlangsung walaupun ada siswa yang kelihatan masih pasif atau belum berani untuk menjawab pertanyaan. Menurut peneliti bahwa siswa yang tidak menjawab pertanyaan itu ada dua kemungkinan yaitu pertama, mereka belum mengerti atau memahami materi yang dijelaskan guru, dan kedua terhadap perasaan malu atau ejekan atau ditertawai oleh teman jika jawaban yang disampaikan itu salah atau kurang tepat. Salah satu jawaban siswa kelas V-B atas pertanyaan yang terekam oleh peneliti seperti: 'mengapa kesenian dan kebudayaan Islam harus berubah-ubah?', dan jawaban dari pertanyaan tersebut adalah karena jika tidak mengalami perubahan maka akan tidak terjadi alkulturasi dan akan menjadi sangat kaku. Jawaban atas pertanyaan ini menimbulkan ejekan dari teman-teman, walaupun jawaban atas tersebut kurang tepat namun pengakuan atau terhadap nilai keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan perlu diperhitungkan. Jawaban siswa tersebut pada akhirnya disempurnakan oleh guru sebagai nara sumber bahwa; "ketidak sesuaian diantara unsure-unsur budaya yang saling berbeda, sehingga terjadilah keadaan yang tidak sesuai dengan fungsinya bagi kehidupan. Perubahan kesenian dan kebudayaan yang terjadi tidak luput dari banyak factor yang mempengaruhi seperti perubahan penduduk, adanya penemuan baru, konflik yang terjadi dimasyarakat". Suatu keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung mengalami suatu kemajuan pada kedua kelas eksperimen dan control. Adapun hasil penilaian yang diperoleh siswa kelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) pada tahap kegiatan pembelajaran pertama 53,5% pada tahap kedua berkembang menjadi 78,7%. Sementara pada kelas V-b (data awal) kegiatan pembelajaran tahap pertama 57,1%, pada tahap kedua menurun 42,8%.

7. Keterbukaan (kesediaan membantu teman) selama proses pembelajaran dengan kompetensi dasar peninggalan-

peninggalan kerajaan Islam dan kesenian dan kebudayaan Islam di Jawa pada kelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) dan di kelas V-b (data awal) pada waktu kegiatan diskusi klasikal terutama di kelas eksperimen. Pertanyaan yang muncul akan dijawab secara bergiliran sehingga dalam pembelajaran semua siswa berperan aktif. Kesiapan untuk membantu teman dalam pembelajaran terjadi saat menyampaikan pertanyaan atau menjawab pertanyaan, mereka menulis pertanyaan atau jawaban pada kertas dan memberikan kepada teman untuk membaca, terutama bagi siswa yang pasif atau kurang kreatif dalam berdiskusi, akan dibantu oleh teman mereka yang pandai dan fasih berbahasa Indonesia. Sesuai hasil pengamatan peneliti pada kegiatan pembelajaran di kelas V SD Dr. Sutomo VIII Surabaya bahwa siswa yang fasih berbahasa Indonesia adalah siswa yang pandai dan lancar berbicara atau berargumentasi. Adapun nilai persentase yang diperoleh siswa melalui kesiapan untuk membantu teman di kelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) pada kegiatan pembelajaran tahap pertama 64,2% pada tahap kedua meningkat 85,7%, sementara kelas V-b (data awal) pada

8. kegiatan pembelajaran pertama persentase penilaian pertama 50% pada tahap kedua berkembang menjadi 53,5%.

9. Disamping menggunakan model pembelajaran Contextual Teaching Learning, ceramah, dan Tanya jawab siswa juga mendemonstrasikan media yaitu menyebutkan nama peninggalan, kesenian dan kebudayaan beserta nama dan asalnya. Perolehan nilai pada indikator penerapan di kelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) pada kegiatan pembelajaran tahap pertama 35,7% dan pada tahap kedua berkembang menjadi 75%, sementara di kelas V-A (control) perolehan skor penilaian tahap pertama 14,2% pada tahap kedua 35,7%

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis data yang telah dilaksanakan yang sesuai dengan tuntutan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan berikut ini.

1. Penggunaan model pembelajaran contextual teaching learning dalam pembelajaran berpengaruh dalam peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa. Hal ini didasarkan pada hasil pengujian model pembelajaran pada siswa kelas V-B (yang digunakan untuk pengembangan perangkat) memperoleh hasil lebih bagus dibandingkan dengan siswa di kelas V-A (control) yang menggunakan pembelajaran konvensional. Terbukti dengan presentase penilaian

kemampuan berfikir kreatif siswa pada kelas yang digunakan untuk pengembangan perangkat dengan model pembelajaran CTL yang memperoleh skor terendah minimal 35,7% dan skor tertinggi (maksimal) adalah 89,2%, sementara, pada kelas V B (control) dengan menggunakan model konvensional perolehan skor terendah 14,2% dan skor tertinggi 57,1%.

2. Perolehan hasil belajar telah membuktikan pula bahwa peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran CTL lebih tinggi dengan kategori sangat baik daripada siswa kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dengan hasil pengujian, bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model CTL hasil lebih tinggi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Hasil pretest pada kelas konvensional/control mendapatkan 14,8% dan posttest 42,8% yang tuntas. Sementara pada kelas yang digunakan untuk pengembangan perangkat memperoleh nilai pretest 57,1% dan posttest 96,4% yang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. Aktivitas belajar siswa yang mendapatkan perlakuan model contextual teaching learning lebih baik dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran CTL berbeda signifikan dengan aktivitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional (berdasarkan tabel pada bab IV)

Saran

Berdasarkan simpulan di atas dan pengalaman selama penelitian maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran guru perlu menghubungkan pembelajaran yang terjadi di lingkungan sekolah / studi kasus, dan mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan berfikir mereka. Jangan pernah takut buat menggunakan model CTL dalam pembelajaran terutama pembelajaran tentang peninggalan sejarah karena peninggalan sejarah juga erat kaitannya dengan kehidupan dimasyarakat terutama para siswa
2. Saran kepada kepala sekolah dasar, disarankan agar dijadikan bahan masukan dalam rangka

penentuan kebijakan dan pertimbangan untuk memberikan kesempatan pembelajaran contextual teaching learning guna meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Chaedar. A. DR. Prof. 2006. Contextual Teaching & Learning Menjadikan kegiatan belajar-mengajar mengasyikan dan bermakna. Bandung: MLC.
- Akhadiah, Sabarti, dkk. 1993. Bahasa Indonesia 3. Jakarta: Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Arifin, Zainal. 2011. Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. Manajemen Pendidikan Penelitian. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Barak, Moses & Doppelt, Yaron. 2000. Using Portofolio to Enhance Creative Thingking. The Journal of Teknology Studies Summer Fall 2000, Volume XXVI, Number. (Online) <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals>. diakses pada 10 November 2015.
- Budiningsih, Asri. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- DePorter, Bobby. 2011. Quantum learning. Bandung: Mizan Pustaka.
- Dewi, Made Ayu Puspita. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Semester Genap Di SMP Negeri 7 Singaraja. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Filsaime, Dennis K. 2007. Mengungkap Rahasia Berfikir Kritis dan Kreatif. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Haffam, E. 1999, Abraham Maslow: A Brief Reminiscence in: Journal of Humanistic Psychology Fall 2008 vol. 48 no. 4 443-444. New York: McGrew-Hill
- Hosnon, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim Muslimin, 2008. Pengembangan Pembelajaran Inovatif. Surabaya: PSMS Unesa.
- Indiyani, Yayuk. 2015. "Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Pada Siswa Kelas X Teknik Pengolahan Minyak dan Gas Petrokimia SMK Migas Cepu Tahun 204/2015". Tesis. Magister Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unesa.
- Johnson, Elaine B..2007. Contextual teaching and learning, Penerjemah: Ibnu Setiawan, Bandung, Mizan Learning Center.
- Kemendikbud. 2014. Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 untuk SD Kelas V. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemp, Morrison, Ross, and Kalman. 1991. Designing Effective Instruction. New York: Macmillan Collage Publishing Company.
- Majid, A. 2014. Implementasi Kurikulum 2013. Kajian Teoritis dan Praktis. Bandung: Interes Media.
- Muchith, Saekhan. 2008. Pembelajaran Kontekstual. Semarang: Rasail Media Remaja Rosdakarya.
- Mudrikah. 2010. Implementasi Pendekatan CTL Dengan Strategi Penyelesaian Masalah Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Daya Pikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas Xi Ipa 3 Man Yogyakarta III. Jogjakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Munandar, Utami 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich, 2010. Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konstekstual. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong. 2002. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.
- Nieveen, Nienke. 1999. Prototyping to Reach Product Quality. In Jan Vanden Akker, R.M. Branch, K. Gutafson, N. Nieveen & Tj Plomp (Eds), Design Approaches and Tools in Education and Training. Dorgrecht, The Netherland kluwer Academic Publishers.
- Petrowski, Mary Jane. 2006. Creativity research: implications for teaching, learning and thinking. Reference Services Review, Vol. 28 Iss: 4, pp.304 – 312.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI.
- Remi Rando, Agnes. 2015. Pengembangan Perangkat Contextual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Pada Siswa Kelas IV SD. Tesis. Magister Prodi Pendidikan Dasar Pascasarjana Unesa.

- Riyanto, Yatim. 2012. Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. 2010. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sardin Eriska Rosari Purnomo, Mega. 2015. Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Peningkatan Kreativitas Matematika Siswa. Tesis. Magister Prodi Pendidikan Matematika PPS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slavin, Robert, E. 2011. Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik, Edisi Kesembilan, Jilid 2 (Terjemahan dari Education Psychology: Theory and Practice, 9th ed). Jakarta: PT. Indeks.
- Shalley, Christina E. 2004. What leaders need to know: A review of social and contextual factors that can foster or hinder creativity. DuPree College of Management, Georgia Institute of Technology, 800 West Peachtree Street, Atlanta, GA 30332-0520, USA.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, 2002. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Syaodih, Nana. 2005. Metod Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2012. Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Trianto. 2007. Mendisain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Karisma Putra Utama.
- Wasis. 2006. Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Sains-Fisika SMP. Cakrawala Pendidikan, XXV. 1: 1-16.
- Winarti (2015). *Contextual Teaching Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*. Tesis. Magister Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.