

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan di Negara Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap yang diterapkan oleh pemerintah Indonesia untuk menggantikan Kurikulum 2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 sekarang sudah diselenggarakan di beberapa sekolah, salah satunya adalah di MI Matla'ul Atfal. Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang dilakukan pada siswa kelas V MI Matla'ul Atfal, sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 namun kegiatan pembelajaran masih banyak berpusat pada guru bukan pada siswa sepenuhnya (*Teacher Centered*). Kegiatan pembelajaran masih konvensional, artinya guru menjelaskan semua materi pembelajaran dengan metode ceramah. Salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, proses pembelajaran bergantung pada buku paket. Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang dilakukan pada siswa kelas V MI Matla'ul Atfal menunjukkan bahwa meskipun sekolah telah menerapkan kurikulum 2013, pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru daripada siswa secara keseluruhan atau disebut juga *Teacher Centered*. Kegiatan pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional, yang berarti guru membahas semua materi melalui ceramah. Salah satunya, pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang bergantung pada buku paket dan guru sebagai subyek di dalam kelas, hal tersebut menyebabkan siswa masih ada yang merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPA. Permasalahan lain yaitu siswa cenderung pasif dan mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, karena siswa beranggapan bahwa IPA itu terlalu banyak materi dan istilah yang kompleks. Kondisi ini berdampak pada hasil berpikir kreatif siswa kelas V MI Matla'ul Atfal, yang terbilang masih cukup rendah.

Keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V MI Matla'ul Atfal dapat dikatakan masih rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian awal yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V MI Matla'ul Atfal, diperoleh hasil bahwasanya nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu sebesar 53,62 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 21%. Hal tersebut diperoleh dari keterampilan berpikir kreatif siswa yang berjumlah 24 orang, dan terdapat 5 orang siswa yang memperoleh nilai baik. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa terlihat dari siswa yang kurang paham terhadap materi yang disampaikan, dan siswa enggan untuk bertanya karena merasa tidak percaya diri. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi tidak paham atas materi yang telah diajarkan, dan saat siswa mengerjakan soal. Siswa dapat menjawab soal namun siswa hanya menjawab dengan seadanya, siswa tidak berpikir secara kreatif untuk menemukan jawaban yang tepat dan kreatif.

Tabel 1.1 Nilai Siswa

No	Nama	Nilai
1.	AA	47
2.	AF	41
3.	AAPF	56
4.	AR	44
5.	BL	50
6.	DD	44
7.	DPA	50
8.	DSK	72
9.	DL	37
10.	DAM	44
11.	FZL	44
12.	FAM	53
13.	FA	59
14.	HAN	56
15.	IM	56
16.	INA	47
17.	MAPL	59
18.	MGA	59

No	Nama	Nilai
19.	MR	44
20.	NR	37
21.	RSS	72
22.	SK	72
23.	ZML	72
24.	ZQA	72

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam perlu ditingkatkan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaannya. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diadakan perbaikan perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPA agar dapat mengoptimalkan segala kemampuan siswa sebagaimana yang diharapkan pada kurikulum 2013. Alternatif yang dapat digunakan peneliti dalam menghadapi permasalahan tersebut adalah menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa berfikir secara kritis dan inovatif dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Hikmah & Azmi, 2022). Maka dari itu pada penelitian ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang mana diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata (Gratia et al., 2017), sehingga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dalam konteks pribadi, sosial, dan budaya sehingga siswa benar-benar memperoleh pemahaman tentang apa yang telah dipelajarinya (Pramudya Baskoro et al., 2023).

Berpikir kreatif adalah cara baru dalam melihat dan mengerjakan sesuatu yang memuat 4 aspek antara lain, *fluency* (kelancaran), *flexybility* (keluwesan),

originality (keaslian), dan *elaboration* (keterincian) (Wulandari et al., 2019). Keterampilan berpikir kreatif merupakan suatu keterampilan berpikir yang memberikan keleluasaan pada setiap individu untuk merealisasikan imajinasinya dengan cara berpikir secara bebas sehingga diperoleh ide-ide yang baru sehingga dapat mengaplikasikannya untuk menyelesaikan masalah (Sulastri et al., 2022). Siswa yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif akan memiliki pola pikir kreatif, memiliki daya tangkap lebih, juga hasil belajar yang maksimal. Dengan kata lain, siswa yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif akan memiliki pola pikir dan daya tangkap yang tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang tidak mempunyai keterampilan berpikir kreatif.

Perbedaan nyata antara siswa yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif dengan siswa yang tidak mempunyai keterampilan berpikir kreatif dapat dilihat dari kualitas jawaban yang diberikan. Siswa yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif akan mampu memberi jawaban yang disertai dengan alasan-alasan yang jelas. Pembelajaran harus diarahkan pada capaian berbagai keterampilan berpikir, termasuk keterampilan berpikir kreatif (Schools & Creativity, 2020). Oleh sebab itu keterampilan berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk dimiliki oleh siswa ketika proses pembelajaran.

Berpikir kreatif merupakan salah satu proses pemikiran tingkat tinggi yang jarang dilatih. Hal ini tampak dalam bidang pendidikan terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang menekankan lebih pada hafalan dan konsep penalaran serta mencari jawaban yang benar terhadap soal-soal Ilmu Pengetahuan Alam. Berpikir kreatif adalah berpikir tingkat tinggi yang pada dasarnya dapat dipelajari dan digunakan dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari. Proses berpikir kreatif merupakan berpikir tingkat tinggi yang digunakan untuk menangkap situasi, membuat evaluasi dan mempertimbangkan konsekuensi dari solusi yang dipilih (Syifa & Julia, 2023). Oleh sebab itu, dalam penelitian ini diimplementasikan suatu pembelajaran model *Contextual Teaching and Learning* yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang siklus air.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu pelajaran pada kurikulum 2013 yang diberikan di jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, maupun pendidikan tinggi. Pada kurikulum 2013, konsep Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan diberikan secara logis dan sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana sampai kepada konsep yang kompleks. Keberhasilan siswa tidak lepas dari peranan guru dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Keberhasilan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran berjalan yang efektif. Dengan pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, untuk itu sangat dibutuhkan guru yang kreatif dalam memilih dan menentukan model pembelajaran (Marta et al., 2020). Materi IPA tentang siklus air yang diajarkan dalam pembelajaran tematik bertujuan untuk membantu siswa menyentuh ranah pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas “Penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Siklus Air”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti ini diantaranya:

1. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA sebelum diterapkan model *Contextual Teaching and Learning*?
2. Bagaimana penerapan model *Contextual Teaching and Learning* pada setiap siklus?
3. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif setelah diterapkannya model *Contextual Teaching and Learning* pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA sebelum diterapkan model *Contextual Teaching and Learning*.
2. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan model *Contextual Teaching and Learning* pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif setelah diterapkannya model *Contextual Teaching and Learning* pada setiap siklus.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan bahan kajian terkait penerapan model *Contextual Teaching and Learning* sebagai model yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa terhadap mata pembelajaran IPA. Selain itu penelitian ini dapat menjadi pijakan serta referensi bagi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan model *Contextual Teaching and Learning* sebagai model yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru terhadap pengelolaan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru secara langsung serta mendorong inovasi dalam proses pembelajaran. Serta dapat dijadikan sebagai dasar dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar pada hakikatnya harus memungkinkan para peserta didik untuk memahami arti pelajaran yang mereka pelajari dan kemudian menerapkannya dalam kaitannya dengan kehidupan manusia. Hal tersebut perlu dilakukan agar peserta didik tidak hanya sekedar menghafal, tapi juga dapat mengkonstruksi pengetahuan yang ada di benak mereka (Hasudungan, 2022). Peserta didik perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Dengan begitu peserta didik akan bisa membangun pengetahuannya sendiri karena peserta didik belajar dari mengalami sendiri, bukan dari pemberian orang lain (Mohd Rezaly et al., 2021).

Contextual Teaching and Learning (CTL) memotivasi siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan untuk menghubungkan pengetahuan dan penerapannya dalam berbagai situasi dalam kehidupan mereka sendiri, sebagai anggota keluarga, warga Negara dan pekerja (Hasnawati, 2017). Sementara itu pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* di Indonesia dipahami sebagai konsep pembelajaran yang membantu guru untuk menghubungkan materi pembelajaran yang diajarkan dengan situasi dunia nyata bagi siswa, dan membantu menghubungkan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Trisniawati, 2015).

Komponen prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru sebagai berikut:

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Contextual Teaching and Learning dibangun dalam landasan konstruktivisme yang memiliki anggapan bahwa pengetahuan dibangun siswa secara sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas melalui kontes

terbatas. Contohnya seperti membangun pemahaman sendiri, mengontruksi konsep atau aturan.

2. Menemukan (*Inquiry*)

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa merupakan proses penemuan terhadap sejumlah pengetahuan dan keterampilan bertanya. Contohnya seperti identifikasi, investigasi, menemukan masalah.

3. Bertanya (*Questioning*)

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa diawali dengan proses bertanya. Proses bertanya yang dilakukan siswa sebenarnya merupakan proses berpikir yang dilakukan siswa dalam rangka memecahkan masalah dalam kehidupannya. Contohnya seperti eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, generalisasi.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Proses pembelajaran merupakan proses kerja sama antara siswa dengan siswa yang lainnya, antara siswa dengan gurunya dan antara siswa dengan lingkungannya. Contohnya seperti seluruh siswa partisipatif dalam mengerjakan dan belajar kelompok atau individual.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Proses pembelajaran akan lebih berarti jika didukung dengan adanya pemodelan yang dapat ditiru, baik yang bersifat kejiwaan (identifikasi) maupun yang bersifat fisik (imitasi) yang berkaitan dengan cara mengoprasikan suatu aktivitas, serta cara untuk menguasai pengetahuan atau keterampilan tertentu. Contohnya seperti pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi dan tujuan, pengarahan petunjuk.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dalam pembelajaran adalah cara berfikir tentang apa yang sudah dilakukan atau dipelajarinya di masa lalu. Contohnya seperti review, rangkuman, tindak lanjut.

7. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Contohnya seperti penilaian proses belajar, penilaian objektif.

Menurut Rusman dalam (Utaminingsih & Shufa, 2019) menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan model *Contextual Teaching and Learning* di dalam kelas adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru siswa.
2. Melaksanakan kegiatan *inquiry* pada semua topik yang diajarkan.
3. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui pertanyaan yang diajukan
4. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
5. Menghadirkan model melalui contoh pembelajaran melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.
6. Membiasakan anak melakukan refleksi setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
7. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

Berpikir kreatif mengacu pada kemampuan peserta didik menghasilkan dan mengembangkan ide-ide untuk masalah dan solusi alternatif. Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide, atau gagasan baru tentang bagaimana memperoleh penyelesaian dari suatu permasalahan (Moma, 2017). Menurut MZ et al., (2021) bahwa keterampilan berpikir kreatif digunakan dalam membantu proses pemecahan masalah. Keterampilan berpikir kreatif dapat menstimulasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan tingkat lanjut. Kreativitas dapat diterapkan secara menyeluruh dalam kurikulum dan peserta didik harus mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam setiap bidang kegiatan. Menurut Umam & Jiddiyah (2020) dalam konteks pembelajaran kreativitas yang dimaksud berkaitan dengan kreatifitas ilmiah pada ranah kognitif.

Menurut Trianggono, Mochammad Maulana Yuanita (2018) bahwa keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki individu akan terus berkembang seiring dengan kematangan pola pikir dan struktur kognitif yang berkaitan

langsung dengan tingkat pemahaman individu tersebut terhadap suatu konsep. Oleh karena itu, pengukuran terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik diperlukan. Selain bermanfaat untuk peserta didik, pengukuran kemampuan berpikir kreatif siswa juga membantu guru sebagai pendidik. Guru akan memiliki gambaran yang dapat dijadikan sebagai panduan untuk menyusun langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dan mengevaluasi kinerjanya selama proses pembelajaran.

Indikator berpikir kreatif siswa menurut Nurlaela (2019) meliputi:

1. *Fluency* (Kelancaran)

Kelancaran adalah keterampilan untuk berfikir lancar dengan mengeluarkan banyak ide, pertanyaan, gagasan. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa seperti mengajukan banyak pertanyaan, menjawab pertanyaan, mempunyai banyak gagasan dengan cara menyelesaikan suatu masalah, dan lancar dalam mengungkapkannya.

2. *Flexibility* (Keluwesannya)

Keluwesannya adalah keterampilan mengeluarkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi sehingga gagasan diperoleh dari sudut pandang yang berbeda-beda. Keterampilan ini ditunjukkan dengan perilaku siswa seperti memberikan penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda.

3. *Originality* (Keasliannya)

Keasliannya adalah keterampilan mengeluarkan gagasan atau ide untuk menyelesaikan masalah atau membuat kombinasi bagian unsur yang baru, yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa seperti memikirkan masalah-masalah atau hal yang tidak dipikirkan orang lain, mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.

4. *Elaboration* (Merinci)

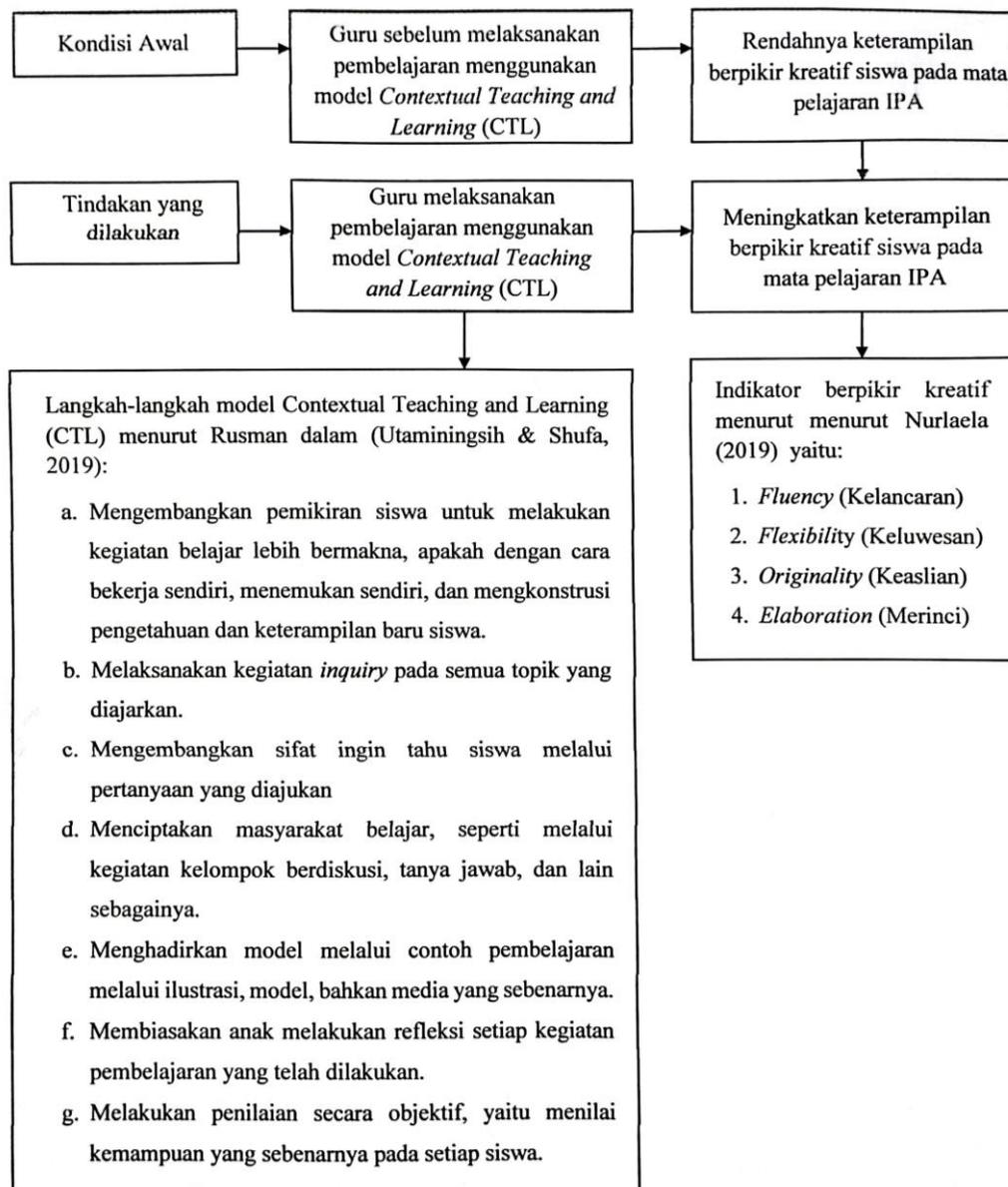
Merinci adalah keterampilan mengeluarkan gagasan atau ide untuk menyelesaikan masalah atau membuat kombinasi bagian unsur yang baru,

yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Keterampilan ini ditunjukkan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.

Pada penelitian ini aspek kognitif yang dijadikan fokus utama adalah aspek pemahaman, sedangkan target penelitian dilakukan pada siswa kelas lima. Indikator keterampilan berpikir kreatif yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (merinci). Karena menyesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik di MI Matla'ul Atfal. Oleh karena itu upaya yang diberikan pada penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa MI Matla'ul Atfal dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran untuk penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* diduga dapat Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Siklus Air”.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang digunakan oleh Putri Indah Pertiwi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru Tahun 2020 yang berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Ikhwan Pekanbaru”, penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap rata-rata pencapaian keterampilan berfikir kreatif siswa pada kelas eksperimen sebesar 80,54 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control yang hanya mencapai 68,28. Berdasarkan analisis uji-t nilai $T_{hitung} = 3,461$ dan $T_{tabel} = 2,394$ untuk taraf signifikan 5% diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah, menggunakan model pembelajaran yang sama, mata pelajaran yang sama dan populasi yang sama yaitu kelas V. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu menggunakan metodologi penelitian yang berbeda yaitu kuasi eksperimen.
2. Penelitian yang digunakan oleh Rizqy Andriyana, IAIN Purwokerto Tahun 2016 yang berjudul: “Implementasi Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Dalam Pembelajaran IPA Kelas III di MI Miftahul Afkar Karangturi Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes”, penelitian ini menunjukkan pengaruh bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar serta nilai evaluasi pembelajaran di atas nilai Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM). Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah, menggunakan model pembelajaran yang sama dan mata pelajaran yang sama. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu menggunakan populasi yang berbeda dan metode penelitian yang berbeda yaitu deskriptif kualitatif dengan penyajian non statistik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Syafa Ayu Sahala, Universitas Muhammadiyah Mataram Tahun 2022 yang berjudul: “Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Untuk Meningkatkan

Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD”, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil kepraktisan modul melalui angket respon siswa diperoleh hasil persentase 94,85% pada kategori sangat praktis dan kepraktisan lembar keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase 94,85% pada kategori sangat baik atau sangat terlaksana. Hasil keefektifan modul yang dilihat melalui respons siswa berpikir kreatif diperoleh nilai rata-rata 73,89% dalam kategori efektif. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah, menggunakan model yang sama. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu menggunakan populasi yang berbeda dan metodologi penelitian yang berbeda.

4. Penelitian yang digunakan oleh Nadira Mufida, Universitas Muhammadiyah Mataram Tahun 2022 yang berjudul: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa, dilihat dari nilai yang diperoleh dari hasil tes untuk mengukur seberapa besar pengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah, menggunakan model pembelajaran yang sama. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu menggunakan mata pelajaran yang berbeda, menggunakan populasi yang berbeda dan metode penelitian yang berbeda yaitu model *borg and gall* (pengumpulan data, uji coba pemakaian, uji coba terbatas).
5. Penelitian yang dilakukan oleh Rizka Kusuma Rahmawati, Universitas Negeri Surabaya Tahun 2017 yang berjudul: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model *Contextual Teaching and Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas

eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran CTL lebih tinggi dengan kategori sangat baik daripada siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah, menggunakan model yang sama dan populasi yang sama yaitu kelas V. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu menggunakan metodologi penelitian yang berbeda yaitu eksperimen.

