

**PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL)
BERBANTUAN *POP UP BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**LIZA AYUMARETA
NPM 2213053031**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) BERBANTUAN *POP UP BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

LIZA AYUMARETA

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar peserta didik tampak pasif, kurang berani mengemukakan ide, serta cenderung memberikan jawaban seragam yang hanya mengacu pada buku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *pop up book* terhadap kemampuan berpikir kreatif serta mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dan sampel sebanyak 41 peserta didik dengan teknik sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non tes berupa wawancara dan lembar observasi. Sedangkan analisis data menggunakan regresi linear sederhana dan uji-*t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *pop up book* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta menunjukkan perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: *contextual teaching and learning*, *pop up book*, kemampuan berpikir kreatif

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) MODEL ASSISTED BY POP UP BOOK MEDIA ON STUDENTS' CREATIVE THINKING ABILITY IN SCIENCE LEARNING FOR FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

LIZA AYUMARETA

The creative thinking ability of fifth-grade students of SD Negeri 5 Metro Timur was still relatively low. This could be seen from the majority of students who appear passive, less courageous in expressing ideas, and tend to give uniform answers that only refer to books. This study aimed to determine the effect of the application of the Contextual Teaching and Learning model assisted by pop up book media on creative thinking abilities and to determine the differences in creative thinking abilities between the experimental class and the control class in fifth-grade students of SD Negeri 5 Metro Timur. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The population and sample were 41 students with a saturated sampling technique. Data collection was carried out through tests and non-tests in the form of interviews and observation sheets. While data analysis used simple linear regression and t-test. The results showed that the Contextual Teaching and Learning model assisted by pop-up book media had a significant effect on students' creative thinking abilities and showed significant differences in creative thinking abilities between the experimental class and the control class.

Keywords: contextual teaching and learning, pop up book, creative thinking ability.

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) BERBANTUAN *POP UP BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Tiga Ayumareta**

No. Pokok Mahasiswa : **2213053031**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**


Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Amrina Izzatika, M.Pd.
NIP 198912182025212058


Niken Yuni Astiti, M.Pd.
NIP 199406132024062002

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

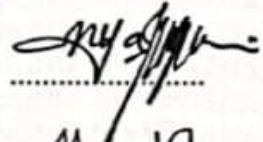
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

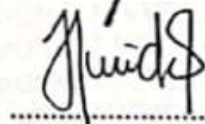
Ketua : Amrina Izzatika, M.Pd.



Sekretaris : Niken Yuni Astiti, M.Pd.



Penguji Utama : Frida Destini, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 31 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Nama : Liza Ayumareta
NPM : 2213053031
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* (Ctl) Berbantuan *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar” tersebut asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian Pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 15 April 2026

Yang membuat pernyataan,



Liza Ayumareta
NPM 2213053031

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Liza Ayumareta lahir di Bandar Lampung, Kecamatan Kemiling, Provinsi Lampung, pada tanggal 11 Maret 2004. Peneliti adalah anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Yulizar Effendi dan Ibu Siti Hadijah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri Kartika II-6 Bandar Lampung lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 28 Bandar Lampung lulus pada tahun 2019
3. MAN 1 Bandar Lampung lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menyelesaikan studi, pada tahun 2025 peneliti mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Gunung Tapa Udik, Kecamatan Gedung Meneng, Kabupaten Tulang Bawang, selain itu juga peneliti juga aktif dalam kegiatan organisasi mahasiswa yaitu:

1. Sekretaris bidang minat bakat Forum Komunikasi PGSD (Forkom PGSD) tahun 2024.
2. Anggota Bidang RTHI HIMAJIP Tahun 2023

MOTTO

“Allah tidak mengatakan ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu.

(Arafah Rianti)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyembut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT karena atas izin-Nya. Skripsi ini dapat terselesaikan, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini kepada yang teristimewa di dunia.

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Yulizar Effendi dan Ibu Siti Hadijah terimakasih atas cinta dan kasih sayang, didikan, nasihat, pengorbanan, dukungan dan doa yang menemani setiap langkahku. Kalian adalah sosok luar biasa yang telah mewarnai dan mengisi duniaku dengan penuh kasih sayang dan kebahagiaan tiada henti.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji sukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penulisan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi peneliti.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Frida Destini, M.Pd. Selaku penguji utama, yang telah memberikan bimbingan, perhatian, serta masukan yang sangat berharga bagi kelancaran proses perkuliahan dan penyusunan skripsi peneliti.

6. Amrina Izzatika, M.Pd. Selaku ketua penguji, yang telah memberikan masukan, motivasi, dan penjelasan yang sangat membantu dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Niken Yuni Astiti, M.Pd. Selaku sekretaris penguji, yang dengan sabar memberikan bimbingan, koreksi, dan arahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
8. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd. Selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dalam merencanakan studi, menyetujui KRS, dan memberikan solusi atas kendala belajar agar peneliti selesai tepat waktu.
9. Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala sekolah SD Negeri 4 Metro Utara, yang telah mengizinkan peneliti, melakukan uji coba instrumen yang akan digunakan saat penelitian.
11. Kepala Sekolah SD Negeri 5 Metro Timur, yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
12. Wali kelas V A dan V B SD Negeri 5 Metro Timur, yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut dan membantu dalam menyusun skripsi ini.
13. Peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 5 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
14. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan yang luar biasa, kedua orang tuaku Bapak Yulizar Effendi, Ibu Siti Hadijah, Kakakku Liza Indah Purnama, Adikku Liza Fery Chantika serta semua keluargaku yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
15. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada seseorang yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya, yang telah memberikan bantuan, baik berupa semangat, waktu, maupun dukungan finansial, sehingga peneliti dapat melalui setiap tahap penelitian ini dengan lebih ringan dan terarah. Segala bentuk kebaikan tersebut sangat peneliti hargai.

16. Teman seperjuangan, Sisnawati, Fharaz Ananda, Cinta Avril Lavina Putri, Dhoa Natalia Pasaribu serta yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak memberikan bantuan selama perkuliahan hingga saat ini. Serta telah berbagi canda tawa, memberikan waktu dan tenaganya dalam setiap tahap seminar skripsi peneliti.
17. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan SI PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022, terkhusus kelas E ‘Sobat Epik’ yang telah berjuang bersama dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 31 Maret 2026

Peneliti



Liza Ayumareta
NPM 2213053031

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Belajar dan Pembelajaran	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Tujuan Belajar	9
3. Teori Belajar	10
4. Pengertian Pembelajaran	12
5. Komponen Pembelajaran	13
B. Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	14
1. Pengertian Model Pembelajaran	14
2. Pengertian Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	15
3. Langkah-Langkah Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	16
4. Kelebihan Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	18
5. Kekurangan Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	19
C. Media pembelajaran	20
1. Pengertian Media pembelajaran	20
2. Pengertian Media <i>Pop Up Book</i>	21
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Pop Up Book</i>	22
D. Kemampuan Berpikir Kreatif	23
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif	23
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	24

E.	Mata Pelajaran IPA	25
F.	Penelitian Relevan	26
G.	Kerangka Pikir	29
H.	Hipotesis Penelitian	30
III.METODE PENELITIAN		32
A.	Jenis dan Desain Penelitian.....	32
	1. Jenis Penelitian.....	32
	2. Desain Penelitian.....	32
	B. <i>Setting</i> Penelitian.....	32
C.	Prosedur Penelitian	32
D.	Populasi dan Sampel.....	33
	1. Populasi.....	33
	2. Sampel Penelitian.....	34
E.	Variabel Penelitian	34
	1. Variabel <i>Independen</i> (Bebas)	34
	2. Variabel <i>Dependen</i> (Terikat)	35
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	35
	1. Definisi Konseptual Variabel	35
	2. Definisi Operasional Variabel	36
G.	Teknik Pengumpulan Data	37
	1. Teknik Tes	37
	2. Teknik Non Tes	38
H.	Instrumen Penelitian	39
	1. Instrumen Tes	39
	2. Instrumen Non Tes	39
I.	Uji Prasyarat Instrumen	41
	1. Uji Validitas.....	41
	2. Uji Reliabilitas	42
J.	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	44
	1. Teknik Analisis Data	44
	2. Uji Prasyarat Analisis Data	45
	3. Uji Hipotesis	46
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		48
A.	Hasil Penelitian	48
	1. Pelaksanaan Penelitian.....	48
	2. Hasil Penelitian	49
	3. Teknik Analisis Data Penelitian	50
B.	Pembahasan.....	64
C.	Keterbatasan Penelitian.....	68
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....		69
A.	Kesimpulan	69
B.	Saran	69

DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Rata-rata Per Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas VA dan VB SD Negeri 5 Metro Timur.	2
2. Tahapan Model Contextual Teaching and Learning.....	17
3. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	25
4. Populasi Penelitian.....	34
5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	39
6. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Model CTL.....	40
7. Klasifikasi Validitas.....	41
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen.....	42
9. Klasifikasi Reliabilitas.....	43
10. Hasil Reliabilitas.....	43
11. Jadwal Kegiatan Pengumpulan Data.....	48
12. Presentase Kemampuan Berpikir Kreatif Tiap Indikator.....	50
13. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	51
14. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	53
15. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen.....	55
16. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol.....	55
17. Presentase Keterlaksanaan Model CTL.....	57
18. Hasil Perhitungan Uji N-Gain.....	58
19. Hasil Uji Normalitas.....	59
20. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest.....	60
21. Hasil Uji Homogenitas Data Posttest.....	60
22. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	61
23. Hasil R Square.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	29
2. Desain Eksperimen.....	32
3. Diagram Batang Penilaian Pretest Kelas Eksperimen	51
4. Diagram Batang Penilaian Pretest Kelas Kontrol	52
5. Diagram Batang Penilaian Posttest Kelas Eksperimen	53
6. Diagram Batang Penilaian Posttest Kelas Kontrol.....	54
7. Nilai rata-rata pretest dan posttest.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SD Negeri 5 Metro Timur.....	78
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SD Negeri 5 Metro Timur	80
3. Surat Uji Instrumen	81
4. Surat Balasan Uji Intrumen	82
5. Surat Izin Penelitian	83
6. Surat Balasan Izin Penelitian	84
7. Soal Kemampuan Awal Berpikir Kreatif	85
8. Daftar Nilai Tes Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VA SD Negeri 5 Metro Timur	86
9. Daftar Nilai Tes Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VB SD Negeri 5 Metro Timur	87
10. Soal Uji Instrumen	88
11. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen	97
12. Hasil Uji Coba Instrumen.....	99
13. Surat Keterangan Validasi Instrumen	108
14. Surat Keterangan Validasi Soal	109
15. Surat Keterangan Validasi Modul	110
16. Surat Keterangan Validasi Media	111
17. Media Pop Up Book.....	112
18. Modul Ajar Eksperimen	114
19. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	121
20. Lembar Observasi Model Contextual Teaching and Learning.....	127
21. Rubrik Penilaian Observasi Peserta Didik	128
22. Lembar Pedoman Wawancara	130
23. Hasil Uji Validitas	131
24. Hasil Uji Reliabilitas	132
25. Soal Pretest dan Posttest	133
26. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest	140
27. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	142
28. Nilai Posttest Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen	156
29. Nilai Posttest Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol ..	158
30. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	160

31. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest	174
32. Hasil Observasi Dengan Model Contextual Teaching and Learning	176
33. Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Contextual Teaching and Learning	178
34. Nilai N Gain Pretest dan Posttest	179
35. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	181
36. Uji Homogenitas	182
37. Hasil Uji Regresi Sederhana	183
38. Hasil Uji Independent Sample T Test.....	184
39. Dokumentasi Penelitian	185

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting bagi generasi muda untuk membentuk kepribadian yang lebih baik seiring dengan perkembangan zaman. Menurut Wibisono dkk. (2024) pendidikan merupakan proses belajar yang berlangsung sepanjang hayat dan berperan dalam memengaruhi perkembangan individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Gumilar (2024) yang menyebutkan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan sikap dan perilaku yang bertujuan mendewasakan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan diharapkan mampu melahirkan generasi yang unggul serta berkontribusi dalam pembangunan nasional, melalui penciptaan lingkungan belajar yang aktif dan mampu mengembangkan potensi serta keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pencapaian tujuan pembelajaran pada abad 21 menuntut penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut Nihayah dkk. (2019) menjelaskan bahwa di era abad 21, peserta didik perlu menguasai keterampilan berpikir 6C, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreativitas), *character* (karakter), dan *citizenship* (kewarganegaraan).

Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang perlu dimiliki peserta didik pada pembelajaran era abad 21 yaitu berpikir kreatif. Menurut Riyanto dkk. (2024) berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang bertujuan untuk menghasilkan atau menemukan ide, gagasan, maupun pandangan yang baru. Sejalan dengan itu, Yasiro dkk. (2021) menyatakan bahwa berpikir kreatif

mencakup kemampuan dalam memecahkan masalah, menemukan ide, serta menciptakan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran. Hal ini tampak dari cara individu berpikir dan berinteraksi yang lancar, fleksibel, dan inovatif. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung lebih mudah beradaptasi, menemukan solusi, serta menghasilkan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan.

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik sangat penting dalam pendidikan. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini tergambar dari hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan survei OECD (2024), Indonesia mengalami penurunan dibandingkan tahun 2018 pada bidang membaca, matematika, dan sains. Tahun 2022 bahkan menjadi titik terendah selama periode yang ditampilkan, jauh di bawah rata-rata skor negara-negara OECD, terutama pada bidang sains yang menurun signifikan. Data tersebut menunjukkan lemahnya penguasaan konsep sains sekaligus rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengintegrasikan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif.

Permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga terlihat dari hasil observasi yang dilakukan penulis. Berdasarkan observasi tersebut, diperoleh data bahwa kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur masih tergolong rendah. Hasil penelitian pendahuluan yang didapat sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Rata-rata Per Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas VA dan VB SD Negeri 5 Metro Timur.

Kelas / Jumlah Peserta didik	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Persentase Rata-rata Indikator	Presentase Rata-rata Kelas
V A / 20	Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	42%	38%
	Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	34%	
	Berpikir Orisinil (<i>Originality</i>)	36%	
	Berpikir Memerinci (<i>Elaboration</i>)	39%	
V B / 21	Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	38%	36%

Kelas / Jumlah Peserta didik	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Persentase Rata-rata Indikator	Persentase Rata-rata Kelas
	Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	32%	
	Berpikir Orisinal (<i>Originality</i>)	41%	
	Berpikir Memerinci (<i>Elaboration</i>)	32%	

Sumber: Data penelitian pendahuluan uji coba kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V A dan V B tergolong kurang. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata per indikator, di mana kelas V A memperoleh rata-rata total 38% dan kelas V B 36%. Indikator yang dinilai, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, semuanya berada pada kategori kurang. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik penting dilakukan dengan memfokuskan pengembangan pada keempat indikator tersebut, agar kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat berkembang secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan melalui wawancara pada 19 Agustus 2025, kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik tampak pasif, kurang berani mengemukakan ide, serta cenderung memberikan jawaban seragam yang hanya mengacu pada buku. Pembelajaran masih didominasi oleh kebiasaan menghafal sehingga jawaban lebih bersifat reproduktif daripada orisinal. Dari sisi pendidik, proses belajar masih berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas, sementara variasi model pembelajaran belum optimal menyesuaikan gaya belajar peserta didik yang beragam.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif, seperti *contextual teaching and learning (CTL)*, *problem based learning*

(PBL), *discovery learning*, dan lain sebagainya. Namun, model yang dianggap paling efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah *contextual teaching and learning*. Hal ini diperkuat oleh Tanfidiyah (2022) menyatakan bahwa model CTL mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Selain itu, Taufik (2019) menjelaskan bahwa *contextual teaching and learning* mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model CTL berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media juga memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, mulai dari media visual, audio-visual, media digital interaktif, hingga media cetak. Salah satu media cetak yang cukup menarik untuk digunakan adalah *pop up book*. Diperkuat kembali oleh Alviolita dan Huda (2019) menjelaskan bahwa *pop up book* merupakan buku yang dilengkapi dengan gambar tiga dimensi yang dapat muncul ketika halaman dibuka. Selanjutnya Karisma dkk. (2020) menyatakan bahwa media ini mampu menarik perhatian peserta didik sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Nihayah dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa penerapan model CTL menjadi lebih efektif ketika dipadukan dengan media *pop up book*. Dengan demikian, penggunaan media *pop up book* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And*

Learning Berbantuan Pop Up Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas , maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ditemukan yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur masih tergolong rendah, terlihat pada wawancara dan observasi kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan pada penelitian pendahuluan.
2. Pendidik belum pernah menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model *contextual teaching and learning*.
3. Pendidik belum pernah menggunakan media *pop up book* dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan yang diteliti yaitu sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Pop Up Book* (X)
2. Kemampuan Berpikir Kreatif (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang penulis uraikan di atas maka perumusan masalah sebagai berikut

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* Berbantuan *Pop Up Book* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 5 Metro Timur dengan menggunakan model *Contextual Teaching Learning* dan model *Discovery Learning*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* Berbantuan *Pop Up Book* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD.
2. Mengetahui perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 5 Metro Timur dengan menggunakan model *Contextual Teaching Learning* dan model *Discovery Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan. Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:
Diharapkan dapat memberikan informasi, wawasan, dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada pendidikan sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kreatif peserta didik serta berpotensi meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
2. Manfaat Praktis:
Diharapkan penelitian ini berguna bagi:
 - a. Bagi Kepala Sekolah:
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan sebagai sumbangan pikiran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 5 Metro Timur.
 - b. Bagi Pendidik:
Memberikan informasi bagi pendidik untuk menerapkan model *contextual teaching and learning* berbantuan *pop up book* dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik yang masih rendah.

c. Bagi Peserta Didik:

Membantu peserta didik dalam penguasaan materi dengan baik serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *contextual teaching and learning* berbantuan *pop up book*.

d. Peneliti Lain

Dapat menambah wawasan dan memberikan bahan pertimbangan kepada peneliti lain dalam mencari informasi lebih rinci mengenai pengaruh model *contextual teaching and learning* berbantuan *pop up book* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar tidak hanya berfokus pada penambahan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk pola pikir dan perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Lufri dkk. (2020) belajar merupakan suatu proses yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Wahab dan Rosnawati (2021) menyatakan bahwa belajar adalah aktivitas yang dapat terjadi secara sadar maupun tidak sadar pada setiap individu, yang ditandai dengan adanya perubahan, seperti dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari tidak mampu menjadi mampu, misalnya dalam hal berjalan, membaca, dan keterampilan lainnya.

Menurut Harefa (2023) belajar merupakan belajar merupakan suatu kegiatan atau proses yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap, serta memperkuat kepribadian. Dalam kaitannya dengan proses menjadi tahu, pembelajaran secara konvensional dipahami sebagai hasil dari interaksi manusia dengan lingkungan yang disebut sebagai pengalaman (*experience*). Dalam kehidupan sehari-hari, manusia pada dasarnya tidak dapat terlepas dari aktivitas belajar. Kegiatan ini dapat berlangsung baik secara individu maupun dalam kelompok. Disadari atau tidak, sebagian besar aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya merupakan bagian dari proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang berlangsung sepanjang hayat, yang tidak hanya menambah

pengetahuan, tetapi juga membentuk perilaku, keterampilan, sikap, dan kepribadian individu. Belajar terjadi melalui interaksi dengan lingkungan, baik secara sadar maupun tidak sadar, sehingga mampu membawa perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, serta dari belum terampil menjadi terampil. Dengan demikian, hampir seluruh aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari pada dasarnya merupakan bagian dari proses belajar.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar pada umumnya adalah untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, serta pengalaman. Menurut Gasong (2018) tujuan belajar merupakan upaya untuk mencapai hasil belajar tertentu, karena pada dasarnya proses belajar diarahkan untuk memperoleh hasil tersebut. Telaumbanua (2025) tujuan belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang mencakup perubahan pada aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik), yang terus berkembang secara aktif hingga mencapai tahap akhir berupa kedewasaan.

Selain pendapat di atas, terdapat beberapa tujuan dalam kegiatan belajar seperti yang dikemukakan oleh Harefa (2023) menjelaskan bahwa tujuan belajar adalah sebagai berikut.

- a. **Melatih Kemampuan Berpikir**
Belajar bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir. Dengan mempelajari berbagai bidang ilmu, individu memiliki kesempatan untuk melatih dan mengembangkan cara berpikirnya.
- b. **Mengembangkan Kecerdasan**
Tujuan belajar juga untuk meningkatkan kecerdasan. Berbagai pengetahuan yang dipelajari dapat memperluas wawasan serta mendorong perkembangan intelektual seseorang.
- c. **Melatih Kemandirian**
Belajar berperan dalam membentuk sikap mandiri. Melalui proses belajar, seseorang dapat menjadi lebih disiplin, bertanggung jawab, dan mampu mengelola dirinya sendiri dalam menjalankan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar pada dasarnya adalah untuk memperoleh perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui proses pembelajaran. Tujuan belajar tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pengembangan diri, seperti melatih kemampuan berpikir, mengembangkan kecerdasan, serta membentuk kemandirian dan kedewasaan peserta didik. Dengan demikian, belajar memiliki peran penting dalam membentuk pribadi yang cerdas, mandiri, dan bertanggung jawab.

3. Teori Belajar

Proses pembelajaran perlu adanya teori belajar yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Ada beberapa macam teori belajar diantaranya.

a. Teori Behaviorisme

Menurut Sinambela dkk. (2022) teori behaviorisme memandang bahwa hasil utama dari proses belajar adalah adanya perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur secara nyata. Sejalan dengan pendapat Widiyatmoko (2023) bahwa teori behavioristik berfokus pada perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diamati.

Menurut Saksono dkk. (2023) menjelaskan bahwa behaviorisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang menekankan pada perilaku yang dapat diamati dan diukur dalam proses belajar. Teori ini menitikberatkan pada hubungan antara stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan) yang muncul akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Dengan demikian, perilaku dianggap dapat dipelajari melalui proses asosiasi antara rangsangan eksternal dan respons yang dihasilkan.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitivisme memandang pembelajaran sebagai proses yang melibatkan perubahan mental individu dalam menunjukkan perilaku yang berbeda. Menurut Sauqy (2022) teori ini menekankan bahwa belajar merupakan proses mental yang aktif dalam memperoleh, menyimpan, dan menggunakan pengetahuan. Sejalan dengan pendapat Apriyanto dkk. (2025) menyatakan bahwa kognitivisme berfokus pada bagaimana individu mengolah informasi, berpikir, memahami, serta mengingat.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Apriyanto dkk. (2025) menjelaskan bahwa konstruktivisme merupakan pendekatan yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Sejalan dengan pendapat Rohmani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa dalam konstruktivisme, peserta didik secara aktif mengonstruksi pemahamannya melalui pengalaman belajar.

Konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Menurut Jean Piaget dalam Suryana dkk. (2022) pengetahuan tidak sepenuhnya berasal dari lingkungan sosial, melainkan dibangun melalui aktivitas individu yang berorientasi pada proses penemuan secara mandiri. Meskipun demikian, interaksi sosial tetap memiliki peran penting karena dapat memunculkan konflik kognitif yang mendorong terbentuknya pemahaman baru.

d. Teori Belajar Humanisme

Teori belajar humanistik menjelaskan bahwa proses belajar harus dimulai dan berakhir dengan pemahaman dan perubahan diri sendiri. Menurut Apriyanto dkk. (2025) teori humanisme merupakan aliran psikologi yang berfokus pada pengembangan potensi individu secara

positif, dengan menekankan kebebasan, pilihan, serta kemampuan manusia untuk berkembang secara optimal. Yulaini dkk. (2025) teori menjelaskan bahwa teori humanisme bertujuan untuk memanusiakan manusia, yaitu dengan mengoptimalkan potensi individu melalui proses belajar yang mempertimbangkan kebutuhan, emosi, dan pengalaman belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme menurut Jean Piaget. Teori ini relevan karena menekankan bahwa pengetahuan tidak sepenuhnya bersumber dari lingkungan sosial, melainkan lebih ditekankan pada aktivitas belajar yang dikendalikan oleh individu serta berorientasi pada proses penemuan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan model pembelajaran *contextual teaching and learning*, yang menuntut peserta didik aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung, mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari, serta menemukan konsep-konsep baru secara mandiri.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang melibatkan pengaturan dan pengorganisasian lingkungan di sekitar peserta didik agar dapat mendorong mereka untuk belajar. Menurut Wicaksono (2020) pembelajaran adalah bentuk bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses perolehan pengetahuan, penguasaan keterampilan, pembentukan sikap, serta pengembangan kebiasaan pada peserta didik.

Selain itu menurut Musfirotn dkk. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru melalui interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Sedangkan menurut Hapudin (2021) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang memadukan dua aspek, yaitu belajar yang berfokus pada aktivitas yang dilakukan peserta

didik, dan mengajar yang berkaitan dengan peran pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar. Proses ini tidak hanya berfokus pada pemerolehan pengetahuan, tetapi juga mencakup penguasaan keterampilan, pembentukan sikap, serta pengembangan kepribadian peserta didik melalui peran aktif pendidik dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

5. Komponen Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran yang baik harus memperhatikan berbagai komponen pembelajaran. Menurut Sele (2023) terdapat beberapa komponen-komponen pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Tujuan Pembelajaran
Tujuan pembelajaran berfokus pada peningkatan kemampuan peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir, aspek afektif berhubungan dengan sikap dan perilaku, sedangkan aspek psikomotorik mencakup keterampilan yang dapat ditampilkan oleh peserta didik.
- b. Materi Pelajaran
Materi pembelajaran merupakan isi atau bahan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pemilihan materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- c. Kegiatan Belajar Mengajar
Dalam proses pembelajaran, seluruh komponen diharapkan dapat berperan secara aktif sesuai fungsinya. Pendidik tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, melainkan peserta didik yang berperan sebagai subjek utama. Keaktifan peserta didik diperlukan dalam kegiatan individu maupun kelompok, baik secara mental maupun fisik. Interaksi yang positif antara pendidik, peserta didik, dan komponen lainnya juga sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Metode
Metode pembelajaran merupakan cara atau strategi yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi. Pendidik disarankan menggunakan metode yang bersifat aktif agar peserta

didik dapat terlibat secara langsung. Metode yang dipilih sebaiknya mendukung kegiatan belajar mandiri maupun kelompok, serta mendorong kemampuan analisis dan pemahaman yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

- e. **Media Pembelajaran**
Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan hanya melalui penjelasan lisan.
- f. **Sumber Belajar**
Sumber belajar mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperoleh pengetahuan terkait materi pembelajaran. Sumber ini dapat berupa fakta, konsep, teori, prinsip, prosedur, nilai, maupun keterampilan. Tidak hanya terbatas pada buku teks, sumber belajar juga dapat berasal dari artikel ilmiah, modul, internet, serta lingkungan sekitar, baik lingkungan alam maupun sosial.
- g. **Evaluasi**
Evaluasi merupakan kegiatan untuk menilai keberhasilan pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil yang dicapai peserta didik. Melalui evaluasi, pendidik dapat mengetahui bagian yang perlu dipertahankan, ditingkatkan, atau diperbaiki dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran yang baik harus memperhatikan berbagai komponen penting yang saling berkaitan, yaitu: tujuan pembelajaran, materi, kegiatan belajar mengajar, metode, media, sumber belajar, serta evaluasi. Setiap komponen memiliki peran tersendiri, mulai dari merumuskan arah pembelajaran, menyusun materi, melibatkan peserta didik secara aktif, memilih metode yang tepat, memanfaatkan media dan sumber belajar, hingga melakukan evaluasi untuk menilai proses maupun hasil belajar.

B. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Suatu kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika pendidik dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran menjadi salah satu komponen dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Mirdad (2020) model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman

bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran, mulai dari menyiapkan perangkat, media, dan alat bantu, hingga menyusun evaluasi yang berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Selanjutnya menurut Sahil dkk. (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau struktur yang dirancang, diterapkan, dan dievaluasi secara sistematis oleh pendidik untuk mendukung proses belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Febriana (2021) model model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang disusun secara terencana dan sistematis dalam suatu proses pembelajaran guna mencapai kompetensi tertentu pada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau kerangka yang dirancang secara sistematis oleh pendidik sebagai panduan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.

2. Pengertian Model *Contextual Teaching and Learning*

Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan aktivitas peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *contextual teaching and learning*, karena melalui model ini peserta didik menjadi lebih aktif dalam merespons permasalahan yang dihadapi. Model *contextual teaching and learning* menurut Rahmaniati (2024) menjelaskan bahwa CTL merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam menemukan materi yang dipelajari, serta mengaitkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Febriana (2021) menyatakan bahwa *contextual teaching and learning* adalah konsep pembelajaran yang membantu pendidik menghubungkan materi dengan situasi nyata yang dialami peserta didik,

serta mendorong mereka untuk mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga maupun masyarakat. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Wahid (2023) menjelaskan bahwa CTL merupakan model pembelajaran yang mengarahkan pendidik untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kondisi nyata yang dialami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *contextual teaching and learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Langkah-Langkah Model *Contextual Teaching and Learning*

Model *contextual teaching and learning* memiliki langkah-langkah yang harus diikuti sebagai aturan dalam penerapannya. Langkah-langkah tersebut dirancang untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan konteks kehidupan nyata peserta didik, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih bermakna dan aplikatif terhadap materi yang dipelajari. Menurut Wahid dan Sadaruddin (2024) langkah-langkah model *contextual teaching and learning* terdiri dari konstruktivisme, bertanya, inquiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya.

Langkah-langkah dalam model *contextual teaching and learning* menurut Wahid (2024), yaitu.

1. Mengembangkan pemikiran bahwa peserta didik akan belajar lebih bermakna jika mereka terlibat secara langsung, seperti bekerja sendiri, menemukan, dan membangun pengetahuan serta keterampilan secara mandiri.
2. Melaksanakan kegiatan inkuiri pada setiap topik pembelajaran sejauh mungkin

3. Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan bertanya
4. Menciptakan suasana masyarakat belajar dengan membentuk kelompok-kelompok belajar
5. Menyajikan model atau contoh sebagai bagian dari proses pembelajaran.
6. Melakukan refleksi pada akhir pembelajaran untuk melihat pemahaman peserta didik.
7. Melaksanakan penilaian autentik dengan berbagai cara.

Pendapat lain mengenai langkah-langkah model *contextual teaching and learning* yaitu menurut Murniawati (2025) bahwa langkah-langkah dalam model *contextual teaching and learning* adalah sebagai berikut.

1. Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, yaitu pendidik menyajikan masalah atau fenomena yang dekat dengan pengalaman peserta didik.
2. Membimbing proses penyelidikan, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, mengeksplorasi, dan mencari informasi.
3. Mendorong kerja sama, di mana peserta didik belajar dalam kelompok untuk membangun pengetahuan bersama.
4. Memberikan contoh atau model, yaitu pendidik menunjukkan penerapan nyata dari konsep yang dipelajari.
5. Mendorong kegiatan refleksi agar peserta didik dapat memahami pengalaman belajar yang telah dilalui.
6. Melakukan penilaian autentik, yaitu menilai hasil kerja nyata peserta didik seperti proyek, laporan, atau presentasi, tidak hanya melalui tes tertulis.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian ini penulis akan menggunakan model *contextual teaching and learning* dengan sintaks atau langkah-langkah dari Wahid dan Sadaruddin (2024) yaitu konstruktivisme, bertanya, inquiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya.

Tabel 2. Tahapan Model *Contextual Teaching and Learning*

Langkah-Langkah	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
Konstruktivisme	Memberikan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual serta membantu peserta didik	Peserta didik menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya dan membangun

Langkah-Langkah	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
	menghubungkan materi dengan kehidupan nyata	pemahaman melalui eksplorasi
Bertanya	Mendorong peserta didik untuk bertanya dan memberikan pertanyaan pemantik yang memicu berpikir kreatif	Peserta didik mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan pendidik, serta mencari informasi lebih lanjut secara aktif
Inquiri	Mendorong peserta didik untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang akan dipelajari.	Peserta didik menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilannya.
Masyarakat Belajar	Mengatur diskusi kelompok dan melibatkan peserta didik dalam kerja sama serta tukar pikiran	Peserta didik berdiskusi bersama teman kelompoknya masing masing.
Pemodelan	Menghadirkan contoh pembelajaran menggunakan media <i>pop up book</i> sebagai model.	Peserta didik memperhatikan model dari <i>pop up book</i> kemudian melaksanakan pembelajaran sesuai contoh yang ditunjukkan pendidik.
Refleksi	Membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.	Peserta didik membuat refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
Penilaian Sebenarnya	Melakukan penilaian pada hasil belajar peserta didik.	Peserta didik mengerjakan berbagai tugas yang diberikan oleh pendidik.

Sumber: Adaptasi Wahid dan Sadaruddin (2024)

4. Kelebihan Model Contextual Teaching and Learning

Setiap model yang digunakan dalam pembelajaran pasti memiliki kelebihan masing-masing, begitupun dengan model *contextual teaching and learning*. Menurut Dulyapit dan Rahmah (2023), kelebihan model *contextual teaching and learning* adalah sebagai berikut.

- a. Suasana belajar akan lebih menyenangkan
- b. Meningkatkan kepekaan peserta didik terhadap lingkungan
- c. Menumbuhkan rasa percaya diri
- d. Mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat lain mengenai kelebihan model *contextual teaching and learning* yaitu menurut Murniawaty dkk. (2025)

- a. Membuat pembelajaran lebih bermakna dan relevan.
- b. Meningkatnya motivasi serta keterlibatan peserta didik.
- c. Berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- d. Membentuk kebiasaan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *contextual teaching and learning* memiliki banyak kelebihan. Model ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kehidupan nyata. Selain itu, peserta didik menjadi lebih percaya diri, aktif, dan mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Model ini juga membantu peserta didik lebih peka terhadap lingkungan dan terbiasa untuk terus belajar sepanjang hidup.

5. Kekurangan Model *Contextual Teaching and Learning*

Setiap model yang digunakan dalam pembelajaran pasti memiliki kekurangan masing-masing, begitupun dengan model *contextual teaching and learning*. Menurut Dulyapit dan Rahmah (2023) kekurangan model *contextual teaching and learning* adalah sebagai berikut.

- a. pendidik dituntut untuk lebih menguasai prosedur ilmiah.
- b. proses pembelajaran cenderung memerlukan waktu yang lebih lama karena harus mengaitkan materi dengan konteks nyata, serta pengelolaan waktu menjadi kurang optimal.
- c. Pendidik juga sering menghadapi kesulitan dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, terutama ketika pembelajaran dilakukan di luar ruangan, karena peserta didik lebih sulit dikendalikan.
- d. Diperlukan pengawasan yang lebih intensif, mengingat rasa ingin tahu peserta didik biasanya meningkat saat belajar di luar kelas.

Pendapat lain mengenai kelebihan model *contextual teaching and learning* yaitu menurut Murniawaty dkk. (2025)

- a. Model CTL memerlukan waktu perencanaan yang lebih banyak.
- b. Pendidik harus memiliki kreativitas tinggi dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

c. Tidak semua materi pelajaran dapat dengan mudah dikontekstualisasikan

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *contextual teaching and learning* memiliki beberapa kekurangan. Model ini membutuhkan waktu yang lebih lama dan persiapan yang lebih banyak dari pendidik. Pendidik juga harus lebih kreatif dan sabar saat mengajar, terutama jika pembelajaran dilakukan di luar kelas. Selain itu, tidak semua materi pelajaran mudah dikaitkan dengan kehidupan nyata.

C. Media pembelajaran

1. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan mempermudah proses belajar mengajar serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Menurut Munawwarah (2019) media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu sekaligus sarana komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Awalnya, media lebih menekankan pada unsur visual dan audio, namun seiring perkembangan teknologi, penggunaannya semakin berkembang dengan melibatkan teknologi komputer, tanpa mengubah tujuan utamanya yaitu untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

Pendapat lain mengenai media pembelajaran yaitu menurut Triana dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang dirancang oleh pendidik sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Menurut Pasaribu (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik dan diintegrasikan dengan tujuan serta isi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas proses belajar dan membantu pencapaian kompetensi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan mempermudah proses belajar mengajar serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Media ini dirancang sedemikian rupa agar dapat merangsang perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkualitas. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat mengintegrasikan tujuan dan isi materi sehingga membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

2. **Pengertian Media *Pop Up Book***

Dalam kegiatan pembelajaran, pemilihan media yang tepat menjadi faktor penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi peserta didik. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan karena kemampuannya menarik perhatian adalah *pop up book*. Menurut Barsihanor dkk. (2020) *pop up book* merupakan media pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang bersifat interaktif. Sejalan dengan pendapat Jayanti dan Wibawa (2024) menyatakan bahwa *pop up book* adalah buku tiga dimensi yang dapat bergerak saat dibuka, sehingga memberikan tampilan visual yang menarik dan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Pendapat lain mengenai media *pop up book* yaitu menurut Yudiana dkk. (2024) menjelaskan bahwa *pop up book* merupakan jenis buku yang menghadirkan unsur tiga dimensi, di mana ketika halaman dibuka, bagian dalamnya dapat menampilkan gerakan tertentu dan visualisasi yang lebih hidup. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi, terutama bagi peserta didik usia anak-anak sebagai sasaran utama pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* adalah sebuah media pembelajaran berupa buku tiga dimensi yang bersifat interaktif, dimana halaman-halamannya dapat bergerak dan memberikan visualisasi menarik. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dengan menghadirkan unsur gerakan dan tampilan visual yang menarik, khususnya untuk anak-anak sebagai sasaran pembelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book*

a. Kelebihan Media *Pop Up Book*

Setiap media yang digunakan dalam pembelajaran pasti memiliki kelebihan masing-masing, begitupun dengan media *pop up book*. Menurut Hasanudin dan Purnama (2025) media *pop up book* memiliki kelebihan yaitu:

- a) Ilustrasi yang disajikan lebih menarik dan jelas.
- b) Adanya unsur kejutan pada setiap halaman.
- c) Meningkatkan imajinasi peserta didik dalam memahami isi buku.
- d) Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Pendapat lain mengenai kelebihan media *pop up book* yaitu menurut Azzahra dan Hadi (2025) adalah sebagai berikut:

- a) *Pop up book* memiliki keunggulan berupa penggunaan kertas yang tebal sehingga lebih tahan lama, serta dilengkapi dengan gambar, bentuk, dan warna yang menarik.
- b) *Pop up book* dalam pelajaran peserta didik lebih aktif, merasa senang, dan bersemangat selama proses belajar berlangsung
- c) *Pop up book* juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi, karena tampilan objek yang muncul saat halaman dibuka memberikan kesan lebih nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* memiliki kelebihan dalam pembelajaran, yaitu menyajikan ilustrasi yang menarik, memberikan kejutan visual pada setiap halaman, meningkatkan imajinasi peserta didik, serta mempermudah pemahaman materi. Selain itu, dengan desain kertas tebal, gambar,

bentuk, dan warna yang menarik, *pop up book* mampu menumbuhkan semangat, membuat peserta didik lebih aktif, dan menghadirkan objek pembelajaran secara nyata.

b. Kekurangan Media *Pop Up book*

Setiap media yang digunakan dalam pembelajaran pasti memiliki kekurangan masing-masing, begitupun dengan media *pop up book*. Menurut Azzahra dan Hadi (2025) penggunaan *pop up book* dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih fokus pada aspek bermain jika tidak disertai pengawasan dari pendidik. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan yang baik agar peserta didik tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

Menurut Hasanudin dan Purnama (2025) media *pop up book* memiliki kekurangan yaitu:

- a) Harga yang cukup mahal.
- b) Proses pembuatan yang cukup rumit.
- c) Modal biaya besar.
- d) Memakan waktu lebih lama.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *pop up book* memiliki kekurangan seperti mudah dijadikan mainan tanpa pengawasan, biaya mahal, pembuatan rumit, serta memerlukan waktu lama sehingga penggunaannya perlu perencanaan dan pendampingan pendidik.

D. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah proses berpikir untuk menghasilkan suatu gagasan baru dan berguna. Menurut dengan pendapat Irwansyah dan Perkasa (2022) berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide baru atau menyelesaikan permasalahan pembelajaran dengan cara yang berbeda dari biasanya. Selaras dengan pendapat Hotmaida Sidabutar (2025) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan upaya dalam

menemukan solusi terhadap suatu permasalahan. Dalam hal ini, peserta didik dituntut untuk mampu menghadapi berbagai bentuk tugas, seperti menjawab soal esai, menyelesaikan persoalan matematika, menulis puisi, maupun membuat proyek dalam kegiatan pembelajaran.

Pengertian lain mengenai berpikir kreatif juga disebutkan oleh Anditiasari dkk. (2021) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan peserta didik dalam mengemukakan ide atau gagasan untuk menyelesaikan masalah serta menghasilkan sesuatu yang baru atau belum pernah ada sebelumnya. Adapun pendapat lain menurut Ismailmuza (2025) berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah cara dalam membangun dan mengembangkan ide-ide yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah proses berpikir yang melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan berguna dalam menyelesaikan suatu masalah. Proses ini menuntut seseorang, khususnya peserta didik, untuk menemukan berbagai solusi yang berbeda dari yang sudah ada, seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan soal, hingga menciptakan karya baru. Dengan berpikir kreatif, peserta didik dapat mengembangkan gagasan yang orisinal dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif memiliki 4 indikator dalam penilainnya yaitu: berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan kemampuan mengelaborasi. Menurut Ahmad dkk. (2022) keterampilan berpikir kreatif peserta didik mencakup empat indikator dalam keterampilan berpikir kreatif yaitu kelacaran (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*) dan berpikir merinci (*elaboration*). Sejalan dengan Mawaddah dkk. (2023) berpikir kreatif memiliki empat indikator yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan elaborasi (*elaboration*).

Berkaitan dengan pendapat di atas, menurut Purwanti dkk. (2024) menjelaskan secara rinci indikator berpikir kreatif meliputi 4 indikator sebagai berikut.

Tabel 3. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Perilaku Keterampilan Berpikir Kreatif
(<i>Fluency</i>) atau berpikir lancar	Memberikan banyak kemungkinan jawaban atau gagasan atas pertanyaan yang diajukan.
(<i>Flexibility</i>) atau berpikir luwes	Menghasilkan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda.
(<i>Originality</i>) atau berpikir orisinal	Dapat memberikan jawaban atau pertanyaan yang diberikan menurut pemikirannya sendiri
(<i>Elaboration</i>) atau berpikir memerinci	Dapat memperinci suatu gagasan atau jawaban sehingga lebih jelas.

Sumber: Purwanti dkk. (2024)

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa terdapat empat indikator berpikir kreatif. Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kreatif mengacu pada pendapat Purwanti dkk. (2024), yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir terperinci (*elaboration*).

E. Mata Pelajaran IPA

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar (kelas 4-6). Menurut Parwito dkk. (2025) IPA merupakan bidang ilmu yang mempelajari berbagai fenomena alam beserta proses yang terjadi di dalamnya melalui pendekatan metode ilmiah. Sejalan dengan pendapat Sahlan dkk. (2024) yang menyatakan bahwa IPA adalah ilmu yang mengkaji alam sekitar beserta seluruh isinya, termasuk benda, peristiwa, dan berbagai gejala alam. Menurut Supeni (2020) menjelaskan bahwa IPA merupakan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip

ilmiah dan proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik melalui kegiatan seperti pengamatan, diskusi, serta penyelidikan sederhana terhadap konsep-konsep IPA.

Adapun tujuan pembelajaran IPA menurut Dewi dkk. (2021) adalah sebagai berikut.

1. Menumbuhkan keimanan kepada Tuhan melalui penghayatan terhadap kebesaran, keindahan, dan keteraturan alam semesta sebagai ciptaan-Nya, sehingga mendukung perkembangan aspek spiritual.
2. Membekali peserta didik dengan pemahaman prinsip dasar IPA agar mampu mengambil keputusan yang tepat dalam berbagai aspek kehidupan, seperti kesehatan dan lingkungan, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, membangun sikap positif, serta meningkatkan kesadaran akan hubungan antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang mempelajari fenomena alam serta segala proses yang terjadi di dalamnya dengan menggunakan metode ilmiah. IPA mencakup studi tentang benda-benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala alam. Pembelajaran IPA bertujuan untuk menumbuhkan sikap ilmiah pada peserta didik melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana, sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep IPA secara mendalam dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

F. Penelitian Relevan

1. Rahmawati dkk. (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media *pop up book* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *contextual teaching and learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik VI SD N 1 Guwosobokerto. Penulisan ini memiliki kesamaan dengan penulisan oleh penulis. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas dan variabel terikat, yaitu sama-sama menggunakan *contextual teaching and learning* sebagai variabel bebas

dan kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel terikat. Perbedaan pada penulisan ini terletak pada sampel dan lokasi penulisan yang digunakan oleh Rahmawati dkk. adalah peserta didik kelas VI SD N 1 Guwosobokerto, sedangkan penulis menggunakan peserta didik kelas V SD N 5 Metro Timur.

2. Susanti dan Koto (2023) dengan judul “Pengaruh Model *Contextual Teaching Learning* dengan Media *Video YouTube* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Pembelajaran IPA Kelas V SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *contextaul teaching and learning* dengan bantuan media video YouTube berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran IPA kelas V SD. Persamaan penelitian tersebut terletak pada variabel X yaitu model *contextaul teaching and learning* dan variabel Y yaitu kemampuan berpikir kreatif. Perbedaannya ada pada media pembelajaran yang digunakan, di mana penelitian terdahulu menggunakan video *YouTube*, sedangkan penelitian ini menggunakan media *pop up book* sebagai pendukung penerapan *contextual teaching and learning*.
3. Dewi dkk. (2019) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Peserta didik Sekolah Dasar Menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *contextaul teaching and learning* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil penelitian membuktikan bahwa kelas yang menggunakan model *contextaul teaching and learning* memperoleh rata-rata *N-gain* lebih tinggi (0,6069) dibandingkan kelas kontrol (0,4060). Persamaan penelitian ini terletak pada variabel bebas menggunakan model *contextaul teaching and learning* dan variabel terikat menggunakan kemampuan berpikir kreatif. Perbedaannya terletak pada media pendukung, di mana penelitian terdahulu tidak menggunakan

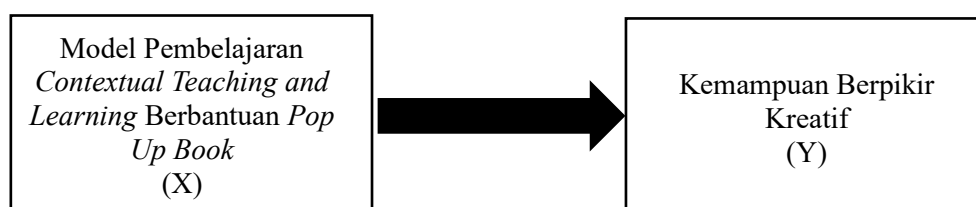
media tambahan, sedangkan penulisan ini menggunakan *pop up book* untuk mendukung penerapan *contextual teaching and learning*.

4. Andini dan Wati (2024) dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *pop up book* yang dikembangkan dinyatakan valid (98,3%), sangat praktis (93,9%), dan efektif (88%), serta mampu meningkatkan hasil belajar dengan nilai *N-Gain* 0,73 dalam kategori tinggi. Persamaan penulisan ini yaitu terletak pada penggunaan pendekatan kontekstual dan media *Pop-Up Book*. Perbedaannya ada pada fokus variabel Y, di mana penulisan ini menekankan pada peningkatan pemahaman konsep matematis, sedangkan skripsi ini menekankan pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
5. Anas dkk. (2023) dengan judul “Pengaruh *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di SD Muhammadiyah 18 Medan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *contextaul teaching and learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi perubahan wujud benda di SD Muhammadiyah 18 Medan. Hasil penelitian membuktikan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *contextaul teaching and learning* memperoleh rata-rata nilai lebih tinggi (7,67) dibandingkan kelas kontrol (5,47). Persamaan penulisan ini terletak pada variabel bebas *contextaul teaching and learning* dan variabel terikat (kemampuan berpikir kreatif). Perbedaannya terletak pada media pembelajaran, di mana penelitian terdahulu hanya menggunakan *contextaul teaching and learning* tanpa media tambahan, sedangkan penelitian ini menggunakan *pop up book* untuk mendukung penerapan *contextaul teaching and learning*.

G. Kerangka Pikir

Kegiatan pembelajaran yang belum optimal dapat berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Meningkatnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran yang tepat. Model *contextual teaching learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, dalam pengimplementasian model pembelajaran *contextual teaching and learning* pendidik juga dituntut untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan mampu membuat peserta didik minat untuk mengikuti pembelajaran yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *pop up book*. Media ini memiliki tampilan visual yang menarik, gambar dua atau tiga dimensi yang timbul saat halaman dibuka, serta dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Penggunaan *pop up book* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini menggunakan model pembelajaran *contextual teaching learning* berbantuan media *pop up book* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yang selanjutnya digambarkan pada kerangka berpikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

➔ = Pengaruh

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* Berbantuan *Pop Up Book* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 5 Metro Timur dengan menggunakan model *Contextual Teaching Learning* dan model *Discovery Learning*.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

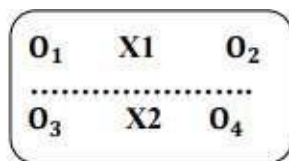
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penulis menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*) dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Menurut Sugiyono (2020) *Quasi Experiment Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Quasi experimental design yang dilakukan pada penelitian ini berbentuk desain *non equivalent control group design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan pretest maupun posttest antar kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *contextual teaching and learning* berbantuan *pop up book*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali berupa perlakuan menggunakan model *discovery learning*. Desain penelitian *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Eksperimen

Keterangan:

- O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen
- O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
- X_1 = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *contextual teaching learning* berbantuan *pop up book*
- X_2 = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *discovery learning*
- O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol
- O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2020)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Timur, yang beralamat di Yosodadi, Kec. Metro Timur, Kota Metro, Prov. Lampung

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil kelas V SD Negeri 5 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur, peserta didik kelas V A yang berjumlah 20 peserta didik dan kelas V B yang berjumlah 21 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan, adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk diajukan ke pihak sekolah.

- b. Melakukan penelitian pendahuluan, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik, dan sejauhmana penerapan model dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di SD Negeri 5 Metro Timur dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V terutama dalam pembelajaran IPA.

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat rancangan media *pop up book*
- b. Membuat modul ajar untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian pengumpulan data.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *contextual teaching learning* berbantuan media *pop up book*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *discovery learning*.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen, lalu menghitung perbedaannya.
- e. Menginterpretasikan data hasil penelitian dan menyusun laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek penulisan. Menurut Sugiyono Sugiyono (2020) populasi merupakan keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek maupun subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan

oleh penulis untuk dipelajari dan disimpulkan. Adapun populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur pada tahun pembelajaran 2025/2026 yang berjumlah 41 peserta didik dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 4. Populasi Penelitian

No.	Kelas	Peserta Didik
1.	V A	20
2.	V B	21
Σ		41

Sumber: Daftar nama peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian penarikan dari jumlah populasi. Menurut Sugiyono (2020) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh (*total sampling*), yaitu seluruh anggota populasi yang terbatas dan memungkinkan semua anggota terlibat dalam penelitian. Pemilihan teknik ini didasarkan pada jumlah populasi yang relatif kecil dan masih memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan untuk dipelajari. Menurut Sugiyono (2020) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel *independen* disebut dengan variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan (X). Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model *contextual*

teaching learning berbantuan *pop up book* (X). Variabel *independen* ini akan memengaruhi kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA peserta didik SD.

2. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel *dependen* atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independen*. Variabel *dependen* pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA peserta didik (Y). Kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model *contextual teaching learning* berbantuan *pop up book*.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan *Pop Up Book*
Model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar dengan mengaitkan materi pelajaran dalam kehidupan nyata, sehingga tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. *Pop up book* merupakan sebuah media pembelajaran berupa buku tiga dimensi yang bersifat interaktif, dimana halaman-halamannya dapat bergerak dan memberikan visualisasi menarik.
- b. Kemampuan Berpikir Kreatif
Kemampuan berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan berguna dalam menyelesaikan suatu masalah. Dengan berpikir

kreatif, peserta didik dapat mengembangkan gagasan yang orisinal dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Model *Contextual Teaching Learning* Berbantuan *Pop Up Book*

Model *contextual teaching learning* adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar dengan mengaitkan materi pelajaran dalam kehidupan nyata, sehingga tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Adapun langkah-langkah yang akan digunakan pada model *contextual teaching learning* yaitu sebagai berikut.

1. Konstruktivisme
2. Bertanya
3. Inquiry
4. Masyarakat belajar
5. Pemodelan
6. Refleksi
7. Penilaian sebenarnya.

Penerapan model *contextual teaching learning* dalam proses pembelajaran dibantu dengan media *pop up book* yaitu media pembelajaran berupa buku tiga dimensi yang bersifat interaktif yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir yang dapat menghasilkan ide-ide baru dalam memecahkan suatu permasalahan. Pengukuran tingkat kemampuan berpikir kreatif

peserta didik dilakukan dengan menggunakan *test* berupa *pretest* dan *posttest*. Soal tersebut berisikan empat indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut fokus pada ranah kognitif atau pengetahuan. Keempat indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Berpikir lancar (*fluency*) yaitu memberikan banyak kemungkinan jawaban atau gagasan atas pertanyaan yang diajukan .
2. Berpikir luwes (*flexibility*) yaitu menghasilkan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda.
3. Berpikir orisinal (*originality*) yaitu dapat memberikan jawaban atau pertanyaan yang diberikan menurut pemikirannya sendiri.
4. Berpikir memerinci (*elaboration*) yaitu dapat merinci suatu gagasan atau jawaban sehingga lebih jelas.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penulisan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknis tes ini digunakan untuk mencari data mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Menurut Suwanto dan Musa (2022) menyatakan bahwa tes merupakan alat ukur paling efektif yang dapat digunakan pendidik guna mengukur kuantitas serta kualitas pembelajarannya. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Bentuk tes dalam penelitian ini adalah soal *essay* 15 butir.

2. Teknik Non Tes

a. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk memperoleh informasi tertentu dari narasumber melalui Tanya jawab. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan bersama wali kelas VA dan VB SD Negeri 5 Metro Timur. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2020) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

b. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan yang dilakukan secara sistematis terhadap objek atau fenomena untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Menurut Sugiyono (2020) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penulisan berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan mengabadikan berkas-berkas atau tulisan dan kegiatan atau fenomena yang diamati. Menurut Sugiyono (2020) dokumentasi merupakan catatan yang sudah berlalu. Dokumentasi biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya karya monumental dari seseorang. Tahap pengumpulan data pada penelitian ini dengan mengambil dokumentasi gambar atau foto selama penulisan berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Penulis menggunakan instrumen berupa instrumen tes yang berbentuk soal uraian yang relevan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexible*), berpikir orisinal (*original*), dan keterampilan memerinci (*elaboration ability*).

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Tujuan Pembelajaran	Indikator Ranah Kognitif	Indikator Berpikir Kreatif	Jumlah Soal
1. Peserta didik memanfaatkan gaya magnet untuk menjalani aktivitas sehari-hari	C4 (Menganalisis)	Berpikir lancar (<i>fluency</i>): Memberikan banyak kemungkinan jawaban atau gagasan atas pertanyaan yang diajukan.	1, 5, 17
2. Peserta didik dapat mengelompokkan benda magnetis dan benda nonmagnetis dalam diskusi kelompok	C5 (Mengevaluasi)	Berpikir luwes (<i>flexibility</i>): Menghasilkan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda.	6, 11, 16, 19
		Berpikir orisinal (<i>originality</i>): Dapat memberikan jawaban atau pertanyaan yang diberikan menurut pemikirannya sendiri	13, 14, 15, 20
3. Peserta didik mengkreasikan upaya magnet dengan cara sederhana	C6 (Menciptakan)	Berpikir memerinci (<i>elaboration</i>): Dapat memerinci suatu gagasan atau jawaban sehingga lebih jelas	2, 4, 10, 18

Sumber: Analisis Penulis berdasarkan acuan dari Purwanti dkk. (2024)

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi. Observasi dalam penulisan ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Berikut adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan Model Contextual Teaching and Learning

No.	Sintaks Model CTL	Aspek yang dinilai (proses)	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Konstruktivisme	Peserta didik menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya dan membangun pemahaman melalui eksplorasi	Observasi	Rubrik
2.	Bertanya	Peserta didik mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan pendidik, serta mencari informasi lebih lanjut secara aktif	Observasi	Rubrik
3.	Inquiri	Peserta didik menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilannya.	Observasi	Rubrik
4.	Masyarakat Belajar	Peserta didik berdiskusi bersama teman kelompoknya masing-masing.	Observasi	Rubrik
5.	Pemodelan	Peserta didik memperhatikan model dari <i>pop up book</i> kemudian melaksanakan pembelajaran sesuai contoh yang ditunjukkan pendidik.	Observasi	Rubrik
6.	Refleksi	Peserta didik membuat refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.	Observasi	Rubrik
7.	Penilaian Sebenarnya	Peserta didik mengerjakan berbagai tugas yang diberikan oleh pendidik.	Observasi	Rubrik

Sumber: Analisis Penulis berdasarkan acuan dari Wahid dan Sadaruddin (2024)

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas instrument digunakan untuk mengetahui alat ukur yang akan digunakan termasuk valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2020) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur. Soal yang akan diuji cobakan berbentuk soal *essay* berjumlah 20 soal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* sehingga akan terlihat banyak koefisien korelasi antara setiap skor.

Penentuan validitas butir soal akan dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel* 2019 dan menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah reponden

X = Jumlah skor variabel X

Y = Jumlah skor varianel

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

Sumber: Sugiyono (2020)

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan

$\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi

Klasifikasi Validitas	Kategori
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2020)

Validitas soal tes kemampuan berpikir kritis berupa soal uraian yang dilakukan pada tanggal November 2025 di SD Negeri 4 Metro Utara pada kelas V dengan jumlah responden sebanyak 19 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal uraian menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *microsoft office excel* 2019. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes uraian kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1, 2, 4, 5, 6, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	Valid	15
3, 7, 8, 9, 12	Tidak Valid	5

Sumber : Hasil Analisis Peneliti Tahun 2025

Berdasarkan tabel 8, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes menunjukkan bahwa dari 20 butir soal, sebanyak 15 butir dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ sebesar 0,456. Dengan demikian, hanya 15 butir soal yang memenuhi kriteria validitas dan digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 5 butir soal yang tidak valid tidak digunakan lebih lanjut. Perhitungan validitas soal dapat dilihat pada lampiran 23, halaman 131.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang telah dinyatakan valid belum tentu memiliki reliabilitas. Menurut Sugiyono (2019), reliabilitas berkaitan dengan konsistensi hasil suatu tes, yaitu apabila instrumen yang sama digunakan berulang kali pada objek yang sama, akan menghasilkan data yang relatif tetap. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan

memanfaatkan Excel 2019, menggunakan perhitungan *Alpha Cronbach*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$ = skor tiap item

a_1^2 = varian total

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Hasil reliabilitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Reliabilitas

No	Jumlah Varian
1, 2, 4, 5, 6, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	20,532
Varian Total	147,146
r_{11}	0,985
Realibilitas	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Analisis Peneliti Tahun 2025

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh nilai r_{11} sebesar 0,985 yang lebih besar dengan klasifikasi sangat tinggi. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga instrumen soal dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 24, halaman 132.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Nilai kemampuan berpikir kreatif secara individual peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: Kunandar (2013)

b. Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Selama proses pembelajaran dilaksanakan observer menilai keterlaksanaan model *contextual teaching and learning* selama kegiatan pembelajaran. Rentang nilai yang diberikan yaitu 1-4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan Sumber: Sugiyono (2020)

c. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest*,

dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi = $0,7 \leq N-Gain \leq 1$
 Sedang = $0,3 \leq N-Gain < 0,7$
 Rendah = $N-Gain < 0,3$
 Sumber: Arikunto (2013)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas memiliki distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas berbantuan SPSS *Statistic 25*.

Berikut langkah-langkah uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS *Statistic 25*.

- 1) Masukkan data yang akan dianalisis.
- 2) Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Descriptive Statistic*, lalu pilih *Explore*.
- 3) Pilih tombol *Plots*.
- 4) Klik tombol *Continue*, lalu OK.

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas ini yaitu data penelitian dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sedangkan data penelitian dikatakan tidak homogen apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

3. Uji Hipotesis

a. Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$$Y' = a + b X$$

Keterangan:

Y' = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

Sumber: Muncarno (2017)

Rumusan hipotesis yaitu:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh signifikan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Peserta didik Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Peserta didik Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

b. Uji *Independent Sample T-Test*

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dapat diperoleh data-data berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS yaitu uji *Independent Sample T-Test*. Berikut ini adalah hipotesis yang akan diujikan:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan Model *Contextual Teaching and Learning* dengan model *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

H_a : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 5 Metro Timur dengan menggunakan model *Contextual Teaching Learning* dan model *Discovery Learning*.

Kriteria keputusannya adalah: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai sig (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *pop up book* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *pop up book* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *Discovery Learning*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditunjukkan kepada:

1. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah mengarahkan pendidik untuk menerapkan model *contextual teaching and learning* berbantuan *pop up book* agar membantu pendidik dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk mengaplikasikan model *contextual teaching and learning* berbantuan *pop up book* sebagai salah satu variasi metode pembelajaran. Penggunaan model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran

berbasis *contextual teaching and learning* berbantuan *pop up book*. Dengan keterlibatan yang maksimal, suasana belajar akan menjadi lebih kondusif, serta komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Hal ini akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian di bidang ini, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, sumber informasi, serta bahan pertimbangan dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas model *contextual teaching and learning* berbantuan *pop up book* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., Rohani, Siregar, A. U., dan Sabri. 2022. *Pendidikan Matematika Realistik untuk Membelajarkan Kreativitas dan Komunikasi Matematika*. Jawa Tengah. Penerbit NEM.
- Anas, N., Maharani, A., Apriani, L., Nabillah, R., dan Ramadani, S. 2023. Pengaruh Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Sd Muhammadiyah 18 Medan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7, 364–371. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1707>
- Andini, N., dan Wati, T. L. 2024. Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD. *Jurnal Papeda*, 6(2), 181–190.
- Anditiasari, N., Pujiastu, E., dan Susilo, B. E. 2021. Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 236–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/aks.v12i2.8884>
- Apriyanto, Judijanto, L., Darmayasa, dan Wahyuningsih, N. S. 2025. *Psikologi Pendidikan : Memahami Siswa dan Proses Belajar*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Renika Cipta.
- Azzahra, M. D., dan Hadi, M. S. 2025. *Studi Literatur Penggunaan Media Pop-Up Book pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7174>
- Barsihanor, Hafiz, A., Nashrulah, G., dan Iman, B. S. 2020. Pembuatan Media Pembelajaran Pop Up Book Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(4). <https://doi.org/10.31764/jmm.v4i4.2473>
- Dewi, P. Y. A., Kusumawati, N., Pratiwi, E. N., Sukiastini, I. G. A. N. K., Arifin, M. M., Nisa, R., Widyasanti, N. P., dan Kusumawati, P. R. D. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Dewi, S., Mariam, S., dan Kelana, J. B. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching And Learning. *Journal of Elementary Education*, 02, 235–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v2i6.3401>
- Dulyapit, A., dan Rahmah, N. 2023. *Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa Materi Keberagaman Kelas III Di SD Plus Al-Fathonah Madlotilah, Kabupaten Bekasi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36379/jsp.v4i1.402>
- Febriana, R. 2021. *Kompetensi Guru*. Jakarta Timur. Bumi Aksara Group.
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish.
- Gumilar, R. P. 2024. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jawa Timur. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hapudin, M. S. 2021. *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. Prenada Media.
- Harefa, D. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat. CV Jejak Publisher.
- Hasanudin, C., dan Purnama, Y. I. 2025. *Media Inovatif Pengajaran Bahasa Karya Mahasiswa Ikip Pgri Bojonegoro*. Jawa Timur. BuatBuku.com.
- Hotmaida Sidabutar, M. P. 2025. *Manajemen Pelatihan Guru SMP Berbasis 4C: Peningkatan Kompetensi Pedagogik*. Medan. umsu press.
- Irwansyah, M., dan Perkasa, M. 2022. *Scientific Approach dalam Pembelajaran Abad 21*. Jawa Tengah. Penerbit NEM.
- Ismaimuza, D. 2025. *Konflik Kognitif, Berpikir Kritis Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Matematika*. CV. Gowa. Ruang Tentor.
- Jayanti, L. S. S. W., dan Wibawa, K. S. 2024. *Menumbuhkan Minat Baca Melalui Pop Up Book*. Jawa Timur. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Karisma, K. E., Margunayasa, G., dan Prasasti, P. A. T. 2020. Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

- Lufri, Yogica, R., Muttaqin, A., dan Fitri, R. 2020. *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang. IRDH Book Publisher.
- Mawaddah, M., Mamlu'ah, A. W., Darmansyah, R., Barokah, A., Yulistiana, I., Liklikwatil, N., Wibowo, F. A., Meirani, W., Wiradika, I. N. I., Hidayati, D. N., Ardiansyah, W., Syafruddin, dan Hasanah, N. 2023. *Manajemen Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mirdad, J. (2020). 17-Article Text-66-1-10-20200413 (2). (*Indonesia jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Munawwarah, R. A. (t.t.). *Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. In Hamim Gruop.
- Murniawaty, I., Farliana, N., dan Solihat, A. N. 2025. *Desain, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi*. Nusa Tenggara Barat. Seval Literindo Kreasi.
- Musfirotun, R., Sismulyasih, N., Rofiah, S. N. H., Astuti, N. F., dan Wijayama, B. 2023. *Platform Belajar Aktif: "Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif"*. Cahya Ghani Recovery.
- Nihayah, A. N., Fakhriyah, F., dan Fardhani, M. 2019. Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *EduBasic: Jurnal Pendidikan Dasar*, 90–99.
- Nurfitriyana, dan Sujarwo. 2021. Analisis Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI. Dalam *Journal Research and Education Studies* (Vol. 2, Nomor 3). <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.346>
- OECD. 2024. *Survei Ekonomi OECD Indonesia 2024*. OECD Publishing.
- Parwito, Akhmad, N. A., Afrida, J., Andaria, A. C., Panjaitan, R., Panjaitan, R., Purnamasari, R., Maturbongs, A. C., Wael, S., Wahyudin Simorangkir, Rahmadani, Ardiansyah, R., Indriani, I., dan Bahri, S. 2025. *Sistem Pembelajaran IPA*. Mega Press Nusantara.
- Pasaribu, O. L. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan. umsu press.
- Pratiwi, N. I., dan Kasriman. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi

Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>

- Purwanti, Syaipul Hayat, M., Endah Rita, dan Fenny Roshayanti. 2024. The Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMPN 1 Jumo dalam Pembelajaran IPA. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(1), 17–24. <https://doi.org/10.30599/jti.v16i1.3042>
- Rahmaniati, R. 2024. *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Ponogoro. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmawati, D., Ardianti, S. D., dan Masfuah, S. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Media Pop Up Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v4i3.3289>
- Riyanto, O. R., Widyastuti, Yustitia, V., Oktaviyanthi, R., Sari, N. H. M., Izzati, N., Sukmaangara, B., Indartiningsih, D., Wibowo, A., dan Maharbid, D. A. 2024. *Kemampuan Matematis*. CV. Zenius Publisher.
- Rohmani, A. H., Muyassarah, dan Khalizah, S. N. 2024. *Buku Model dan Strategi Pembelajaran*. Bandung. Penerbit Widina.
- Sahil, J., Mulyati, Y., Zubaidah, S., dan Hasan, S. 2021. *Buku Panduan Guru Biologi Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Untuk SMA/MA Kelas XII*. Deepublish.
- Sahlan, Nursalam, Suardi, dan Wardah, S. 2024. *Ilmu Kealaman Dasar*. Sumatera Barat. CV. Azka Pustaka.
- Saksono, H., Khoiri, A., Surani, D., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihatyati, Ali, H., Adipradipta, A., Ali, M. N., dan Aryuni, M. 2023. *Teori Belajar Dalam Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sauqy, A. 2022. *Inovasi belajar dan pembelajaran PAI : teori dan aplikatif*. Surabaya. UMSurabaya Publishing.
- Sele, Y. 2023. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Malang. PT. Nasya Expanding Management.
- Sinambela, P. N. J. M., Husain, D. L., Meisarah, F., Wolo, H. B., Hikmah, N., Tirta, G. A. R., Muhammadiyah, M., Hasan, M., Lailisna, N. N., Utami, G. A. O., dan Sari, F. 2022. *Teori Belajar dan Aliran-Aliran Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Sugiarto, B. 2022. *Demokrasi Tanpa Demos: Refleksi 100 Ilmuwan Sosial Politik Tentang Kemunduran Demokrasi di Indonesia*. LP3ES.

- Sugiyono, D. 2020. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*. In Penerbit Alfabeta.
- Supeni, S. 2020. *Internalisasi Pendidikan IPS Dalam Perspektif Global Pada Sekolah Dasar*. Surakarta. Unisri Press.
- Suryana, E., Aprina, M. P., dan Harto, K. 2022. *Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran* (Vol. 5, Nomor 7).
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Susanti, H., dan Koto, I. 2023. Pengaruh Pengaruh Model Contextual Teaching Learning (CTL) dengan Media Video YouTube Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(1), 103–110.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33369/>
- Suwarto, dan Musa, Z. Bin. 2022. Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 109–120. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269>
- Tanfidiyah, I. 2022. The Effect of Booklet Assisted CTL Model on the Creative Thinking Ability of Class IV Elementary School Students. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 558–563.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65788>
- Taufik, I. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *IQRO: Journal of Islamic Education Desember*, 2(2), 163–174.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24256/iqro.v2i2.989>
- Telaumbanua, A. 2025. *Teori-Teori Belajar dan Penerapannya dalam Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Triana, J., Sismulyasih, N., Putri, A. K., dan Ayuningsih, M. T. 2023. *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat. Penerbit Adab.
- Wahid, A. 2023. *Buku Ajar Konsep Dasar Pkn SD*. Yogyakarta. Samudra Biru.
- Wahid, A., dan Sadaruddin. 2024. *Buku Ajar Pembelajaran PKn SD*. Yogyakarta. Samudra Biru.
- Wibisono, H. A., Fitrianita, I., Sutiapermana, A., Zaini, A., Amiruddin, M., Doho, Y. D. B., Damayanti, C., Say, A. B., Saputro, A. N. C., dan Ma'arif, N. 2024. *Filsafat Pendidikan*. Penerbit Widina.

- Wicaksono, A. G. 2020. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya*. Surakarta. Unisri Press.
- Widiyatmoko, A. 2023. *Teori Pembelajaran IPA*. Penerbit NEM.
- Wulandari, F. A., Mawardi, dan Wardani, K. W. 2019. Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 10–16.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>
- Yasiro, L., Wulandari, F. E., dan Fahmi. 2021. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Pemanasan Global Berdasarkan Prestasi Siswa. *Journal of Banua Science Education E*, 1, 69–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jbse.v1i2.11>
- Yudiana, K., Andita, D., Lestari, N. K. A., Pratiwi, L. I. A., dan Fridayanthi, N. K. D. C. 2024. *Pop-Up Book sebagai Media Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Bali. Nilacakra.
- Yulaini, E., Thalib, D., Novita, D., Lestari, F. P., Zulfah, Anandari, A. A., Mayasari, T., dan Suganda, A. D. 2025. *Metodologi Pengajaran*. Bandung. Penerbit Widina.