



## **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Context Based Learning* terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di Kelas IV**

Zakiatush Sholihah<sup>1</sup>, Asis Saefuddin<sup>2</sup>, Siti Khozanatu Rahmah<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>Mahasiswa Jurusan PGMI Universitas Islam Sunan Gunung Djati  
<sup>2,3</sup>Dosen PGMI Universitas Islam Sunan Gunung Djati  
email: [zakiatushsholihah@gmail.com](mailto:zakiatushsholihah@gmail.com)

**Received: 23 August 2022; Revised: 12 October 2022; Accepted: 17 December 2022**  
**DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.209-218.2023>**

### **Abstract**

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Context Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen yang dilaksanakan di salah satu SD di Kabupaten Sumedang. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD di sekolah tersebut sebanyak 22 eksperimen dan 22 kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan yaitu saturation sampling atau sampling jenuh. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu soal tes berupa esai untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebanyak lima soal, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang terjadi. Hasil penelitian diperoleh bahwa *Context Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan berdasarkan hasil uji hipotesis uji *Man Whitney U* dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 5%.

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran CBL, Berpikir Kreatif.

### **PENDAHULUAN**

Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematis dapat dikatakan bahwa dirinya merupakan siswa yang mempunyai kreativitas. Dijelaskan (Mahmudi, 2010), kreativitas yang dimiliki seseorang merupakan salah satu kemampuan untuk mengungkapkan hubungan baru, melihat satu masalah dari sudut pandang yang baru, membentuk kombinasi baru dari beberapa konsep yang sebelumnya sudah dikuasai, serta memunculkan solusi yang tidak biasa tetapi tetap berguna. Kemampuan berpikir kreatif berhubungan dengan konsep berpikir *diverge* yang memiliki karakteristik kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan (*elaborasi*) merinci (Guilford, 1967). Karakteristik tersebut kemudian menjadi indikator dari kemampuan berpikir kreatif, yaitu kemampuan berpikir lancar, kemampuan berpikir fleksibel, kemampuan berpikir orisinal, dan kemampuan elaborasi. Berpikir matematis adalah salah satu kompetensi kognitif yang dibutuhkan siswa. Kemampuan kreatif matematis akan mendorong siswa melihat sebuah masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda serta



menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Adapun indikator berpikir kreatif matematis menurut (Azhari, 2013) adalah kelancaran berpikir, kelenturan berpikir, keaslian berpikir, dan elaborasi. Kemampuan berpikir kreatif memiliki karakteristik yaitu divergen. Kemampuan divergen adalah kemampuan berpikir secara terbuka.

Kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran tidak hanya dengan menghafal saja tetapi dengan pemberian materi oleh guru peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan, mengambil keputusan secara logis, kreatif dan juga inovatif (Siregar, Latifah, & Sari, 2016). Kemampuan kreatif inilah yang akan menjadi bekal bagi peserta didik dalam menghadapi masalah yang kompleks di dalam lingkungan masyarakat sekitar. Kemampuan kreatif siswa dapat dikembangkan melalui pola berpikir yang kreatif. Berpikir dengan kreatif termasuk salah satu komponen penting dalam bidang pendidikan yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik untuk menghadapi masalah dalam proses pembelajaran, dan juga dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Mahanal & Zubaidah, 2017). Kemampuan berpikir inilah yang akan menuntut para peserta didik dapat memberikan berbagai macam solusi, memunculkan sebuah ide-ide yang baru, mengkombinasikan ide yang sudah ada dan menciptakan ide yang baru (Jankowska, Gajda, & Maciej Karwowski, 2019). Hal itu dipadukan dengan tetap memperhatikan beberapa kemampuan pokok yang harus dimiliki peserta didik yaitu keluwesan, kelancaran, memerinci, keaslian dan juga berpikir metafora. Aspek inilah yang nanti akan menjadikan tolok ukur tinggi ataupun rendahnya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh seseorang.

IPA merupakan mata pelajaran yang mencari keterkaitan alam dengan konsep matematis, sehingga IPA merupakan suatu penemuan tentang konsep-konsep atau fakta yang ada (Fahmi, 2016). Melalui pembelajaran IPA siswa juga akan mendapat pengetahuan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang berpikir dari sudut pandang yang berbeda. Dia pun menghidupkan imajinasinya untuk menghasilkan ide-ide baru yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. IPA adalah sebuah pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip serta penemuan yang berkaitan dengan gejala alam yang ada dan terjadi di sekitar manusia. Memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan ke kehidupan sehari-hari peserta didik, serta dapat menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap pembelajaran IPA. Sebuah pencapaian pembelajaran IPA di sekolah dasar/ MI didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru (Febriani, 2017).



Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (BSNP, 2006), melihat dari seberapa pentingnya pengetahuan IPA agar disampaikan kepada siswa, maka dari itu peran pendidik dalam menyampaikan materi sangatlah berpengaruh terhadap peserta didik dalam memahami materi pengetahuan IPA tersebut. Penjelasan materi saja oleh pendidik tidaklah mencukupi untuk membuat peserta didik memahami pembelajaran. Salah satu pembelajaran kontekstual tersebut yaitu menggunakan model pembelajaran *Context Based Learning*.

*CBL* merupakan metode pedagogis dalam berbagai cara yang berpusat pada pengetahuan konteks kehidupan nyata siswa dalam membentuk konsep, gagasan, dan pengetahuan (Edward, 2012). *CBL* sangat berpengaruh untuk memotivasi siswa agar mempunyai pengetahuan awal dan meningkatkan literasi sains. *CBL* pun dapat meningkatkan hasil kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dengan mengembangkan instrumen untuk data kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan berbasis konteks adalah pendekatan yang diadopsi dalam pengajaran sains. Konteks dan aplikasi sains tersebut digunakan sebagai titik awal pengembangan ide-ide ilmiah (Smits, Taconic, & Jochems, 2013). *Context Based Learning* pun merupakan pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran sains, banyak negara yang memilih model *CBL* untuk meningkatkan minat peserta didik dalam ilmu pengetahuan dan pembelajaran (Sudibyo, Jatmiko, & Widodo), dan juga dapat membantu peserta didik mengaitkan sebuah materi yang diajarkan dengan situasi yang nyata, mendorong peserta didik membangun hubungan antara dirinya dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian kita sebagai pendidik harus pintar memilih dan memilah model atau metode pembelajaran yang terbaru, terutama siswa kelas 4 di SDN Cimasuk guru hanya mengajarkan kepada siswa dengan metode ceramah dilanjutkan dengan siswa hanya mengisi LKS bahkan kadang guru tidak menjelaskan hanya menugaskan siswa untuk mengerjakan LKS dan di kumpulkan pada minggu depan, akibat dari pembelajaran tersebut banyak siswa yang mengalami penurunan kemampuan berpikir kreatif, menjadikan siswa susah untuk di ajak berdiskusi mencari gagasan baru, membuat sebuah gagasan dan liannya. Kurikulum 2013 menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik (*student centered*), lebih menekankan pada peran peserta didik untuk membangun pengetahuan yang dimilikinya sendiri. Hal ini pula tak lepas keikutsertaan dari peran pendidik sebagai fasilitator.

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka diperlukannya sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPA. Sebagai guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kemampuan pemahaman konsep IPA. Dari sekian banyak model pembelajaran yang ada dan salah satunya model pembelajaran yang



diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam konsep IPA adalah *Context Based Learning (CBL)*. Adapun (Jong, 2006) menjelaskan bahwa tahapan pembelajaran model *CBL* adalah tahap *questions* (bertanya), *answers* (menjawab), *selecting informations* (mencari informasi), dan *applications* (pengaplikasian). *Context Based Learning (CBL)* adalah proses mengajar menggunakan pendekatan kelompok. Pengajaran ini dilakukan dalam bentuk bekerja bersama-sama untuk menciptakan konsep dan membawa siswa fokus terhadap peristiwa atau masalah yang ada (Trimmer, Laracy, & Love-Gray, 2009).

## METODE

Pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif dan Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu adalah metode quasi eksperimen atau yang disebut dengan eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif sebab data yang terkumpul dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Design yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, dalam desain ini baik kelompok eksperimen atau kelompok kontrol diseleksi dan ditempatkan tanpa melalui random. Pada dua kelompok tersebut sama – sama dilakukan *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design***

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
0	x	0
-----		
0	-	0

Populasi dalam penelitian ini adalah 44 siswa SDN Cimasuk Pamulihan Jawa Barat, kelas IV semester genap tahun ajaran 2022-2023. Sampel dalam penelitian ini adalah 44 siswa kelas IV dengan menggunakan teknik pengambilan sampel kelompok (*Cluster Sampling*). Sampel yang berbentuk kelompok, dalam sampel kelompok nilai sampel adalah rata-rata kelompoknya, bukan nilai individu unsur sampel. Sampel akan diambil dari dua kelas yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan dilakukan dengan dua tahap yaitu observasi menggunakan Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan respon siswa terhadap model pembelajaran yang digunakannya itu berupa lembar checklist. Di dalam lembar checklist tersebut terdiri atas beberapa tahapan pembelajaran. langkah-langkah untuk menganalisis data. Pengolahan data dilakukan dengan menjumlahkan seluruh skor yang



didapatkan serta menentukan skor maksimum yang mungkin didapatkan dan membuat persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil keterlaksanaan model pembelajaran dan pengaruh model pembelajaran

1. Tabel yang pertama yaitu tabel keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Context Based Learning*

**Tabel 2**  
**Persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan aktivitas siswa**

Pertemuan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	Persentase Keterlaksanaan	Persentase Keterlaksanaan
1	100%	100%
2	88%	83%
3	100%	92%
4	92%	88%
Total	95%	91%

Keterlaksanaan pada lembar observasi guru di hari pertama memiliki persentase 100% yang dikategorikan sangat baik, pada hari kedua keterlaksanaan pembelajaran memiliki persentase 88% yang dikategorikan baik, hari ketiga penelitian mendapatkan persentase 100%, hari ke empat yaitu memiliki persentase 92% dengan kategori sangat baik, dirata-rata kan pada keterlaksanaan guru di kelas eksperimen yaitu 95% yang dimana masuk kategori sangat baik. Keterlaksanaan pembelajaran pada siswa, di hari pertama persentase yang didapatkan yaitu 100% dengan kategori sangat baik, di hari kedua 83% dengan kategori baik, hari ketiga 92% dengan kategori sangat baik, hari keempat 88% dengan kategori baik, rata-rata keterlaksanaan pada siswa yaitu 91% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen sangat baik, baik itu bagi peneliti atau pun murid, karena memenuhi semua langkah yang ada pada lembar observasi.



2. Tabel yang kedua yaitu tabel pengaruh penerapan model pembelajaran *Context Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV pada pembelajaran IPA.

Hasil dari pengujian tes pretest posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol di dapatkan data yang berbeda maka dari itu untuk melihat apakah ada pengaruh dari model pembelajaran CBL, data tersebut dilakukannya pengujian antara kelas kontrol dan eksperimen, setelah mendapatkan hasil dari uji normalitas dan homogenitas dari masing-masing kelas, lalu melakukan perbandingan untuk melihat apakah ada peningkatan antara kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji n-gain. Melalui uji n-gain kita dapat mengetahui perbedaan tingkatan dari kelas eksperimen dan kontrol. Langkah selanjutnya yaitu untuk melihat apakah ada pengaruh dari model CBL terhadap kelas eksperimen dan kontrol maka dilakukan uji T *Independent Mann Whitney U* dengan mengambil data dari hasil uji n-gain. Langkah pertama yaitu melakukan uji normalitas dilakukan melalui *software IBM SPSS 22* dengan uji *Shapiro Wilk*. Hasil pengujian normalitas tersebut disajikan dalam Tabel 3 sebagai berikut.

**Tabel 3 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Variabel	<i>Shapiro-Wilk</i>	
	Signifikansi	Distribusi Data
Kelas Eksperimen	0.067	Tidak Normal
Kelas Kontrol	0.974	Normal

Melalui hasil uji normalitas nilai n-gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat satu distribusi yang tidak normal yaitu pada kelas eksperimen dengan nilai signifikansi 0.067. Hasil uji homogenitas dari dua data di atas yaitu data berhomogen. Dikarenakan salah satu data tidak normal maka dilakukan uji T *Independent Mann Whitney U*.

Pengaruh model *Context Based Learning* dilakukan dengan menguji hasil rata-rata nilai n-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengukuran ini dilakukan dengan membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah ada pengaruh pada kelas eksperimen menggunakan model *Context Based Learning*. Berdasarkan pada data sebelumnya, bahwa terdapat distribusi data yang tidak normal. Maka dari itu peneliti menguji hipotesisi dengan statistic non parametik



yaitu menggunakan uji *Mann Whitney U*. dengan hipotesisi yang diajukan yaitu sebagai berikut.

$H_0$  : Tidak terdapat adanya pengaruh *CBL* pada kemampuan berpikir Kreatif siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$H_1$  : Terdapat adanya pengaruh *CBL* pada kemampuan berpikir Kreatif siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah pengolahan data menggunakan SPSS dengan uji *Mann Whitney U*, hasil yang didapat disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Uji *Mann Whitney U***

**Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Signifikansi
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,000

Berdasarkan kriteria kesimpulan untuk uji hipotesis *T independent Mann whitney U*, jika nilai  $\text{sig.} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan kata lain terdapat adanya pengaruh pembelajaran *Context Based Learning* terhadap kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Model *Context Based Learning* merupakan *Context Based Education* pendekatan inovatif untuk pendidikan sains yang banyak dipilih oleh Negara-negara dalam memajukan minat siswa dalam sains dan untuk meningkatkan kohorensi konsep yang dipelajari dalam kurikulum nasional definisi lingkungan belajar berbasis kontek (Bennett, 2007). Sistem pembelajaran model *CBL* menggunakan pendekatan kelompok (Malik, Kurnia, & Robiatus, 2016), yang dimana peserta didik diminta untuk saling bekerja sama untuk membantu dalam proses memahami suatu konsep yang berhubungan dengan suatu peristiwa atau masalah tertentu. *CBL* dapat juga menyajikan contoh nyata terkait materi pembelajaran yang diajarkan dan disampaikan (Dori & others, 2018).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian biasa ditarik kesimpulanya yaitu adanya pengaruh dari hasil penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Context Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV, dilihat dari aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat aktif dan proses pembelajaran lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z. (2020). Efektivitas pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek literasi, dan pembelajaran inkuiri



- dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37-52.
- Adiar, J. (2007). *The Art Of Creative Thinking: „How to Be Innovative and Develop Great Ideas”*. Londo: KogaPage.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O.P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Pres..
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya..
- Azhari. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivismedi Kelas.
- Bennett, J. (2007). Bringing science to life: A synthesis of the research evidence on the effects of context-based and STS approaches to science teaching. *Science Education*, 347–370.
- BSNP. (2006). *Standar Isi 2006 Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: BSNP.
- Chritiana. (2002). *Akustika Bangunan, Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Dori, Y. J., & others. (2018). Context-Based Learning and Metacognitive Prompts for Enhancing Scientific Text Comprehension. *International Journal of Science Education*, 0.0, 1–23.
- Edward. (2012). *Context Based Learning*. *Newcastel: Enclopediya Of the Sciences Learning*.
- Fahmi. (2016). *Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA “Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pembelajaran IPA.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 1, 5.
- Gardner, J.W. (2007). *Problem based learning*. Retrieved from <http://www.studygs.net/pbl.htm>.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-
- <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/13639/5/BAB%20II%20.pdf>.
- Jankowska, D.M., Gajda, A., & Maciej Karwowski, (2019). How Children’s Creative Visual Imagination and Creative Thinking Relate to Their Representation of Space. *International Journal of Science Education*, 1-22
- Jong, O. (2006). *Context-Based Chemical Education*. Seoul: Disajikan pada ICCE 19.
- Kadir, A. (2015). *Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar*.



- Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70 - 81.
- Khuang, C. Y. (2015). Ministry of Science and Technology. *International Journal of Science and Mathematics Education*.
- Listyawati, & Ni Nym, M. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *Mimbar PGSD* Retrieved from <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.p>
- Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2017). Model Pembelajaran Ricosre Yang Berpikir Kreatif. 676-685.
- Mahmudi, A. (2010). Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Pendidikan Matematika FMIPA UNY Yogyakarta Makalah Disajikan 137 Jurnal Analisa*, 130-137.
- Malik, A., Kurnia, E., & Robiatus, S. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Context Based Learning. 2, 23-30.
- Mari, A. E., & Sigahitong, M. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA Prisma Sains. *Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6(2), 66.
- Munandar, & Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), Hal 155—158.
- Prasetyo, S. (2015). Pengembangan Media Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Sains Di Madrasah Ibtidaiyah. (IV), 319-337.
- Purnamasari, J., Herpratiwi, H., & Kandar, S. (2015). Evaluasi Pembelajaran Ipa Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JTP/article/view/1551>.
- Seery, & Michael. (2014). Retrieved Desember Senin 2 0.12 WIB 2014, from Context Based Learning (online): <http://www.rsc.org/blogs/eic/2014/07/context-based-learning-icc>
- Sergio. (2012). Context Based Learnig Throught Understanding. 4.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Smits, L., Taconic, R., & Jochems, W. (2013). Mapping Context- Based Learning Environments: The Contruction of an Instrument. *Learning Envion Res*, 16:437-462.
- Susiani, K., Dantes, & Tika. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Terhadap Kecerdasan Sosio - Emosional Dan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Di Banyuning. *Jurnal*



- Pendidikan Dasa Retrieved from*  
*[http://119.252.161.254/ejournal/index.php/jurnal\\_pendas/arti](http://119.252.161.254/ejournal/index.php/jurnal_pendas/arti).*
- Trimmer, W., Laracy, K., & Love-Gray, M. (2009). Seeing The Bigger Picture Context-Based Learning. *Whitireia Community Polytechnic Good Praticice Publication Grants*, 1-6.
- Trisnani, Hasyim, & Djasmu, S. (2015). Evaluasi Program Pembelajaran Ipa. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JTP/article/view/4778>.
- Trochim, W. M., & Donnelly, J. P. (2006). *The research method knowledge base (3rd ed.)*. Cincinnati, OH: AtomicDog.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaksono, A. (2017). Pengaruh Context Based Learning (CBL) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Skripsi*.