

# **PENINGKATAN BERFIKIR KREATIF MELALUI *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN GRABAGAN TULANGAN**

**Susi Mellani**

158620600206/6/B2/S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
susimellanimella@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M. Pd.

## **Abstrak**

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari subyek dari kegiatan tersebut ialah guru dan siswa. Contohnya dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial, kebanyakan siswa merasa jenuh dan bosan karena di dalam kegiatan pembelajaran terpaksa pada kegiatan ceramah guru. Hal ini membuat suasana kelas menjadi tidak beraturan, terkadang anak ramai, kurangnya kefokusannya dalam menerima materi, dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak dapat terselesaikan. Sikap kreatif yang dimiliki guru terdapat pada cara penyampaian materi, biasanya guru akan menggunakan alat bantu berupa media untuk menyampaikan materi. Dalam penelitian menggunakan rumusan masalah sebagai berikut "Apakah model pembelajaran CTL dapat meningkatkan cara berfikir kreatif siswa kelas 4 SD?". Pada kegiatan penelitian yang dilaksanakan ini, bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran CTL terhadap tingkat berfikir kreatif siswa sekolah dasar kelas 4 SDN Grabagan Tulangan. Penelitian ini menggunakan penelitian berbasis tindakan kelas, teknik pengumpulan data menggunakan bentuk tes, dan subyek yang diteliti ialah anak sekolah dasar kelas 4 SDN Grabagan Tulangan. Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus tindakan, dari hasil penelitian sebelum tindakan menunjukkan presentase sebesar 20% dan data setelah tindakan pada siklus I sebesar 42% dan siklus II melonjak ke 90%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran CTL terbukti dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dan pada umumnya siswa merespon dengan baik penggunaan pembelajaran CTL yang sudah diterapkan.

**Kata kunci :** pembelajaran kontekstual, berfikir kreatif.

## **PENDAHULUAN**

Di era zaman modern ini, informasi sangatlah mudah didapatkan tidak hanya melalui media cetak dan buku. Media sosial juga dapat digunakan dengan alat bantu smartphone yang menggunakan sinyal internet dalam proses pencarian informasi tersebut. Sungguh disayangkan apabila seseorang tidak bisa menganalisa informasi yang didapat secara logis. Karena dalam kehidupan seseorang dibutuhkan untuk berfikir kreatif dalam menerima informasi yang memungkinkan informasi tersebut dapat digunakan dengan kriteria apabila informasi tersebut baik dan bermanfaat. Pada anak sekolah dasar khususnya pada kelas 4 SD yang dimana mereka masih menggunakan pemikiran yang konkrit. Dimana sesuai dalam teori piaget mengenai

karakteristik anak, pada kelas 4 SD sebagian besar umurnya berkisar antara 10 - 11 tahun yaitu berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap tersebut anak memang kesulitan menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan logika tanpa ada objek langsung dihadapan mereka, kegiatan tersebut dapat diartikan jika anak kelas 4 SD perlu benda nyata dalam proses pembelajaran.

Kenyataan dalam kelas, rendahnya berfikir kreatif siswa mengenai pengalamannya dalam benda konkrit yang mereka lihat sehari-hari menyebabkan siswa sulit melogika gambar tanpa ada media atau benda bantu nyata dihadapan siswa. Penelitian yang dilakukan peneliti pada kelas IV SDN Grabagan Tulangan Sidoarjo diperoleh jenis kesalahan yaitu pada proses pembelajaran guru tidak pernah

membuat contoh dalam menghubungkan kegiatan sehari - hari dan benda yang ada di sekitar siswa karena guru beranggapan bahwa dari pengalaman setiap siswa dan juga pembelajaran yang mereka dapat di kelas sebelumnya sudah mencukupi untuk menambah wawasan dari siswa.

Dari observasi yang dilakukan observer, masalah yang didapat yaitu 1] rendahnya pengalaman siswa, 2] kurangnya media pembelajaran pada saat proses pembelajaran, 3] nilai KKM terlalu tinggi, 4] kurangnya penjelasan materi. Masalah – masalah tersebut berfokus pada rendahnya cara berfikir kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, fokus pembahasan masalah penelitian ini adalah cara berfikir siswa dalam pembelajaran IPS.

Apabila ada masalah tentunya ada solusi untuk menangani masalah tersebut. Solusi dalam penelitian ini yaitu dari guru kelas yang mengajar di kelas 4 SD dimana terjadinya suatu masalah. Karena pada hakikatnya guru harus menyadari kesulitan yang dialami siswa dalam belajar IPS agar siswa mampu berfikir belajar secara efektif dan efisien. Solusi yang dapat ditawarkan dalam proses pembelajaran adalah sebuah penerapan model *contextual learning*.

### **Berfikir kreatif**

Suatu pembangun ide atau gagasan baru yang muncul dari seseorang merupakan pengertian berfikir kreatif menurut Abdul Aziz (2012). Jadi berfikir kreatif merupakan gabungan antara berfikir logis dan intuitif yang dimana berfikir intuitif yaitu pemikiran berdasarkan naluri seseorang yang datang secara tiba - tiba tanpa adanya bukti/fakta yang jelas. Kata lainnya yaitu berfikir kreatif merupakan upaya daya pikir seseorang untuk menghasilkan sebuah hal baru yang belum pernah ada.

Proses dari berfikir kreatif yaitu dari kemampuan berfikir dimana otak akan memproses informasi yang masuk dari indra nya setelah itu dari hasil informasi manusia dapat meniru kegiatan tersebut. Dari hasil

meniru manusia akan berfikir untuk menemukan hal baru dan menciptakannya.

Adapun ciri dari berfikir kreatif diantaranya adalah memecahkan masalah secara logis dan teoritis, melibatkan respond an gagasan baru. Dari masalah tersebut dapat dirumuskan sebuah rumusan masalah yaitu

1. Apakah model pembelajaran CTL dapat meningkatkan cara berfikir kreatif siswa kelas 4 SD ?
2. Apakah model pembelajaran CTL dapat meningkatkan pengalaman siswa dalam proses pembelajaran ?
3. Apakah model pembelajaran CTL dapat meningkatkan berfikir logis siswa ?

Jadi tujuan dari penelitian tindakan kelas ini dengan pembelajaran kontekstual siswa diharapkan mampu berfikir kreatif, dan dengan CTL siswa mampu mengelola pengalaman yang diperolehnya.

Kreatif merupakan produk atau sesuatu yang memiliki arti penting dari sesuatu yang kelihatannya tidak ada. Menurut Ida (2011) menemukan adanya 5 aspek berfikir kreatif yaitu :

1. Dalam sebuah bentuk kreatifitas seseorang diperlukan adanya kombinasi antara keinginan dan usaha dalam menghasilkan produk baru.
2. Biasanya orang yang kreatif tak akan pernah puas dengan apa yang yang di buat/ditemukan sebelumnya, mereka cenderung ingin mencari sesuatu yang lebih efisien dan lebih baik lagi dengan menghasilkan produk baru yang tentunya berbeda dengan produk yang lain.
3. Orang yang kreatif dalam mengevaluasi hasilnya biasanya menggunakan patokan dari kepercayaan diri pada standar evaluasi yang telah ditentukan.
4. Ide yang tertanam dalam seorang yang kreatif biasanya tidak terbatas,
5. Ide dari kreatifitas biasanya muncul dari hal yang kita lakukan atau disebut dengan kegiatan yang tak disengaja.

### ***Contextual Teaching and Learning***

CTL atau biasa disebut pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran terbuka dimulai dari kegiatan tanya jawab yang sesuai dari kehidupan nyata siswa, sehingga dalam materi yang diajarkan terasa bermanfaat. Dalam pembelajaran kontekstual ada prinsip pembelajaran yaitu siswa mengalami secara nyata dalam materi yang disampaikan, siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru, dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dalam kegiatan yang dilakukan secara langsung.

Menurut Amir (2015) ada tujuh indikator yang menjadi ciri khusus dalam pembelajaran kontekstual yaitu :

#### 1. *Modeling*

Suatu proses pembelajaran yang terjadi di kelas dimana guru memberi contoh agar nantinya dapat ditiru oleh siswa. Dalam modeling tidak hanya guru yang menjelaskan di depan kelas, guru akan menunjuk siswa yang punya kemampuan sebagai tutor sejawat.

#### 2. *Questioning*

*Questioning* merupakan kemampuan bertanya yang dialami oleh siswa, jadi pembelajaran kontekstual guru tidak hanya menjelaskan saja. Guru memancing siswa agar mau bertanya mengenai pembelajaran yang sudah dijelaskan.

#### 3. *Learning Qomunity*

*Learning qomunity* atau disebut kelompok belajar merupakan kegiatan sharing dengan orang yang memiliki pengalaman baru yang belum diketahui.

#### 4. *Inquiry Constructivism*

Inkuiri merupakan bentuk pembelajaran mandiri, dimana siswa menemukan sendiri pemecahan masalah yang dialaminya.

#### 5. *Reflection*

Refleksi merupakan proses dari pengumpulan pengalaman yang telah dipelajari dengan mengurutkan peristiwa dari awal hingga akhir, jadi refleksi merupakan pengulangan materi yang

disampaikan untuk membantu siswa dalam mengingat materi sebelumnya.

#### 6. *Contructivism*

Konstruktivisme merupakan proses menyusun kognitif baru dalam pengetahuan siswa berdasarkan pengalaman siswa sendiri.

#### 7. *Authentic*

Sebuah proses penilaian yang dilakukan oleh guru dengan mengumpulkan data perkembangan belajar siswa, dalam penilaian autentik tidak hanya pengetahuan saja yang dinilai, akan tetapi sikap dan keterampilan siswa juga masuk dalam penilaian .

### **Siswa kelas 4 SD**

Karakteristik dari setiap individu tentunya berbeda - beda, menurut Ibda (2015) mengatakan bahwa tahap perkembangan kemampuan anak dibagi menjadi 4 yaitu, sensori motor, pra operasional, operasional konkrit, dan operasional formal. Berfokus pada kelas 4 SD yaitu anak pada umur 6 - 12 tahun yang masuk ke dalam tahap operasional konkrit. Dimana anak butuh sesuatu yang nyata untuk tahap pemahamannya. Di tahap operasional konkrit biasanya anak kurang memahami permasalahan masalah menggunakan logika, karena logika perlu penalaran dengan benda atau sesuatu yang abstrak.

### **Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial atau sering disebut IPS merupakan konsep dasar pembelajaran yang mengarah kepada kegiatan sosial yang ada di lingkungannya, baik itu lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dll. Setelah mendapat pembelajaran IPS di sekolah, siswa diharapkan mampu mengatasi masalah sosial di kehidupan sehari - hari. Dalam ilmu pengetahuan sosial ada subyek yang akan memainkan peran di dalamnya yaitu manusia. Manusia merupakan makhluk sosial yang dimana mereka tidak bisa hidup berindividu melainkan mereka butuh makhluk lainnya.

Dalam ilmu pengetahuan sosial ada beberapa kemampuan atau kreatifitas yang harus terpenuhi dalam mengajar pendidikan ilmu pengetahuan sosial yaitu :

1. Ketrampilan mental  
Ketrampilan mental merupakan pandangan hidup seseorang dalam menjalani kehidupan.
2. Ketrampilan personal  
Ketrampilan personal merupakan ketrampilan diri kita dari lahir hingga sekarang dimana diperoleh dari pengaruh lingkungan sekitar.
3. Ketrampilan sosial  
Di dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial, masyarakat pastinya sebagai makhluk sosial yang tinggal dalam tempat tertentu. Ketrampilan sosial merupakan cara manusia dalam menghadapi perkembangan kehidupannya.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini dirancang menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut Amir dan Sartika (2017) penelitian tindakan kelas adalah kegiatan usaha untuk memecahkan masalah yang berkaitan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart yaitu perkembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. PTK model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari 4 tahap yaitu :

1. Perencanaan  
Meliputi penyusunan perencanaan pembelajaran, menyiapkan soal, menyiapkan kertas evaluasi, dan menyiapkan media yang digunakan.
2. Tindakan  
Pada tahap ini pembelajaran difokuskan untuk peningkatan berfikir kreatif siswa melalui pembelajaran kontekstual.
3. Pengamatan  
Merupakan tahap memantau siswa dan mengamati hasil kerja siswa.
4. Refleksi

Merupakan tahap perbaikan dari kelemahan untuk siklus berikutnya.

Tempat Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Grabagan Tulangan Kabupaten Sidoarjo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi “Perkembangan Teknologi”, pelaksanaan perbaikan diadakan pada semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 dengan subyek sebanyak 28 siswa dengan karakteristik yaitu 14 perempuan dan 14 laki - laki. Waktu Penelitian dilakukan pada hari sabtu tanggal 7 April 2018 sampai pada tanggal 21 April 2018.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Grabagan Tulangan pada siswa kelas 4 SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan menggunakan cara pembelajaran kontekstual yang berfokus pada cara berfikir kreatif anak. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 7 April 2018 sampai pada tanggal 21 April 2018. Dalam kegiatan penelitian menggunakan 2 siklus untuk mengetahui apakah pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan cara berfikir kreatif anak. Hasil penelitian proses berfikir kreatif siswa melalui evaluasi yang berbentuk tes dengan hasil sebagai berikut.

##### **A. Siklus I**

Siklus pertama dilakukan evaluasi menggunakan soal tes pilihan ganda dan uraian sebanyak 15 soal. Setelah siswa diberi materi menggunakan pembelajaran kontekstual yang dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 7 april 2018.

1. Perencanaan
  - a. Dalam perencanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun RPP mata pelajaran IPS dengan materi “perkembangan teknologi”, kegiatan yang tercantum di RPP sesuai dengan sintaks model CTL.
  - b. Membuat dan menyiapkan lembar soal yang akan diujikan sebanyak jumlah siswa yaitu 28 soal.

2. Pelaksanaan  
Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada hari sabtu 7 April 2018.
3. Pengamatan  
Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran yaitu 1 kali pertemuan. Subyek yang diamati yaitu siswa kelas 4 yang berjumlah 28 siswa. Kegiatan yang diamati yaitu proses pemecahan masalah melalui pengerjaan soal yang diberikan.
4. Refleksi  
Refleksi merupakan tahap perbaikan dari siklus yang dilakukan.

Berikut tabel hasil dari siklus I

Tabel .1 Hasil penelitian siklus 1

NAMA SISWA	SKOR
Siswa 1	80
Siswa 2	55
Siswa 3	81
Siswa 4	65
Siswa 5	75
Siswa 6	55
Siswa 7	70
Siswa 8	75
Siswa 9	80
Siswa 10	80
Siswa 11	50
Siswa 12	65
Siswa 13	60
Siswa 14	75
Siswa 15	55
Siswa 16	65
Siswa 17	70
Siswa 18	70
Siswa 19	80
Siswa 20	55
Siswa 21	65
Siswa 22	75
Siswa 23	80
Siswa 24	65
Siswa 25	55
Siswa 26	60
Siswa 27	75

Siswa 28	80
----------	----

Berdasarkan data nilai tugas pada saat proses pembelajaran pada siklus 1 menunjukkan bahwa siswa yang nilainya di bawah rata-rata masih  $> 50\%$ . Dengan perincian siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ( $<75$  sebanyak 14 siswa dan siswa yang memperoleh nilai  $> 75$  ke atas hanya 12 siswa. Adapun penyebabnya adalah siswa kurang dijelaskan mengenai materi dikarenakan guru terlalu sering memberi soal, media yang digunakan kurang dalam pembelajaran menggunakan benda konkrit.

Dari hasil siklus 1 maka peneliti akan mengadakan penelitian menerus ke siklus 2 untuk mencapai target pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berfikir kreatifnya. Tindakan yang selanjutnya dilakukan yaitu dengan 1. Pembelajaran akan ditekankan menggunakan media bantu dalam menjelaskan materi. 2. Guru akan bergantian menjelaskan ke depan, jadi pembelajaran akan menggunakan tutor sejawat. 3. Memberikan reward untuk siswa yang mampu menjawab pertanyaan agar lebih memotivasi siswa.

## B. Siklus II

### 1. Perencanaan

- a. Dalam perencanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun RPP mata pelajaran IPS dengan materi “perkembangan teknologi”, kegiatan yang tercantum di RPP sesuai dengan sintaks model CTL.
- b. Membuat dan menyiapkan lembar soal yang akan diujikan sebanyak jumlah siswa yaitu 28 soal.
- c. Menyiapkan media penunjang sesuai dengan materi yaitu perkembangan teknologi.

### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada hari sabtu 14 April 2018.

### 3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran yaitu 1 kali pertemuan. Kegiatan yang diamati ialah proses pemecahan masalah melalui soal yang diberikan .

#### 4. Refleksi

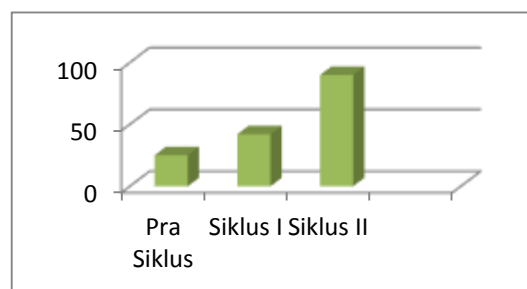
Refleksi merupakan tahap perbaikan dari siklus yang dilakukan.

Berikut tabel hasil dari siklus II

Hasil penelitian dari siklus ke 2 yang tertera pada tabel berikut.

Tabel .2 Hasil penelitian siklus 2

NAMA SISWA	SKOR
Siswa 1	95
Siswa 2	70
Siswa 3	90
Siswa 4	92
Siswa 5	86
Siswa 6	71
Siswa 7	94
Siswa 8	87
Siswa 9	83
Siswa 10	93
Siswa 11	73
Siswa 12	89
Siswa 13	94
Siswa 14	90
Siswa 15	93
Siswa 16	85
Siswa 17	85
Siswa 18	80
Siswa 19	97
Siswa 20	82
Siswa 21	95
Siswa 22	89
Siswa 23	89
Siswa 24	90
Siswa 25	85
Siswa 26	86
Siswa 27	84
Siswa 28	89



Grafik 1 Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPS menggunakan pembelajaran CTL sangat optimal yaitu mencapai 90% siswa mengalami nilai yang sesuai dengan KKM yaitu  $>75$ . Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pembelajaran CTL yang digunakan juga sangat menarik, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa CTL dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada pelajaran IPS di kelas 4 SD Grabagan Tulangan Sidoarjo.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut adanya pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan penalaran berfikir kreatif siswa SD. Selain itu pembelajaran kontekstual mempunyai pengaruh besar terhadap cara berfikir kreatif siswa.

Diharapkan peneliti dapat memberi masukan kepada guru khususnya guru pada mata pelajaran IPS agar pada pembelajaran tidak terpaku pada materi saja. Perlunya media sebagai pendukung dan menambah pengalaman yang dilihat maupun didengar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F., & Sartika, S. B. (2017). Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan. Sidoarjo : UMSIDA Press.
- Amir, M. F. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. Sidoarjo : Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 37
- Fathurrohman. (2006). Model - Model Pembelajaran. Yogyakarta :Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget. Yogyakarta : Universitas Islam Ar-Raniry.3(1),32-34.
- Saefudin, A, A.(2012). Pengembangan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta. 40