

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *METAPHORMING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA PGSD

Fitria Wulandari<sup>1</sup>, Fika Megawati<sup>2</sup>

Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1</sup>, Pendidikan Bahasa Inggris<sup>2</sup>  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

### ABSTRAK

Hasil observasi awal mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 ditemukan bahwa pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal mahasiswa masih belum tampak mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan suatu masalah, terbukti dalam mata kuliah tersebut mahasiswa kurang dapat bisa menyelesaikan suatu masalah. Mahasiswa belum dapat mengungkapkan suatu ide atau gagasan yang melibatkan kelancaran berpikir, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 dalam mata kuliah pendidikan IPA SD Kelas awal dengan menggunakan model pembelajaran *metaphorming* yang dapat digunakan untuk merangsang mahasiswa menumbuhkan kreativitasnya.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *metaphorming* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD, dan bagaimana peningkatan hasil kreativitas mahasiswa PGSD setelah penerapan model pembelajaran *metaphorming*. Dalam penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis & Mc. Taggart (1990), tahapan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, pelaksanaan dan observasi, refleksi, dan rencana perbaikan. Teknik pengumpulan data meliputi teknik observasi, dokumentasi dan tes kreativitas mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan perkuliahan dosen pada perkuliahan siklus I menunjukkan skor 29 dan prosentasi keberhasilan 90,6% dan siklus II dengan skor 30 dengan prosentase keberhasilan 93,33% dengan kategori keberhasilan sangat baik. Sedangkan hasil analisis data tes kreativitas mahasiswa siklus I menunjukkan rata-rata tes kreativitas mahasiswa sebesar 72,66 dengan prosentase ketuntasan 46,66% dan tidak tuntas 53,33%. Dan hasil kreativitas mahasiswa siklus II rata-rata sebesar 79,33 dengan prosentase ketuntasan 93,33% dan tidak tuntas 6,66%. Peningkatan ketuntasan belajar mahasiswa pada siklus I dan siklus II 46,67%. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *metaphorming* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal.

**Kata kunci:** Model pembelajaran *metaphorming*, Kreativitas mahasiswa PGSD

### PENDAHULUAN

Pada jenjang perguruan tinggi mahasiswa akan melakukan perkuliahan yang dibimbing oleh seorang dosen. Proses perkuliahan akan semakin baik jika didukung oleh peranan dosen yang dapat

mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap mahasiswa. Dalam proses perkuliahan mahasiswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja tetapi juga diperlukan pengembangan kreativitasnya. Kreativitas merupakan hal sangat penting dalam kehidupan

sehari-hari. Khususnya bagi mahasiswa lulusan, kreativitas diperlukan untuk menghadapi persaingan dunia kerja semakin ketat.

Pada proses perkuliahan pendidikan IPA SD kelas awal di kelas A2 PGSD semester 3 tampak mahasiswa belum mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pemecahan masalah mahasiswa pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal yang belum dapat mengungkapkan ide atau gagasan yang melibatkan kelancaran berpikir, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Sehingga dosen pembimbing mata kuliah tersebut dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menggunakan pendekatan, model dan metode perkuliahan yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3.

Mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal merupakan mata kuliah yang dapat mengembangkan konsep pembelajaran IPA SD kelas awal baik secara teori maupun praktek. Hal tersebut menuntut mahasiswa untuk dapat mengali kreativitasnya dalam mengembangkan konsep IPA ke SD-an. Model pembelajaran *metaphorming* dapat meningkatkan

kreativitas mahasiswa. Penerapan model *metaphorming* dalam pembelajaran menciptakan suasana menyenangkan dan kreatif bagi mahasiswa. Menurut BJ Habibie (dalam Sunito, dkk, 2013) *metaphorming* adalah cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem berpikir kreatif (*creative open system, COS*), cara berpikir yang biasa digunakan orang-orang jenius yang sangat mungkin dimiliki oleh para mahasiswa. Pembelajaran dapat membekali mahasiswa dengan *how to learn*. Penerapan model *metaphorming* dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan aktivitas belajar bermakna. Proses pembelajaran *metaphorming* memiliki 4 tahapan antara lain koneksi, penemuan, penciptaan, dan aplikasi.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan penerapan model pembelajaran *metaphorming* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal setelah perkuliahan dengan model

## pembelajaran *metaphorming*. **Model Metaphorming**

Menurut Sunito, dkk (2013:60) *Metaphorming* merupakan aktivitas yang merujuk kepada aktivitas mengubah dari suatu materi dan makna yang satu ke dalam suatu materi yang lain. Menurut asal katanya, *metaphorming* berasal dari kata *meta* yang bermakna *transcending* melampaui dunia nyata, dan kata *phora* yang terkait dengan *transfer*. *Metaphorming* diketahui merupakan tanda-tanda kejeniusan yang telah dipraktikkan oleh para tokoh penemu sejak jutaan tahun yang lalu.

*Metaphorming* bukan hanya kata baru untuk melukiskan berpikir, melainkan juga cara berpikir dan mencipta lebih mendalam. Hal tersebut dapat dilakukan oleh manusia, karena manusia memiliki kemampuan untuk menemukan, berkreasi, menggali potensi, belajar, serta melakukan pencarian. Sehingga ada potensi dari setiap manusia menuju pemikiran yang inovatif dan kreatif.

## **Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Metaphorming***

*Metaphorming* menggali diri mahasiswa dengan ide-ide cemerlang. Untuk mencapai hal tersebut, menurut

Siler (2003) proses *metaphorming* terdiri dari koneksi, penemuan, penciptaan, dan aplikasi.

### **Koneksi**

Kegiatan yang bertujuan untuk memahami sesuatu dengan menghubungkan dua hal atau lebih. Aktivitas koneksi dapat dilakukan dalam berbagai macam perbandingan antara lain dengan metafora, analogi, cerita, legenda, simbol, dan hipotesis. Untuk menghubungkan ide, pengetahuan, dan pengalaman seseorang dapat menggunakan berbagai macam perbandingan tersebut. Sehingga dengan aktivitas koneksi dosen dan mahasiswa terarahkan menjadi seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif.

### **Penemuan**

Suatu penemuan melibatkan pengamatan dan pengalaman. Dengan memanfaatkan lima pancaindra akan dapat mengarahkan seseorang untuk menemukan sesuatu. Lima pancaindra tersebut antara lain mengamati, mendengarkan, merasakan, dan indra penciuman. Dalam suatu pembelajaran dosen dapat menggambarkan kearah materi pelajaran yang diampunya akan diarahkan, tujuan yang dicapai setelah

proses koneksi serta mengarahkan mahasiswa untuk berpikir dan memiliki pengalaman yang bermanfaat untuk dirinya.

### **Penciptaan**

Produk dari daya pikir kreasi disebut penciptaan. Jika tidak ada suatu usaha maka tidak akan ada penciptaan. Suatu proses dalam melakukan sesuatu atau melakukan suatu komunikasi yang baru dan lebih efektif perlu adanya peningkatan oleh sebab itu dibutuhkan suatu pengalaman menemukan. Sesuatu dengan yang lain dapat dihubungkan dengan melakukan pengamatan yang dapat menghasilkan suatu karya yang diperlukan pada proses penemuan. Hasil karya itulah yang dimaksud dengan penciptaan.

### **Aplikasi**

Aktivitas yang menunjuk pada hasil karya yang berupa hasil pikir dan dapat juga dalam bentuk nyata yaitu suatu produk disebut aplikasi. Seiring dengan kebutuhan manusia untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan sesuatu diperlukan aplikasi.

Dosen sebagai pendidik dalam penerapan *metaphorming* diharapkan

dapat benar-benar menjadi seseorang fasilitator yang mengarahkan dan mendidik mahasiswa agar bermanfaat bagi dirinya sendiri serta masyarakat di sekitarnya.

### **Kemampuan berpikir kreatif**

Berpikir dibutuhkan proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya. Menurut Suryabrata (2008: 53) ada tiga langkah proses berpikir antara lain pembentukan pengertian, pembentukan pendapat dan penarikan kesimpulan. Pada saat berpikir seseorang akan meletakkan keterkaitan antara bagian-bagian dari pengetahuannya, seperti semua yang telah kita miliki, seperti definisi dan masukan-masukan. Menurut Glass dan Holyoak (dalam Suharnan 2005: 280), mendefinisikan berpikir sebagai proses yang memperoleh representasi mental yang baru melalui perpindahan informasi yang melibatkan interaksi secara menyeluruh antara atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, penalaran, imajinasi dan pemecahan masalah. Menurut Santrock (2010: 357), berpikir merupakan memanipulasi atau mengelola dan mengirimkan informasi dalam memori. Hal tersebut digunakan

untuk membentuk konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, berpikir kreatif, memecahkan masalah serta membuat keputusan.

Secara umum pengertian kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru atau cara-cara baru dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Menurut Hurlock (1999:4), definisi kreativitas sebagai keahlian seseorang untuk mendapatkan komposisi, produk atau masukan apa saja yang dapat digunakan sebagai dasar baru dan sebelumnya tidak diketahui pembuatnya.

Beberapa ahli telah merumuskan indikator kepekaan berpikir kreatif, salah satunya menurut Torrance. Menurut Torrance kemampuan berpikir kreatif meliputi kelancaran atau *fluency*, keaslian atau *originality*, penguraian atau *elaboration*. Hal tersebut merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara rinci. Menurut Suharnan (2005: 379), untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang kreatif (baru dan berguna) akan memakai kelancaran berpikir, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Keterampilan seseorang mendapatkan gagasan yang banyak merupakan

kelancaran. Keahlian seseorang untuk mendapatkan gagasan-gagasan yang terdiri dari kategori-kategori yang berbeda-beda atau keahlian memandang suatu (objek, situasi atau masalah) disebut keluwesan. Sedangkan originalitas atau keaslian didefinisikan sebagai berpikir tidak lazim (*unusual thinking*) merupakan wujud keaslian berpikir tentang sesuatu yang belum diperkirakan orang lain atau tidak seperti dengan pemikiran orang-orang pada umumnya.

Torrance dalam Leung (1997:82) mengembangkan tes untuk mengukur kreativitas dengan melihat kefasihan (*fluency*), fleksibilitas dan keaslian (*originality*). Ide-ide beragam yang dibuat dalam menanggapi sebuah perintah disebut kefasihan. Terdapat perubahan-perubahan pendekatan ketika merespon perintah, dan kebaruan ditunjukkan pada keaslian ide yang dibuat dalam menanggapi perintah dibutuhkan fleksibilitas. Kefasihan lebih mengarah pada banyaknya masalah yang diberikan sedangkan fleksibilitas lebih mengarah pada kriteria masalah yang dibuat dan keaslian lebih melihat pada perbedaan respon-respon dalam sekumpulan respon. Kreativitas adalah kunci

meraih keberhasilan dalam memecahkan masalah. Kretaitivas menjadi pelantara antara tahap pengelolaan kognisi dan tahap eksekusi agar seseorang memiliki prestasi atau hasil yang menyakinkan.

Pemahaman tentang definisi kreativitas sangat beragam, namun demikian definisi-definisi tersebut dapat dikelompokkan ke dalam empat dimensi. Dimensi kreativitas terdiri atas dimensi *person*, *process*, *press*, dan *product*. Menurut dimensi *person*, kreativitas yang berfokus pada individu yang dapat disebut sebagai pribadi kreatif. Sedangkan dimensi proses, kreativitas lebih mengutamakan pada proses berpikir, sehingga memperoleh ide-ide kreatif dan unik. Adapun pengertian kreativitas dari dimensi *press* lebih berfokus pada dorongan, baik dorongan dari dalam maupun luar. Dorongan dari dalam diri sendiri seperti keinginan dan hasrat untuk membuat produk secara kreatif, sedangkan dorongan dari luar berasal dari lingkungan sosial dan psikologis. Kreativitas cenderung lebih berkembang pada kondisi yang lebih toleran terhadap imajinasi/fantasi serta nilai-nilai inovasi. Sebaliknya kreativitas akan tidak tumbuh pada

lingkungan yang berpedoman pada tradisi dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru. Kreativitas yang menekankan pada produk berfokus pada hal-hal yang dihasilkan oleh individu.

## METODE

Rancangan penelitian digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan penelitian adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib (2007:174) definisi PTK adalah penelitian yang mana guru di kelas (sekolah) sebagai pelaku dengan penekanan pada perbaikan dan peningkatan pada proses maupun pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kualitas hasil pendidikan mulai dari motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, Sa`dun (2008:88) mengungkapkan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas atau memecahkan masalah pembelajaran di kelas". Dalam kegiatan penelitian

tindakan kelas ini peneliti adalah dosen pengampu mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas.

Instrumen penelitian diperlukan untuk mempermudah pelaksanaan pengumpulan data dalam suatu penelitian. Instrumen tersebut berfungsi sebagai panduan pelaksanaan pengumpulan data yang telah dipilih. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa S1 PGSD dalam mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal diperlukan instrumen penelitian yang berupa:

#### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi atau lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui kemampuan dosen di dalam melaksanakan SAP (Satuan Acara Perkuliahan) yang telah dibuat yaitu berupa penerapan model pembelajaran *metaphorming* untuk meningkatkan kreatifitas Mahasiswa S1 PGSD dalam mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal, serta mengetahui kreatifitas mahasiswa

selama proses belajar mengajar berlangsung.

#### 2. Lembar Tes

Pengumpulan data terkait kreatifitas mahasiswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *metaphorming* dengan menggunakan tes kreatifitas.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

##### 1. Observasi

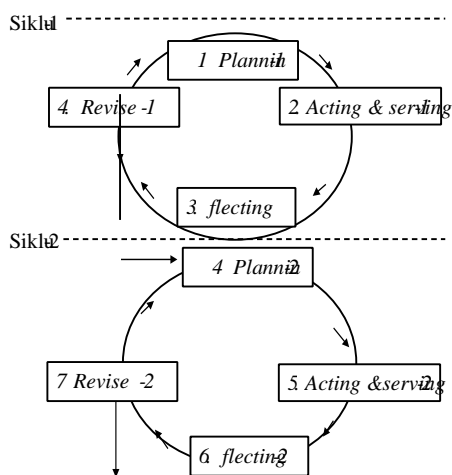
Kegiatan yang dilakukan dengan melakukan observasi terhadap gejala-gejala yang tampak dalam proses pembelajaran tentang kemampuan dosen dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan SAP yang telah dibuat serta untuk mengetahui kemampuan mahasiswa yang meliputi kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas.

##### 2. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data terkait kreatifitas mahasiswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *metaphorming* pada mata kuliah pendidikan IPA SD kelas awal. Indikator kreatifitas adalah kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas berpikir serta kemampuan elaborasi (mengembangkan,

memperkaya, memerinci) suatu gagasan mahasiswa.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model PTK kolaboratif. Menurut Kemmis dan Taggart (1990) tahapan penelitian tindakan kelas sebagai berikut.



Siklus-3:  
dst.

Setiap siklus terdiri atas: Perencanaan, tindakan dan pengamatan, perefleksian dan perbaikan rencana. Pada penelitian ini dilakukan dua siklus dengan setiap siklus terdiri atas satu pertemuan.

Analisis data yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif berupa uraian paparan data berupa kalimat atau kata-kata. Informasi atau data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif maupun deskriptif kuantitatif. Catatan pengamatan,

dokumen portofolio mahasiswa, dan dokumen foto, akan dianalisis kualitatif dengan tahapan memaparkan data, menyederhanakan data, mengelompokkan data sesuai fokus masalah, pemberian makna dan menyimpulkan hasil analisis.

Sedangkan data tentang kreativitas mahasiswa dikumpulkan melalui "skala". Analisis data yang bersifat deskriptif kuantitatif dilakukan dengan analisis prosentase dan analisis rata-rata.

Untuk memperoleh informasi dengan kelayakan penerapan model pembelajaran metaphorming digunakan analisis data deskriptif dengan menghitung:

1. Data hasil observasi tindakan dosen

Data tentang tindakan yang dilakukan oleh dosen dalam menerapkan model pembelajaran methaphorming dicatat menggunakan lembar observasi atau pengamatan tindakan dosen. Untuk mengetahui keberhasilan tindakan dosen dalam pelaksanaan proses pembelajaran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

- indikator kegiatan yang muncul  $\times 100\%$
- Keberhasilan Tindakan Peneliti □
- seluruh indikator



Setelah menginterpretasikan hasil penelitian mengenai kreativitas mahasiswa tersebut, maka dilakukan penyimpulan mengenai peningkatan kreativitas mahasiswa dengan mengacu pada tujuan penelitian ini yaitu peningkatan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan model *metaphorming*. Adapun kriteria persentasenya 75% - 100% kriteria sangat tinggi, 50% - 74,99% kriteria tinggi, 25% - 49,99% kriteria sedang, dan 0% - 24,99% dengan kriteria rendah.

## 2. Data Kreativitas Mahasiswa

Analisis data pada hasil berpikir kreatif mahasiswa diperoleh melalui penyekoran hasil tes. Pada siklus I diadakan satu kali pengamatan, kemudian hasil berpikir kreatif tersebut dirata-rata. siklus II Sedangkan pada dilakukan hanya sekali tes. Mahasiswa yang memperoleh nilai > 75 (tingkat berpikir kreatif kategori kreatif dan sangat kreatif) dapat diartikan tuntas belajar. Sedangkan kriteria tingkat keberhasilan berpikir kreatif dengan nilai 85 – 100 kriteria sangat kreatif, 75 – 84 kreatif, 65 – 74 cukup kreatif, 55 – 64 kurang kreatif, 30 – 54 sangat kurang kreatif, dan 0 – 29 kriteria sama sekali kurang kreatif

Menurut Trianto (2012: 64), Setiap mahasiswa yang memperoleh jawaban benar >75% maka dapat dikatakan tuntas belajar. Ketuntasan belajar berpikir kreatif mahasiswa secara klasikal dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

F = frekwensi/skor mentah yang dicari persentasenya

N = Jumlah frekwensi (banyaknya individu)

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan observasi dan analisis data pada siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa hasil perolehan data tindakan dosen pada pelaksanaan siklus I, kemampuan dosen dalam melaksanakan perkuliahan dengan menggunakan model *metaphorming* secara keseluruhan mendapatkan skor nilai akhir 29 dengan prosentase keberhasilan 90,6%. Berdasarkan prosentase tersebut keberhasilan penerapan model *metaphorming* untuk

meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD termasuk pada kategorikan sangat tinggi keberhasilannya. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II, kemampuan dosen dalam melaksanakan perkuliahan dengan menggunakan model metaphorming secara keseluruhan ada peningkatan dimana skor nilai akhir 30 dengan prosentase keberhasilan 93,33%. Berdasarkan prosentase tersebut keberhasilan penerapan model metaphorming untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PGSD termasuk juga pada kategorikan sangat tinggi keberhasilannya.

Hasil penelitian tentang kreativitas mahasiswa dilakukan melalui analisis data pada ketuntasan belajar mahasiswa yang diperoleh melalui penskoran hasil tes. Siklus I diadakan satu kali pengamatan, kemudian hasil berpikir kreatif mahasiswa dirata-rata. Pada akhir siklus II juga dilakukan tes. Mahasiswa yang kemampuan berpikir kreatif tuntas apabila telah memperoleh jawaban benar > 75. Pada siklus 1 ini diperoleh data hasil berpikir kreatif mahasiswa menunjukkan 16 mahasiswa masih belum tuntas dan 14 mahasiswa tuntas belajar. Sedangkan prosentase

ketuntasannya 46,66 %, dan yang tidak tuntas sebanyak 53,33%. Adapun rata-rata perolehan nilai kreativitas mahasiswa A2 semester 3 yaitu 72,66. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa masih dalam ketengori cukup kreatif. Sedangkan pada siklus II ini diperoleh data hasil berpikir kreatif mahasiswa menunjukkan 2 mahasiswa yang masih belum tuntas dan 28 mahasiswa sudah tuntas belajar. Sedangkan prosentase ketuntasannya 93,33 %, dan yang tidak tuntas sebanyak 6,66%. Adapun rata-rata perolehan nilai kreativitas mahasiswa A2 semester 3 yaitu 79,33. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa dalam ketengori kreatif.

**Tabel 5.3 Prosentase Ketuntasan Belajar Mahasiswa pada Siklus II**

Ketuntasan Belajar	Jumlah mahasiswa	Jumlah Seluruh mahasiswa	Prosentase
Tuntas Belajar	2	30	93,33%
Tidak Tuntas Belajar	28	30	6,66%

Skor peningkatan hasil belajar mahasiswa sebagai berikut:

**Tabel 5.4 Peningkatan Skor Hasil kreativitas mahasiswa dari Siklus I ke Siklus II**

Siklus I	Siklus II	Peningkatan Skor	% Peningkatan Skor
72,66	79,33	+6,67	9,18

Sedangkan ketuntasan belajar mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 antara siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel 5.5 berikut ini:

**Tabel 5.5 Ketuntasan Belajar mahasiswa pada Siklus I dan Siklus II**

Ketuntasan Belajar	TB I	TB II	% Peningkatan Skor
Tuntas Belajar	46,66	93,33	46,67%
Tidak Tuntas Belajar	53,33	6,66	-

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3 meningkat dari siklus I ke siklus II. Sehingga kategori kreativitas mahasiswa pada siklus I cukup kreatif menjadi kategori kreatif pada siklus II.

## PENUTUP

### Simpulan

Penerapan model pembelajaran *metaphorming* pada mahasiswa PGSD kelas A2 semester 3, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *metaphorming* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah

pendidikan IPA SD kelas awal. Hal ini terbukti dari hasil observasi keterlaksanaan perkuliahan dosen dengan menerapkan model *methaporming* siklus I dengan keberhasilan 90,6% dan keberhasilan siklus II sebesar 93,33% yang mana keberhasilan peneran model pembelajaran *metahorming* tersebut termasuk pada kategori keberhasilan sangat baik, dan dari rata-rata sebelumnya yaitu 72,66 dengan ketuntasan 46,66% siklus I meningkat menjadi 79,33 dengan ketuntasan sebesar 93,33%. Dengan terdapat peningkatan sebesar 46,67%.

### Saran

Adapu saran yang dapat disampaikan peneliti yaitu hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rekomendasi dalam upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa. Dalam upaya peningkatan mutu perkuliahan diharapkan dosen dapat menggunakan model pembelajaran yang inovasi, agar mahasiswa dapat secara kreatif dapat memecahkan masalah dalam kehidupan mereka sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Cipta Media Aksara.
- Akbar, Sa'dun dan Luluk Faridatuz. 2009. *Prosedur Penyusunan Laporan dan Artikel Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Cipta Media Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aqib, Zaenal dan Elham Romanto. 2008. *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: PT Bumi Aksara
- Hanafiah dan Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 2*. (Alih Bahasa: dr. Med. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Penerbit Erlangga
- Leung, Shukkwan S. (1997). "On the Role of Creative Thinking in Problem posing".  
<http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm> ZDM Volum 29 (June 1997) Number 3. Electronic Edition ISSN 1615-679X
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sunito, Indira, dkk. 2013. *Metaphorming (Beberapa Strategi Berpikir Kreatif)*. Jakarta: PT INDEK
- Trianto. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian (ClassroomAction Research) Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Santrock, John. W. 2010. *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Suharnan.
2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan: Pendekatan Terpadu Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kuswanto, Goto. (2012).

*Pemanfaatan Media  
Pembelajaran untuk  
Meningkatkan*

Sadiman, Arief S. (dkk). (2009).

*Media Pendidikan :  
Pengertian, Pengembangan dan  
Pemanfaatannya. Jakarta :  
Raja Grafindo Persada.*

Supriatna, Dadang. (2009).

*Pengenalan Media  
Pembelajaran. Pusat  
Pengembangan Dan  
Pemberdayaan Pendidik Dan  
Tenaga Kependidikan Taman  
Kanak Kanak Dan Pendidikan  
Luar Biasa.*