



MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGGUNAKAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI SUAK GEUDUBANG KECAMATAN SAMATIGA

Dian Kristanti¹
Pia Yunidar²

¹STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meurebo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail : diankristanti56@gmail.com

² STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meurebo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail : piayunidar01@gmail.com

ABSTRAK : Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi bangun datar menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di kelas IV SD Negeri Suak Geudubang Kecamatan Samatiga Kabupaten Aceh Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian berjumlah sebanyak 9 orang yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan, dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Suak Geudubang Kecamatan Samatiga Kabupaten Aceh Barat. Waktu penelitian pada bulan September 2017. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu: tes, observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan antara lain: lembar soal tes, lembar observasi, dan lembar pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa pada siklus I sebesar 62,22% dan siklus II sebesar 86,67%.

Kata Kunci: Kreativitas, *Contextual Teaching and Learning*, siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang paling besar peranannya bagi kehidupan bangsa dan negara, karena dengan pendidikan dapat mendorong dan menentukan maju mundurnya proses perkembangan bangsa dalam segala bidang. Oleh karena itu

pemerintah selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan baik ditingkat sekolah dasar, sekolah lanjutan tingkat pertama, sekolah lanjutan tingkat atas maupun perguruan tinggi.

Pendidikan itu selalu mengacu kepada upaya pembinaan manusia. Maka keberhasilan pendidikan sangat tergantung kepada bagaimana pelaksanaan pendidikan yang dilakukan oleh suatu instansi. Sebagaimana pelaksanaan pendidikan yang paling menentukan keberhasilan adalah guru, Nana Sudjana menyatakan bahwa “gurulah ujung tombak pendidikan, sebab guru secara langsung mempengaruhi dalam membina dan mengembangkan kemampuan siswa sebagai pemicu. Guru dituntut paling tidak dapat menguasai bahan yang diajarkannya”. (Sudjana, 2008:14)

Siswa merupakan indikator tinggi rendahnya mutu pendidikan di suatu daerah. Tinggi rendahnya mutu pendidikan berhubungan erat dengan kualitas sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi mutlak dibutuhkan demi kemajuan suatu negara. Rangkaian hubungan tersebut menunjukkan bahwa penting bagi kita memberi perhatian penuh pada hasil belajar siswa dan kreativitas siswa.

Seorang guru matematika harus menakutkan anak didik bahwa matematika bukanlah sesuatu hal yang harus ditakuti, tetapi merupakan suatu yang menyenangkan dan menarik untuk dipelajari. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, maka guru memegang peranan penting dalam mendidik para siswa sehingga dapat mengetahui pelajaran yang ditekuninya. Tugas guru tidak terbatas dalam penyampaian materi saja, di samping itu pula merupakan instruktur dan fasilitator yang sangat berpengaruh dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar.

Adapun yang menjadi tugas guru di sini adalah:

- a. Mendidik anak dengan menitik beratkan memberi arah dan kreatifitas.
- b. Memberi fasilitas mencapai tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai.
- c. Membantu perkembangan-perkembangan aspek pribadi seperti nilai, sikap dan penyesuaian diri. (Slameto, 2009: 91)

Menurunnya kreativitas siswa yang berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa dapat dibuktikan dengan hasil tes yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Suak Geudubang Kecamatan Samatiga Kabupaten Aceh Barat. Dari tes tersebut diperoleh nilai rata-rata yang seharusnya mencapai angka 7, pada kenyataannya hanya mencapai angka 5,6.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri Suak Geudubang ditemukan bahwa kreativitas siswa dalam materi bangun datar masih rendah, ditunjukkan melalui rata-rata skor tes (tes dirancang untuk mengukur tingkat kreativitas siswa) sebesar 5,6. Berdasarkan hasil wawancara secara informal dengan guru matematika kelas IV, hal ini disebabkan karena beberapa faktor, seperti karakteristik anak yang kurang menyukai matematika, kurangnya motivasi untuk belajar, dan tingkat pemahaman materi yang rendah. Selain itu, rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran bisa disebabkan karena siswa kurang semangat belajar dan kejenuhan di kelas. Penyebab-penyebab tersebut dapat muncul dari guru, siswa, lingkungan ataupun sarana prasarana. Pada suasana pembelajaran guru kadang menciptakan proses pembelajaran yang menjenuhkan dan kurang menantang bagi siswa. Sehingga siswa menjadi jenuh dalam suasana kelas. Selain itu siswa juga tidak mampu berkreasi, sementara seharusnya siswa mampu belajar mandiri sehingga dapat berimplikasi pada peningkatan kreativitas. Selama ini hasil pendidikan hanya tampak dari kemampuan siswa menghafal fakta-fakta. Walaupun banyak siswa yang mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, tetapi pada kenyataannya mereka sering tidak memahami secara substansi materinya (Nurhadi dan Senduk, 2008:3).

Depdiknas (2006: 1) menyatakan sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan itu akan dimanfaatkan atau digunakan. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan, yaitu menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah. Mereka sangat butuh untuk memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan tempat kerja dan masyarakat pada umumnya mereka akan hidup dan bekerja (dalam Nurhadi dan Senduk, 2008:3).

Seorang pendidik akan memilih pendekatan pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif, efisien dan ekonomis. Efektif dalam arti semua potensi dapat dimanfaatkan, efektif dan ekonomis dalam arti hasil yang diperoleh sesuai dengan biaya yang dikeluarkan sehingga memungkinkan siswa untuk bergerak lebih lanjut. Penerapan pendekatan pembelajaran dalam menyajikan pelajaran sangat berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Penerapan pendekatan pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa pendekatan pembelajaran dalam menyajikan materi dapat ditingkatkan kreativitas siswa.

Hal ini kontras dengan pendekatan kontekstual atau yang kita kenal sebagai pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL). CTL merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga para peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2009: 102).

Pembelajaran CTL merupakan konsep mengajar dan belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga dan masyarakat (Nurhadi, 2012: 1).

Penelitian implementasi pendekatan kontekstual dalam pelajaran matematika di SD memperlihatkan hasil-hasil yang cukup menjanjikan. Penerapan pendekatan kontekstual diantaranya mampu memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa dan membantu siswa dalam memecahkan masalah mereka. Namun penelitian tentang pendekatan kontekstual dalam matematika yang memberikan peningkatan terhadap kreativitas siswa dalam pelajaran matematika di SD masih belum banyak diteliti. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengkaji peningkatan pendekatan kontekstual dalam matematika terhadap pemahaman kreativitas siswa dan menduga bahwa penerapan pendekatan kontekstual dalam matematika dapat meningkatkan kreativitas siswa SD Negeri Suak Geudubang Kecamatan Samatiga Kabupaten Aceh Barat.

Dengan memperhatikan kreativitas siswa yang dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan kontekstual dan beberapa penelitian yang relevan tentang peningkatan pendekatan kontekstual peningkatan kreatifitas, penulis menganggap bahwa penggunaan pendekatan kontekstual dalam upaya meningkatkan kreatifitas siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kreativitas Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Suak Geudubang Kecamatan Samatiga".

Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal sudah ada, yang emuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Barbara Clark seseorang siswa berbakat akan memiliki dua hal dalam dirinya, yaitu:

1. Intelegensi tinggi mendukung terhadap berkembangnya kreatifitas karena dengan intelegensi seseorang akan semakin kreatif. Sebab tanpa kecerdasan tidak bisa seseorang menjadi kreatif.
2. Bakat khusus dibawa sejak lahir, diturunkan oleh ibu bapak atau nenek moyangnya. Bakat khusus itu dikembangkan oleh kecerdasan dan kreatifitas. Anak berbakat tidak mungkin orang biasa saja, tapi diikuti oleh adanya intelegensi yang tinggi dan kreatifitas. Jadi siswa dikatakan kreatif jika siswa tersebut memiliki bakat dan intelegensi yang tinggi. (Sofian Willis, 2013: 157)

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta: daya cipta atau perihal berkreasi; kekreativan (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2010: 778) . Menurut yatim Rianto, kreativitas adalah suatu proses yang menuntut suatu keseimbangan dan aplikasi dari tiga aspek esensial kecerdasan

analitis, kreatif, dan praktis, beberapa aspek yang digunakan secara kombinatif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan (Yatim, 2010: 225).

Menurut Ruseffendi kreativitas siswa akan tumbuh jika dilatih melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan pemecahan masalah (Ruseffendi, 2008: 239). Sedangkan Munandar mengemukakan perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif seorang siswa berhubungan erat dengan cara mengajar guru (Munandar, 2008: 14).

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan proses berpikir kreatif akan terjadi apabila guru menciptakan suasana pembelajaran dimana seorang siswa berhadapan dengan suatu situasi atau masalah yang menantang dan dapat memicunya untuk berpikir sehingga diperoleh kejelasan dan solusi atau jawaban terhadap masalah yang dimunculkan dalam situasi yang dihadapinya.

Pada umumnya kegagalan menjadi orang kreatif dan inovatif disebabkan oleh ketidakseriusan kita untuk menjadi yang lebih baik, kekuatan seseorang yang kreatif dan inovatif datangnya dari diri sendiri, serta ide yang realitis itu bukan dari orang lain.

Menurut peneliti, ada tiga bahan dasar untuk memupuk kreativitas. Bahan *pertama* dan terpenting adalah Keahlian dalam bidang khusus, atau keterampilan dalam hal tertentu. Keterampilan ini merupakan penguasaan dasar dalam suatu bidang. Jadi, dasar utama untuk menjadi kreatif adalah bisa menguasai bidang tertentu. Banyak orang yang memiliki kecenderungan terhadap sesuatu, bakat adalah kecenderungan alamiah untuk mampu menghasilkan karya besar dalam bidang tertentu. Akan tetapi, tanpa pelatihan dalam keterampilan dalam suatu bidang bakat yang paling menjanjikan sekalipun akan luntur. Sebaliknya, dengan pengembangan keterampilan yang layak, bakat yang biasa-biasa saja bisa menjadi basis bagi kreativitas. (Ngainun, 2009: 247-249)

Bahan *kedua* adalah keterampilan berpikir kreatif, yaitu cara mendekati dunia yang memungkinkan untuk menemukan kemungkinan baru dan mewujudkannya hingga pelaksanaan akhir. Keterampilan berpikir kreatif ini mencakup kemampuan

untuk membayangkan tentang kemungkinan yang beragam, seperti tekun dalam menangani persoalan, dan memiliki standar kerja yang tinggi. Hal ini juga mencakup kemampuan untuk membalik sesuatu dalam pikiran.

Unsur atau bahan *ketiga* atau bahan terakhir yang berfungsi untuk mematangkan kreativitas adalah kecintaan. Istilah psikologisnya adalah *motivasi intrinsik*, yaitu dorongan untuk melakukan sesuatu semata demi kesenangan melakukannya, bukan karena hadiah atau kompensasi. Motivasi ekstrinsik membuat seseorang melakukan sesuatu bukan karena dia menginginkannya, tetapi karena melihatnya sebagai sebuah keharusan. Kreativitas mulai matang ketika seseorang termotivasi murni oleh kesenangan pada apa yang mereka lakukan. Ilmuwan yang paling sukses dan inovatif tidak selalu yang paling berbakat, tetapi ilmuwan yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar. Sampai pada tingkat tertentu, kecintaan yang kuat bisa mengimbangi kuatnya bakat. kecintaan menjadi dasar yang kemudian memunculkan ketekunan, orang yang peduli dengan kecintaan yang dalam tentang apa yang mereka lakukan tidak akan gampang menyerah. Jika seseorang bertahan dalam inovasinya, mereka akan terus maju. Seperti kata Edison, "*Kegigihan merupakan kejeniusan tersendiri*".

Dengan demikian, hal penting yang harus diusahakan secara terus menerus untuk memicu keberhasilan adalah membangun kreativitas diri secara maksimal. Dengan cara ini, maka bakat yang telah tergalih dapat dieksplorasi dengan baik. (Ngainun, 2009: 249)

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Menurut Rusgianto, (2012: 22), *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan sesuatu proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ ketrampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.

CTL disebut pendekatan kontekstual karena konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa

dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.

Dalam *Contextual Teaching and Learning (CTL)* diperlukan sebuah pendekatan yang lebih memberdayakan siswa dengan harapan siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan dalam benak mereka, bukan menghafalkan fakta. Disamping itu siswa belajar melalui mengalami bukan menghafal, mengingat pengetahuan bukan sebuah perangkat fakta dan konsep yang siap diterima akan tetapi sesuatu yang harus dikonstruksi oleh siswa. Dengan rasional tersebut pengetahuan selalu berubah sesuai dengan perkembangan jaman.

Saat ini pendekatan kontekstual (*CTL*) telah berkembang di negara-negara maju dengan berbagai nama. Belanda mengembangkan dengan apa yang disebut *Realistic Mathematics Education (RME)*, di Amerika berkembang dengan apa yang disebut *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, dan di Michigan juga berkembang dengan sebutan *Connected Mathematics Project (CMP)*.

Tujuan pendekatan *CTL* pada dasarnya adalah membekali siswa dengan pengetahuan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari suatu permasalahan yang lain dan dari suatu konteks ke konteks yang lain (Rusgianto, 2012: 23). Siswa belajar dari mengalami sendiri, bukan dari pemberian orang lain.

Tujuh komponen utama dalam *CTL* meliputi:

a) Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal. Konstruktivisme dalam belajar merupakan sesuatu yang kompleks dan multidimensi yang jauh melampaui berbagai metodologi yang hanya berorientasi pada latihan dan rangsangan tanggapan (*stimulus-response*).

b) Tanya jawab

Pertanyaan guru digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara kritis dan mengevaluasi cara berpikir siswa, sedangkan pertanyaan siswa merupakan wujud keingintahuan. Tanya jawab dapat

diterapkan antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa, siswa dengan guru, atau siswa dengan orang lain yang didatangkan ke kelas.

c) Komunitas belajar

Komunitas belajar adalah kelompok belajar atau komunitas yang berfungsi sebagai wadah komunikasi untuk berbagi pengalaman dan gagasan. Prakteknya dapat berwujud dalam; pembentukan kelompok kecil atau kelompok besar serta mendatangkan ahli ke kelas, bekerja dengan kelas sederajat, bekerja dengan kelas di atasnya, bekerja dengan masyarakat.

d) Pemodelan

Dalam konsep ini kegiatan mendemonstrasikan suatu kinerja agar siswa dapat mencontoh, belajar atau melakukan sesuatu sesuai dengan model yang diberikan. Guru memberi model tentang *how to learn* (cara belajar) dan guru bukan satu-satunya model dapat diambil dari siswa berprestasi atau melalui media cetak dan elektronik

e) Refleksi

Refleksi yaitu melihat kembali atau merespon suatu kejadian, kegiatan dan pengalaman yang bertujuan untuk mengidentifikasi hal yang sudah diketahui, dan hal yang belum diketahui agar dapat dilakukan suatu tindakan penyempurnaan. Adapun realisasinya adalah; pertanyaan langsung tentang apa-apa yang diperolehnya hari itu, catatan dan jurnal di buku siswa, kesan dan saran siswa mengenai pembelajaran pada hari itu, diskusi dan hasil karya.

f) Penilaian otentik (penilaian sebenarnya)

Prosedur penilaian yang menunjukkan kemampuan (pengetahuan, ketrampilan sikap) siswa secara nyata. Penekanan penilaian otentik adalah pada pembelajaran seharusnya membantu siswa agar mampu mempelajari sesuatu, bukan pada diperolehnya informasi di akhir periode, kemajuan belajar dinilai tidak hanya hasil tetapi lebih pada prosesnya dengan berbagai cara, menilai pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa.

Penerapan pendekatan kontekstual (*CTL*) di kelas cukup mudah, dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja termasuk bidang studi

matematika. Langkah- langkah penerapan pendekatan kontekstual berkaitan erat dengan tujuh komponen yang telah disebutkan diatas.

Menurut Rusgianto (2012: 25), adapun langkah- langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkontruksikan sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya
- b) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik
- c) Mengembangkan sifat- sifat ingin tahu siswa dengan bertanya
- d) Menciptakan masyarakat belajar
- e) Menghindarkan model yang bisa ditiru sebagai contoh pembelajaran
- f) Melakukan refleksi di akhir pertemuan
- g) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara

Dalam pembelajaran kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih banyak berusaha dengan pendekatan pembelajaran dari pada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa). Sesuatu yang baru itu baerupa pengetahuan dan keterampilan datang dari "menemukan sendiri" bukan dari "apa kata guru". Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual (CTL). (Rusgianto, 2012: 26).

METODE

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan untuk mengatasi permasalahan atas rendahnya kreativitas siswa pada materi bangun datar dengan dengan menggunakan pendekatan CTL di kelas IV SD Negeri Suak Geudubang. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran di

kelas dengan cara melakukan tindakan-tindakan. Upaya tindakan untuk perbaikan dimaksudkan sebagai pencarian jawab atas permasalahan yang dialami oleh para guru dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* terdiri dari tiga kata, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian sendiri merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu dan bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal. Tindakan adalah suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu (Emzir, 2008: 234).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Suak Geudubang Kecamatan Samatiga Kabupaten Aceh Barat. Adapun waktu pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan Desember 2017, dan sesuai kalender akademik pada pelaksanaan proses belajar mengajar semester ganjil.

Subjek dalam penelitian berjumlah sebanyak 9 orang yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan, dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Suak Geudubang Kecamatan Samatiga Kabupaten Aceh Barat. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes, observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan atas rendahnya kreativitas siswa pada materi bangun datar. Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada siswa kelas IV SD Negeri Suak Geudubang. Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan langkah berikut: Apersepsi dan motivasi, pengerjaan lembar kerja siswa, sesi tanya jawab dan diskusi, pemodelan, refleksi, dan penilaian. Pada hasil siklus I dapat dijelaskan bahwa tingkat perhatian siswa saat guru memberikan materi yang menyatakan "Baik", tingkat perhatian siswa saat guru menyajikan materi yang menyatakan "Baik", tingkat partisipasi siswa dalam bertanya yang menyatakan "Cukup Baik", tingkat membangkitkan respon pada siswa yang menyatakan "Cukup Baik", tingkat mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa yang menyatakan

“Baik”, tingkat mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa yang menyatakan “Cukup Baik”, tingkat untuk membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa “Baik”, tingkat untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa yang menyatakan “Baik”, dan tingkat kreativitas siswa menatakan “Cukup Baik”.

Dapat dijelaskan bahwa mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkontruksikan sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya yang menyatakan “Baik”, melaksanakan sejauh mungkin kegiatan CTL untuk semua topik yang menyatakan “Cukup Baik”, mengembangkan sifat- sifat ingin tahu dengan bertanya menyatakan “Baik”, menciptakan masyarakat belajar yang menyatakan “Baik”, menghindari pendekatan yang bisa ditiru sebagai contoh pembelajaran menyatakan “Cukup Baik”, melakukan refleksi di akhir pertemuan “Baik”, melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara menyatakan “Cukup Baik”,

Pada hasil siklus II dapat dijelaskan bahwa tingkat perhatian siswa saat guru memberikan materi yang menyatakan “Sangat Baik”, tingkat perhatian siswa saat guru menyajikan materi yang menyatakan “Sangat Baik”, tingkat partisipasi siswa dalam bertanya yang menyatakan “Baik”, tingkat membangkitkan respon pada siswa yang menyatakan “Baik”, tingkat mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa yang menyatakan “Baik”, tingkat mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa yang menyatakan “Sangat Baik”, tingkat untuk membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa yang menyatakan “Baik”, tingkat untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa yang menyatakan “Sangat Baik”, dan tingkat kreativitas siswa menatakan “Baik”.

Dapat dijelaskan bahwa mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkontruksikan sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya yang menyatakan “Sangat Baik”, melaksanakan sejauh mungkin kegiatan CTL untuk semua topik yang menyatakan “Baik”, mengembangkan sifat- sifat ingin tahu dengan bertanya menyatakan “Sangat Baik”, menciptakan masyarakat belajar yang menyatakan

“Sangat Baik”, menghindarkan pendekatan yang bisa ditiru sebagai contoh pembelajaran menyatakan “Baik”, melakukan refleksi di akhir pertemuan “Sangat Baik”, melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara menyatakan “Baik”.

Berdasarkan hasil pengamatan kreativitas siklus I dalam *fluency* (kelancaran) diperoleh 7 anak atau 77,78% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik, 1 anak atau 11,11% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang baik, 1 anak atau 11,11% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria tidak baik, selanjutnya *flexibility* (keluwesan) diperoleh data 5 anak atau 55,56% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik, 4 anak atau 44,44% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang baik, dan tidak ada anak yang memenuhi kriteria tidak baik, selanjutnya *originality* (keaslian) diperoleh data 4 anak atau 44,44% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik, 4 anak atau 44,44% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang baik, 1 anak atau 11,11% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria tidak baik, selanjutnya *elaboration* (keterperincian) diperoleh data 6 anak atau 66,67% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik, 2 anak atau 22,22% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang baik, 1 anak atau 11,11% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria tidak baik, selanjutnya *sensitivity* (kepekaan) diperoleh 6 anak atau 66,67% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik, 1 anak atau 11,11% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang baik, 2 anak atau 22,22% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria tidak baik. Sehingga rata-rata skor kreativitas siswa yaitu sebesar 62,22%. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan kreativitas siswa pada siklus I, namun kreativitas belajar siswa belum memenuhi syarat ketentuan belajar. Mengingat pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran siklus pertama masih belum mencapai target yang diharapkan, maka dilakukan perbaikan tindakan dengan melakukan siklus kedua.

Berdasarkan hasil pengamatan kreativitas siklus II dalam *fluency* (kelancaran) diperoleh 8 anak atau 88,89% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik dan 1 anak yang mempunyai kriteria kurang baik, selanjutnya *flexibility* (keluwesan) diperoleh data 8 anak atau 88,89% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik dan

sudah tidak ada lagi anak yang mempunyai kriteria kurang baik dan tidak baik, selanjutnya *originality* (keaslian) diperoleh data 9 anak atau 100% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik dan sudah tidak ada lagi anak yang mempunyai kriteria kurang baik dan tidak baik, selanjutnya *elaboration* (keterperincian) diperoleh data 7 anak atau 77,78% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik, 2 anak atau 22,22% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang baik dan tidak ada anak yang mempunyai kriteria tidak baik, selanjutnya *sensitivity* (kepekaan) diperoleh 7 anak atau 77,78% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria baik dan sudah tidak ada lagi anak yang mempunyai kriteria kurang baik dan tidak baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa selama penelitian dilakukan, terjadi peningkatan kreativitas siswa pada materi bangun datar. Rata-rata skor kreativitas siswa pada siklus II diperoleh sebesar 86,67%. Hal ini memperlihatkan bahwa hasil yang sudah dicapai telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dari pra siklus sampai siklus ke II dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yang dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri Suak Geudubang Kecamatan Samatiga Kabupaten Aceh Barat yaitu: Apersepsi dan motivasi, pengerjaan lembar kerja siswa, sesi tanya jawab dan diskusi, pemodelan, refleksi, dan penilaian. Kreativitas dinilai dengan memperhatikan lima aspek yaitu: kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan yang dilihat dari hasil skor tes. Informasi mengenai kreativitas siswa lebih lanjut diperkuat dengan adanya hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan langkah-langkah pembelajaran di atas dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Penerapan pembelajaran melalui pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan lima aspek yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan yang dilakukan selama penelitian memberikan memiliki dampak positif dalam meningkatkan kreativitas siswa yang ditandai dengan peningkatan skor tes kreativitas siswa pada setiap siklus dengan nilai rata-rata skor siklus I sebesar 62,22 dan skor siklus II sebesar 86,67.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) memberikan dampak positif terhadap kerjasama antara siswa, hal ini ditunjukkan adanya tanggung jawab dimana siswa yang lebih mampu mengajari temannya yang kurang mampu.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka pada bagian ini dikemukakan beberapa saran dan rekomendasi sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan penelitian sejenis dengan mengembangkan pendekatan CTL untuk mengatasi permasalahan di kelas.
2. Perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan kreativitas siswa, dengan mengembangkan atau menerapkan salah satu pendekatan atau model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2007. *Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat PPTK dan KPT Dirjen Dikti.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurhadi. 2012. *Pendekatan Kontekstual*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nurhadi dan Senduk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Bandung: UM Press.
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munandar. 2008. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusgianto. 2012. *Contextual Teaching Learning*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2009. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.