

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kreatif Produktif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kreatif Produktif

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan. Kreativitas diperlukan dalam berbagai segi kehidupan, dalam kehidupan bermasyarakat, dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Wena (2013:138) kreativitas terkait langsung dengan produktivitas dan merupakan bagian esensial dalam pemecahan masalah. Kreativitas dan produktivitas merupakan hal hal yang saling berkaitan dan dalam proses pembelajaran hal tersebut harus ditumbuhkan secara bersamaan.

Awalnya model pembelajaran kreatif produktif khusus dirancang untuk pembelajaran apresiasi sastra. Namun pada perkembangan kemudian, dengan berbagai modifikasi, model ini dapat digunakan untuk pembelajaran berbagai bidang studi. Jika pada awalnya model ini disebut sebagai Strategi kreatif produktif disebut dengan strategi strata. Menurut Wardani, 1981 (dalam Wena, 2013:139), kemudian dengan berbagai strategi ini disebut dengan pembelajaran kreatif produktif (Depdiknas, 2005). Pembelajaran Kreatif Produktif merupakan strategi yang

dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pendekatan tersebut antara lain belajar aktif dan kreatif (CBSA) yang juga dikenal dengan strategi inkuiri, pembelajaran konstruktif, pembelajaran kolaboratif dan kooperatif.

Strategi pembelajaran inkuiri menekan kepada proses mencari dan menemukan. Menurut Hosnan (2014: 341) pembelajaran inkuiri merupakan proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Kegiatan ini diawali dari pengamatan terhadap fenomena, dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan bermakna untuk menghasilkan temuan yang diperoleh sendiri oleh siswa.

Menurut Musclish (dalam Hosnan, 2014: 270) mengemukakan konstruktif merupakan proses pembelajaran yang menekankan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan dari pengalaman belajar yang bermakna. Pengetahuan bukanlah serangkaian fakta, konsep dan kaidah yang siap dipraktikkannya. Manusia harus mengkonstruksikannya terlebih dahulu pengetahuan itu dan memberikan makna melalui pengalaman nyata.

Pembelajaran kolaboratif menggambarkan suatu perubahan signifikan dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut Hosnan (2014: 309). Pembelajaran kolaboratif dilandasi oleh pemikiran bahwa kegiatan belajar hendaknya mendorong dan membantu siswa untuk terlibat secara langsung

membangun pengetahuan sehingga mencapai pemahaman yang mendalam. Pembelajaran kolaboratif biasanya siswa bekerja dalam suatu kelompok, saling mencari pemahaman, penyelesaian atau arti, atau membuat suatu produk.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Menurut Trianto (2011: 58) menyatakan bahwa belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Belajar secara berkelompok, selain dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, juga dapat meningkatkan dan mengembangkan cara berpikir kreatif. Hal ini terkait dengan meningkatkan tanggung jawab siswa dalam belajar secara berkelompok sehingga dapat menciptakan seseorang yang berpikir kreatif.

Pembelajaran ini diharapkan dapat menantang siswa untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai re-kreasi atau pencerminan pemahamannya terhadap masalah/topik yang dikaji. Menurut Solihatin (2012: 161) model pembelajaran kreatif produktif merupakan model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Sedangkan menurut Zulkifli (2011: 1) model pembelajaran kreatif produktif merangsang siswa untuk lancar dan luwes dalam berfikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu

melahirkan banyak gagasan yang sangat menarik selama pembelajaran yang disertai usaha-usaha yang dapat menciptakan suasana yang bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang model pembelajaran kreatif produktif, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kreatif produktif merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk membangun pengetahuan awal yang dimiliki dari suatu konsep/masalah yang sedang dikaji, kemudian mendorong siswa mencari dan menemukan jawaban dari pengetahuan maupun pengalaman langsung sehingga menghasilkan sesuatu yang baru atau re-kreasi sebagai hasil dari pemahamannya. Model pembelajaran kreatif produktif mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif, membentuk sikap tanggung jawab dan kerjasama dalam pembelajaran yang dilakukan baik secara individual maupun kelompok.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kreatif Produktif

Pembelajaran kreatif produktif memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan pembelajaran lainnya. Menurut Suryosubroto (2009: 124) karakteristik pembelajaran kreatif produktif antara lain sebagai berikut :

- a. Keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran.

Keterlibatan ini difasilitasi melalui pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi dari konsep bidang ilmu yang sedang dikaji serta menafsirkan hasil eksplorasi tersebut. Siswa diberi kebebasan untuk menjelajahi berbagai sumber yang relevan dengan

topik/konsep/masalah yang sedang dikaji. Eksplorasi ini akan meningkatkan siswa melakukan interaksi dengan lingkungan dan pengalamannya sendiri, sebagai media untuk mengkonstruksi pengetahuan.

- b. Siswa didorong untuk menemukan/mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi atau percobaan.

Cara ini, konsep tidak ditransfer oleh guru kepada siswa, tetapi dibentuk sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang terjadi ketika melakukan eksplorasi serta interpretasi. Siswa didorong untuk memberikan makna dari pengalamannya, sehingga pemahamannya terhadap fenomena yang sedang dikaji menjadi meningkat. Disamping itu, siswa didorong untuk memunculkan berbagai sudut pandang terhadap topik/konsep/masalah yang sama, menggunakan argumentasi yang relevan. Hal hal ini merupakan salah satu realisasi hakikat konstruktivianse dalam pembelajaran.

- c. Siswa diberi kesempatan untuk bertanggungjawab menyelesaikan tugas bersama.

Kesempatan ini diberikan melalui kegiatan eksplorasi, interpretasi dan rekreasi. Disamping itu, siswa juga mendapat kesempatan untuk membantu temannya dalam menyelesaikan satu tugas. Kebersamaan, baik dalam eksplorasi, interpretasi serta rekreasi dan pemajangan hasil merupakan arena interaksi yang memperkaya pengalaman.

- d. Pada dasarnya untuk menjadi kreatif seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri.

Konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan siswa dan guru merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik – topik penting kurikulum. Guru mengajukan pertanyaan yang membuat siswa berpikir keras, kemudian mengejar pendapat siswa tentang ide – ide besar dari berbagai persepektif. Guru juga mendorong siswa untuk menunjukkan/mendemonstrasikan pemahamannya tentang topik – topik penting dalam kurikulum menurut caranya sendiri menurut Black (dalam Suryosubroto, 2009:126).

Karakteristik yang dimiliki model pembelajaran kreatif produktif membantu guru menerapkan model ini didalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tanggung jawab dan kerjasama dalam menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran.

3. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring Model Pembelajaran Kreatif Produktif

Pemilihan metode dan mengajar harus mengandung dampak langsung (intruksional) dan dampak pengiring (*nurturant effects*). Dampak intruksional merupakan tujuan yang secara langsung akan dicapai melalui pelaksanaan program pengajaran (satuan pelajaran) yang dilaksanakan guru setelah selesai suatu pertemuan belajar mengajar. Sedangkan dampak pengiring merupakan hasil pengajaran yang hasilnya akan berpengaruh

kepada siswa dan akan mengiringi atau menyertai belakangan. Dampak pengiring ini berkaitan dengan *effective domain* (sikap dan nilai).

Dampak intruksional yang dapat dicapai melalui model pembelajaran kreatif dan produktif menurut Solihatin (2012: 163-164) antara lain :

- 1) Pemahaman terhadap suatu nilai, konsep atau masalah tertentu.
- 2) Kemampuan menerapkan konsep/memecahkan masalah, serta
- 3) Kemampuan mengkreasikan sesuatu berdasarkan pemahaman tersebut

Dampak pengiring (*nurturant effect*), melalui model pembelajaran kreatif produktif diharapkan dapat dibentuk kemampuan berpikir kritis kreatif, bertanggung jawab serta bekerja sama, yang kesemuanya merupakan tujuan pembelajaran jangka panjang. Tentu saja dampak pengiring hanya mungkin terbentuk jika kesempatan untuk mencapai/menghayati berbagai kemampuan tersebut memang benar – benar disediakan secara memadai. Hal tersebut akan tercapai, jika model pembelajaran ini diterapkan secara benar dan memadai.

4. Langkah - langkah Model Pembelajaran Kreatif Produktif

Ada lima langkah pembelajaran kreatif produktif. Lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tiap tahapan pembelajaran tergantung pada jangkauan masalah yang diselesaikan.

Menurut Wena (2012: 138), kegiatan pembelajaran dibagi menjadi lima langkah yaitu orientasi, eksplorasi, interpretasi, rekreasi dan evaluasi. Setiap langkah dapat dikembangkan lebih lanjut oleh para guru dengan berpegang pada hakikat setiap langkah sebagai berikut :

- a. Orientasi

Tahap ini diawali dengan orientasi untuk menyepakati tugas dan langkah pembelajaran dalam hal ini guru mengomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran, hasil akhir yang diharapkan dari siswa, serta penilaian yang diterapkan. Menurut Borich (dalam Wena, 2013: 140) tahap orientasi sangat penting dilakukan pada awal pembelajaran, karena dapat memberi arah dan petunjuk bagi siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Pada kesempatan ini siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat tentang langkah/cara kerja serta hasil akhir yang diharapkan serta penilaian. Dalam tahap ini terjadi negosiasi antara siswa dan guru tentang aspek-aspek tahap ini, siswa tersebut, namun pada akhirnya diharapkan terjadi kesepakatan antara guru dan siswa.

b. Eksplorasi

Tahap ini, siswa melakukan eksplorasi terhadap masalah/konsep yang dikaji. Eksplorasi dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti membaca, melakukan observasi, wawancara, melakukan percobaan, *browsing* lewat internet dan sebagainya. Menurut pendapat Black (dalam Wena, 2013: 141) melalui kegiatan eksplorasi siswa akan dirangsang untuk meningkatkan rasa ingin tahunya (*curiosity*) dan hal tersebut dapat memacu kegiatan belajar selanjutnya. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Waktu untuk eksplorasi disesuaikan dengan luasnya cakupan bidang/bahasan yang akan dibahas. Agar eksplorasi terarah, guru harus membuat panduan singkat, yang memuat tujuan, waktu, materi, cara kerja serta hasil akhir yang diharapkan.

c. Interpretasi

Tahap ini hasil eksplorasi diinterpretasikan melalui kegiatan analisis, diskusi, tanya jawab, atau bahkan berupa percobaan kembali, jika memang hal itu diperlukan kembali. Menurut Brooks & Brooks (Wena: 141) tahap interpretasi sangat penting dilakukan dalam kegiatan pembelajaran karena melalui tahap interpretasi siswa didorong untuk berpikir tingkat tinggi (analisis, sintesis, dan evaluasi) sehingga terbiasa dalam memecahkan masalah meninjau dari berbagai aspek. Interpretasi sebaiknya dilakukan pada jam tatap muka. Jika eksplorasi dilakukan oleh kelompok, setiap kelompok selanjutnya diharuskan menyajikan hasil pemahamannya di depan kelas dengan cara masing-masing, diikuti tanggapan oleh siswa lain. Pada akhir tahap ini diharapkan semua siswa sudah memahami konsep/topik/masalah yang dikaji.

d. Re-kreasi

Tahap ini siswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya terhadap konsep/topik/masalah yang dikaji menurut kreasinya masing-masing. Menurut Cregg & Berch (dalam Wena, 2013: 141) pada setiap akhir suatu pembelajaran, sebaiknya siswa dituntut untuk mampu menghasilkan sesuatu sehingga apa yang telah dipelajarinya menjadi bermakna, lebih-lebih untuk memecahkan masalah yang sering dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Re-kreasi dapat dilakukan secara individual atau kelompok sesuai dengan pilihan siswa. Hasil re-kreasi merupakan produk kreatif sehingga dapat dipresentasikan, dipajang atau ditindak lanjuti.

e. Evaluasi

Menurut Wena (2013: 142) evaluasi dilakukan selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir siswa. Hal-hal yang dinilai selama proses pembelajaran adalah kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan/argumentasi, kemampuan untuk bekerja sama dan memikul tanggung jawab bersama. Sedangkan evaluasi pada akhir pembelajaran adalah evaluasi terhadap produk kreatif yang dihasilkan oleh siswa. Kriteria penilaian dapat disepakati bersama pada waktu orientasi.

Secara operasional kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 2.1 Kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran menurut Wena (2013: 143)

No	Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan siswa
1	Orientasi	Mengkomunikasikan tujuan, waktu, langkah pembelajaran, hasil yang diharapkan dan penilaian.	Menanggapi/mendiskusikan langkah pembelajaran, hasil yang diharapkan dan penilaian.
2	Eksplorasi	Fasilitator, motivator, mengarahkan dan memberi bimbingan belajar.	Membaca, melakukan observasi, wawancara, melakukan percobaan, browsing lewat internet, dan sebagainya
3	Interpretasi	Membimbing, fasilitator, mengarahkan	Analisis, diskusi, tanya jawab atau berupa percobaan kembali
4	Re-kreasi	Membimbing, mengarahkan, memberi dorongan, menumbuhkembangkan daya cipta	Mengambil kesimpulan, menghasilkan sesuatu/produk baru
5	Evaluasi	Mengevaluasi, memberi balikan	Mendiskusikan hasil evaluasi

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kreatif produktif dimulai dari menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran serta hasil akhir dan penilaian yang akan dilakukan (orientasi), mengarahkan dan memberikan bimbingan belajar menggunakan sumber belajar (eksplorasi), memfasilitasi proses diskusi baik secara individual maupun kelompok (interpretasi), mengarahkan siswa untuk menghasilkan produk baru dari hasil pemahamannya (re-kreasi), dan mengevaluasi proses pembelajaran (evaluasi).

5. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Kreatif Produktif

Kelebihan model pembelajaran kreatif produktif menurut *Wordpress* (<http://deo.wordpress.com>:2011) adalah model pembelajaran yang mencerminkan kekuatannya sebagai kelompok model yang berfokus pada kebutuhan siswa, sesuai dengan paradigma *student centered learning*, sebagai berikut.

- 1) Dalam setiap tahap kegiatan, siswa terlibat secara aktif, baik intelektual maupun emosional.
- 2) Melalui tahap – tahap kegiatan dalam model pembelajaran kreatif produktif ini, siswa mendapat kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan sumber belajar sehingga kesempatan untuk membentuk pengetahuan sendiri terbuka lebar.
- 3) Melalui kegiatan re-kreasi, kreativitas terpacu untuk menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji.
- 4) Penilaian proses dan hasil belajar yang dilakukan sepanjang kegiatan memungkinkan dilakukannya penilaian secara utuh dan komprehensif, di samping siswa mendapat kesempatan untuk menampilkan pemahamannya dalam berbagai bentuk

Menurut Solihatin (2012: 167) model pembelajaran kreatif dan produktif ini juga tidak terlepas dari kelemahan disamping kekuatan yang

dimilikinya. Kelemahan tersebut, antara lain terkait dengan kesiapan guru dan siswa untuk terlibat dalam model pembelajaran seperti ini karena memang sangat berbeda dari pembelajaran tradisional. Guru yang terbiasa menyampaikan semua materi melalui ceramah, mungkin memerlukan waktu untuk dapat secara berangsur-angsur mengubah kebiasaan tersebut. Siswa juga yang terbiasa mendengarkan penjelasan yang diberikan guru harus mengubah kebiasaan tersebut menjadi aktif mencari sumber belajar yang dibutuhkan.

Jika dicermati, kelemahan yang telah diuraikan sebenarnya bukan merupakan kelemahan model pembelajaran kreatif produktif, tetapi model ini baru muncul ketika model ini diterapkan dan mengacu kepada ketidaksiapan lingkungan. Jika kelemahan dapat diminimalkan, maka kekuatan model ini akan membuahkan proses dan hasil belajar yang diharapkan sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kreatif produktif dimulai dari menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran serta hasil akhir dan penilaian yang akan dilakukan (orientasi), mengarahkan dan memberikan bimbingan belajar menggunakan sumber belajar (eksplorasi), memfasilitasi proses diskusi baik secara individual maupun kelompok (interpretasi), mengarahkan siswa untuk menghasilkan produk baru dari hasil pemahamannya (re-kreasi), dan mengevaluasi proses pembelajaran (evaluasi).

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan (dalam Hamalik, 2011: 29). Belajar merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh ketrampilan atau kompetensi tertentu melalui latihan dan interaksi dengan lingkungan. Di dalam proses belajar, belajar terjadi secara sengaja atau tidak sengaja. Seperti yang disampaikan oleh Suyono & Hariyanto (2014: 3) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*), atau *a body knowledge*.

Menurut Djamarah (2006: 10) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Menurut Rusman (2012: 134) belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Komalasari (2011: 2), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena

suatu hal. Kedua definisi tersebut sejalan dengan pendapat Cornbach (dalam Suprijono, 2012: 2) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

Belajar dimaknai sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja). Menurut Sunaryo (dalam Komalasari, 2011: 2) belajar merupakan suatu kegiatan di mana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Trianto (2011: 37) menjelaskan bahwa belajar bermakna merupakan suatu proses di mana seorang guru membantu siswa menanamkan pengetahuan baru dengan konsep-konsep pengetahuan awal yang sudah dimiliki siswa yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Pembelajaran konsep membuat siswa dapat memahami dan membedakan benda-benda, peristiwa atau kejadian yang ada dalam lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat tokoh di atas peneliti menyimpulkan belajar adalah suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil dari perolehan dan pengalaman individu yang didapatkan dari lingkungannya yang terjadi karena ada usaha dari diri setiap individu.

2. Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran dikatakan sedang berlangsung apabila ada aktivitas didalamnya. Aktivitas merupakan segala bentuk kegiatan yang

dilakukan oleh seseorang. Aktivitas belajar merupakan faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar siswa.

Menurut Sardiman (2010: 100) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus saling terkait. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 23) proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Menurut Dierich yang dikutip Hamalik (dalam Hanafiah & Suhana 2010: 24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut.

- 1) kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain,
- 2) kegiatan-kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan interupsi,
- 3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan atau mendengarkan radio,
- 4) kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket,
- 5) kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola,
- 6) kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun,

- 7) kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan,
- 8) kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Lebih lanjut menurut Kunandar (2011: 277) tentang aktivitas belajar sebagai keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perbuatan dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Menurut Kunandar (2011: 277) indikator aktivitas siswa dapat dilihat dari: pertama, mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran, kedua aktivitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa, ketiga mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dalam LKS.

Berdasarkan beberapa tokoh di atas peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala bentuk kegiatan siswa baik mental maupun emosional dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan, sehingga berdampak kearah yang lebih maju. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat melalui mayoritas siswa beraktivitas, aktivitas pembelajaran didominasi oleh siswa dan mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas. Adapun aspek yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipasi, minat, dan perhatian. Indikator tersebut dapat dikembangkan dalam penelitian ini adalah (1) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama (2) tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru, (3) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, (4) mengajukan pertanyaan, (5) mengemukakan pendapat, (6) antusias/semangat dalam mengikuti pelajaran, (7) menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam

belajar, (8) mengerjakan tugas dengan baik, (9) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok dengan baik, (10) mengikuti semua tahapan pembelajaran dengan baik.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa. Hasil belajar dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Hamalik (2011: 31) menyatakan bahwa hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abelitas, dan keterampilan. Hamalik menambahkan “hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek – aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.” Merujuk pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2011: 5), hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Kurniawan (2011: 13) menyatakan bahwa proses belajar terjadi bahwasanya dari proses belajar itu akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku, perubahan tingkah laku ini bisa juga disebut hasil belajar. Kingsley (dalam Kurniawan 2011: 13) membedakan hasil belajar siswa (individu) menjadi tiga jenis yaitu:

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita – cita

Menurut Karwono dan Mularsih (2010: 2) ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu dari tidak terampil menjadi terampil. Perubahan perilaku yang terjadi dari proses pembelajaran pada setiap siswa menetap dalam jangka waktu yang berbeda-beda, artinya perubahan perilaku tersebut bisa saja hilang atau berubah jika tidak sering latihan.

Menurut Sanjaya (2008: 27) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Melalui hasil belajar yang diperoleh siswa, guru mendapatkan gambaran pencapaian siswa selama proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar tiap individu tidak sama karena dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri individu yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Adapun indikator untuk masing – masing aspek tersebut adalah

a. Kognitif

Ranah kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Menurut Bloom (Kurniawan, 2011: 13) hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual. Pada kategori ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hierarkhis. Keenam hasil belajar ranah kognitif ini meliputi: (1) Pengetahuan, (2) pemahaman, (3) aplikasi, (4) analisis, (5) sintesis (6) evaluasi.

Perkembangan selanjutnya Bloom & Krathwol menyempurnakan kemampuan aspek kognitif ini dengan tahapan ketujuh yaitu kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan kognitif tertinggi, menggantikan kemampuan evaluasi. Kreativitas adalah kemampuan untuk mengkreasi atau mencipta yaitu kemampuan yang di pandang paling sulit/tinggi di banding kemampuan kogntif lainnya. Pembelajaran kreatif produktif ini indikator hasil belajar kognitif siswa berupa membuat proyek yang menghasilkan produk dari pemikiran kreatif siswa, menjelaskan hasil produk dan mengevaluasi hasil produk yang didapat.

b. Afektif

Ranah afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Menurut Bloom (Kurniawan 2011: 15), ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini terdiri dari lima jenis yang membentuk tahapan pula. Kelima jenis ranah afektif itu meliputi: (1) kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan tersebut. (2) partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. (3) penilaian dan penentuan sikap. (4) organisasi, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup. (5) pembentuk pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Menurut Hosnan (2014: 11) ranah afektif meliputi pengenalan (*receiving*), pemberian respon (*responding*), penghargaan terhadap nilai (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pemeranan (*characterization*).

Lingkungan siswa SD banyak sikap sosial yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Sikap adalah kecenderungan perasaan dan perbuatan yang konsisten pada diri seseorang terhadap situasi tertentu. Namun pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada sikap tanggung jawab dan kerjasama. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a) Menurut Mulyasa (2013: 147) indikator sikap bertanggung jawab adalah mematuhi tata tertib dalam pembelajaran, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

b) Kerjasama menurut Samani & Hariyanto (2012: 51) adalah mau bergotong royong dengan baik, berprinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan bersama-sama. Indikator sikap kerjasama adalah bersedia membantu teman tanpa mengharap imbalan, menyumbangkan pendapat pada saat diskusi kelompok, dan menunjukkan perilaku aktif dalam diskusi kelompok.

c. Psikomotor

Hasil belajar ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (dalam Sudijono, 2011: 57) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak individual. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku).

Hasil belajar berupa psikomotor atau keterampilan siswa sebagai aplikasi dari pengetahuan yang dimiliki. Keterampilan tersebut berupa keterampilan berpikir. Menurut Hosnan (2014: 11) dalam ranah psikomotor atau keterampilan terdapat jenjang proses berpikir yaitu peniruan merupakan kemampuan melakukan perilaku meniru apa yang dilihat atau didengar, manipulasi merupakan kemampuan melakukan perilaku tanpa contoh atau bantuan visual tetapi dengan petunjuk tulisan

secara verbal, sedangkan artikulasi merupakan ketrampilan menunjukkan perilaku serangkain gerakan dengan akurat, urutan, benar, cepat dan tepat.

Maka dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan yang diperoleh dari aktivitas belajar yang berdampak pada perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Indikator hasil belajar aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Sedangkan indikator hasil belajar aspek afektif meliputi pengenalan (*receiving*), pemberian respon (*responding*), penghargaan (*valuing*), dan pemeranan (*characterization*) serta aspek psikomotor meliputi peniruan, manipulasi dan artikulasi.

C. Matematika

1. Pengertian Matematika

Menurut Suriasumantri (dalam Adjie & Maulana, 2006: 34), matematika adalah salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistika.

Matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenenin*. Berdasarkan asal katanya, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Menurut Johnson & Rissing dalam Russefendi (Suwangsih, 2006: 4) Matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan

simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasikan, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keteraturan dan keharmonisan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan ide-ide atau hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir secara nalar dan berguna untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD tidak terlepas dari hakikat peserta didik dan hakikat matematika. Anak usia SD adalah anak yang berada pada usia sekitar 7 sampai 12 tahun. Menurut Piaget anak usia sekitar ini masih berpikir pada tahap operasi konkrit. Tahap ini siswa belum dapat berfikir deduktif. Matematika adalah ilmu deduktif, formal, hierarki, dan menggunakan bahasa simbol yang memiliki arti yang padat. Karena adanya perbedaan karakteristik antara matematika dan anak usia SD pembelajaran matematika di SD haruslah mempunyai ciri-ciri yang dikemukakan oleh Suwangsih & Tiurlina (2006: 25), sebagai berikut (1) pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, (2) pembelajaran

matematika bertahap, (3) pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, (4) pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, (5) pembelajaran matematika hendaknya bermakna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan matematika merupakan suatu ilmu deduktif, formal, hierarki dan menggunakan simbol yang padat arti, sedangkan anak usia SD berada pada tahap operasi konkrit yang belum dapat berfikir normal. Adanya perbedaan tersebut kiranya dapat menjadi bahan perhatian bagi guru dalam memberikan konsep-konsep matematika kepada siswa. Guru hendaknya mempunyai kemampuan untuk menghubungkan antara dunia anak yang belum dapat berpikir secara deduktif agar dapat mengerti matematika yang bersifat deduktif.

Matematika yang dipelajari oleh siswa SD dapat digunakan untuk kepentingan hidupnya sehari-hari dalam kepentingan lingkungannya, untuk membentuk pola pikir yang logis, sistematis, kritis, cermat dan akhirnya dapat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Berdasarkan standar isi mata pelajaran matematika SD, kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah mempelajari matematika antara lain penalaran (*reasoning*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan komunikasi (*communication*)

Menurut Gagne (dalam Suwangsih & Tiurlina, 2007: 79), mengemukakan dalam belajar matematika ada dua objek yang dapat diperoleh siswa, yaitu objek langsung dan objek tak langsung. Objek tak langsung antara lain kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri, bersikap positif terhadap matematika, dan tahu

bagaimana semestinya belajar. Sedangkan objek langsung berupa fakta, keterampilan, konsep, dan aturan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan ruang lingkup pembelajaran matematika di SD mencakup bilangan, geometri dan pengukuran serta pengolahan kata. Dalam belajar matematika siswa memperoleh kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, belajar mandiri dengan memperoleh fakta, keterampilan, konsep, dan aturan kemampuan berkomunikasi.

D. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Andra Dewi Lestari (2011) mahasiswa Universitas Negeri Malang dengan menggunakan model pembelajaran kreatif produktif pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD Plosoharjo II Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. Terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari 68,61 pada siklus I menjadi 85,05 pada siklus II, dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 55,56% menjadi 100%. Sedangkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran meningkat dari 55,3 pada siklus I menjadi 80,6 pada siklus II dan mencapai kriteria aktivitas belajar sangat tinggi.

Penelitian juga dilakukan oleh Sulihawati (2014) mahasiswa Universitas Lampung dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif Produktif pada Siswa Kelas IVB SD Negeri 1 Metro Utara.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 49,51 dengan kategori “Cukup Aktif”, siklus II 60,84 dengan kategori “Aktif”, dan siklus III 75,25 dengan kategori “Aktif”. Nilai rata-rata pengetahuan siswa pada siklus I 65,41 dengan kategori “Cukup”, siklus II 69,26 dengan kategori “Cukup”, dan siklus III 76,53 dengan kategori “Baik”.

Persamaan dari kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian menggunakan model yang sama yaitu model pembelajaran kreatif produktif. Keduanya memiliki kesamaan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, jenjang kelas yang dilaksanakan. Sedangkan perbedaannya adalah waktu dan tempat penelitian, indikator yang digunakan dalam penelitian, siklus yang dilaksanakan, mata pelajaran atau materi yang diteliti, dan hasil yang diperoleh.

Berdasarkan uraian di atas, kedua penelitian tersebut cukup relevan terhadap efektivitas penerapan model pembelajaran kreatif produktif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

E. Kerangka Pikir

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti menghasilkan data fakta yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan identifikasi masalah untuk menemukan alternatif perbaikan yang dapat dilakukan. Sehingga, upaya perbaikan yang dilakukan dapat mengubah kondisi pembelajaran lebih baik dari sebelum dilakukan perbaikan.

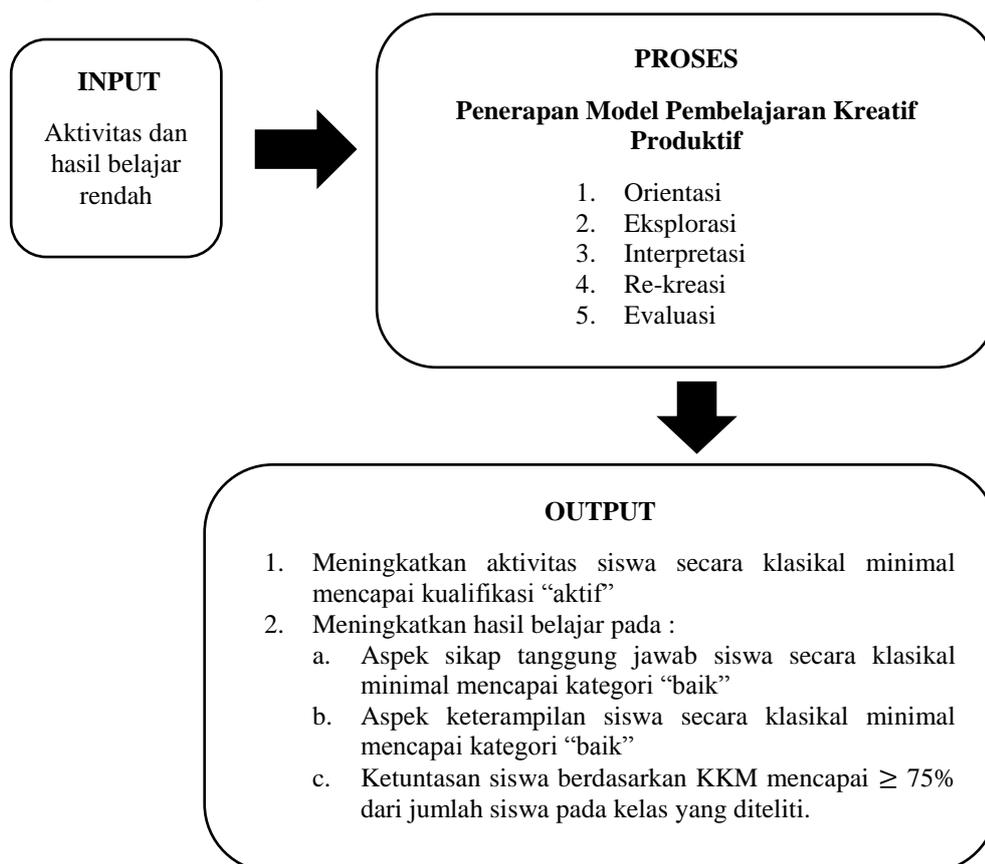
Observasi yang dilakukan peneliti, menghasilkan data fakta yang mendasari dilakukannya penelitian ini yaitu guru masih terpaku pada buku

pelajaran, guru hanya memberikan materi tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan awal siswa, dan guru kurang mengarahkan siswa untuk memahami sesuatu yang abstrak tanpa proses yang *real* dan berkaitan dengan konteks dunia nyata siswa sehingga proses pembelajaran membosankan, kurang menarik dan kurang komunikatif. Siswa belum sepenuhnya diberi kepercayaan dalam menemukan alternatif jawaban mereka sendiri melalui berbagai cara atau pengalaman langsung dan mengkomunikasikan hasil temuan mereka baik secara individu maupun kelompok. Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika yang dibuktikan dengan persentase siswa yang tuntas mencapai KKM 33,33% dari jumlah siswa.

Model pembelajaran kreatif produktif merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk membangun pengetahuan awal yang dimiliki dari suatu konsep/masalah yang sedang dikaji, kemudian mendorong siswa mencari dan menemukan jawaban dari pengetahuan maupun pengalaman langsung sehingga menghasilkan sesuatu yang baru atau re-kreasi sebagai hasil dari pemahamannya. Model pembelajaran kreatif produktif mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif, membentuk sikap tanggung jawab dan kerjasama dalam pembelajaran yang dilakukan baik secara individual maupun kelompok.

Model pembelajaran kreatif produktif memiliki langkah – langkah model pembelajaran kreatif produktif dimulai dari mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, mengarahkan dan memberikan bimbingan belajar, memfasilitasi proses diskusi, mengarahkan siswa untuk menghasilkan

produk baru dari hasil pemahamannya, mengevaluasi proses pembelajaran. Hasil yang diharapkan melalui model pembelajaran kreatif produktif adalah meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun indikator aktivitas adalah partisipasi, minat, dan perhatian. Sedangkan indikator hasil belajar dari aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Aspek hasil belajar afektif meliputi pengenalan (*receiving*), pemberian respon (*responding*), penghargaan (*valuing*), dan pemeranan (*characterization*). Sedangkan dari aspek psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, dan artikulasi. Adapun kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas, yaitu Apabila dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kreatif produktif dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2014/2015.