

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses penyampaian materi dan informasi kepada siswa-siswi sehingga bertambahnya pengetahuan Siswa-siswi. Pada era informasi dan komunikasi, Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang kreatif dan terampil untuk menghasilkan karya inovatif. Oleh karena itu, kurikulum pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) menekankan pada bagaimana memfasilitasi belajar peserta didik untuk berpikir kreatif agar memiliki kompetensi untuk bekerja sama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif. Dengan demikian, pembelajaran di SMA tidak hanya bertujuan untuk pemahaman pengetahuan saja, tetapi juga kemampuan untuk berpikir secara kritis.

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Untuk mengembangkan kemampuan Siswa-siswi penelitian ini meneliti dengan model pembelajaran inkuiri yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Siswa-siswi. Berpikir kritis adalah suatu kemampuan untuk berpikir dengan rasional dan tertata yang bertujuan untuk memahami hubungan antara ide dan/atau fakta. Pemikiran kritis merupakan sesuatu yang bisa membantu kita dalam menentukan apa yang kita percayai. Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir dengan jernih dan rasional mengenai apa yang harus dilakukan atau apa yang harus dipercayai. Proses di mana kita harus membuat penilaian yang rasional, logis, sistematis, dan dipikirkan secara matang adalah proses

dalam berpikir kritis. (Robert Ennis) seorang filsuf Amerika yang dianggap sebagai salah satu tokoh terkemuka pemikiran kritis menyimpulkan, berpikir kritis merupakan penalaran mengenai keyakinan dan tindakan yang masuk akal dan berfokus pada memutuskan apa yang dipercayai atau yang dilakukan. Sementara itu, (Michael Scriven) profesor ahli ilmu perilaku dan organisasional yang berasal dari *Claremont Graduate University*, mengungkapkan bahwa berpikir kritis merupakan proses disiplin intelektual untuk secara aktif dan terampil membuat konsep, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan/atau mengevaluasi informasi. Kesimpulannya adalah Berpikir kritis merupakan proses berpikir yang membangun atau konstruktif yang bertujuan untuk mencari solusi. Ketika berpikir kritis, kita tidak hanya menerima semua argumen dan kesimpulan begitu saja tanpa ketelitian, tetapi juga mempertanyakan validitas dari argumen dan kesimpulan yang ada.

Menciptakan pola pembelajaran membutuhkan peran guru yang inovatif untuk membuat rancangan pembelajaran. Dengan kata lain, guru perlu menggunakan metode pembelajaran untuk tujuan agar Siswa-siswi tidak cepat bosan dan bersemangat dalam belajar. Dalam pembelajaran menciptakan kreatifitas yang dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai metode. Namun, pada kenyataannya, masih kita temukan pendidik yang mengajar dengan metode ceramah saja sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan dan anak tidak dapat berpikir kritis.

Belajar merupakan proses persentuhan seseorang dengan kehidupan itu sendiri. Dari proses ini seseorang akan memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Juga, seseorang akan mendapatkan kebijakan, yaitu suatu adonan yang

serasi antara kecerdasan akal, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual. Pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan kebijakan, sangat berguna bagi seseorang untuk kelangsungan kehidupannya. Belajar berdasarkan domain dan kawasan belajar menurut Benyamin S Bloom (1956), yang dikutip oleh Eveline Siregar & Hatini Nara, ada tiga bagian, yaitu *cognitif domain* (kawasan kognitif), *affective domain* (kawasan afektif) dan *psychomotor domain* (kawasan psikomotor). *Cognitif Domain* (Kawasan Kognitif) adalah merupakan proses berfikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Pembelajaran, yaitu merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat siswa (warga) belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, dan pelaksanaannya terkendali, baik isi, waktu, proses maupun hasilnya. Dalam proses belajar dan pembelajaran, perlu adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung, artinya menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif, termasuk diantaranya menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, tepat dan mencukupi.

Pembelajaran kreatif adalah merupakan sebuah proses yang sangat kompleks yang terjadi pada semua orang, yang berlangsung sepanjang hayat (*longlife education*). Salah satu tanda bahwa seseorang melakukan belajar adalah adanya perubahan perilaku dalam dirinya, baik perilaku yang menyangkut pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), maupun perilaku yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). Dalam penelitian ini model pembelajaran kreatif untuk kemampuan berpikir kreatif Siswa-siswi di SMA TRI SAKTI Lubuk Pakam.

Masalah yang terjadi di Sekolah TRI SAKTI Lubuk pakam ialah siswa-siswi yang kurang memiliki kreativitas untuk berpikir secara kritis, kurangnya minat

belajar siswa dengan metode pembelajaran yang ada karena menurut siswa dengan metode yang sedang berjalan mereka mengalami kejenuhan saat belajar yang menimbulkan minat belajar atau berpikir kritisnya berkurang. Maka dari itu penelitian yang akan diteliti oleh peneliti dengan masalah yang ada dengan metode/ model pembelajaran kreatif.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul, **“Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa-Siswi Kelas XI SMA Tri Sakti Lubuk Pakam”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan mengkaji permasalahan yang mampu diidentifikasi, maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Teridentifikasi beberapa siswa-siswi yang kurang memiliki kreativitas untuk berpikir secara kritis
2. Teridentifikasi siswa-siswi kurangnya minat belajar dengan metode pembelajaran yang ada.
3. Teridentifikasi siswa-siswi mengalami kejenuhan saat belajar yang menimbulkan minat belajar atau berpikir kritis berkurang.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mencegah pembahasan melebar lebih luas, peneliti membatasi penelitian ini hanya sebatas pada pengaruh model

pembelajaran Kreatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa-siswi Kelas XI SMA Sakti Lubuk Pakam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana pengaruh sebelum menggunakan model pembelajaran kreatif terhadap Kemampuan Berpikir kritis Siswa-siswi kelas XI SMA Tri Sakti Lubuk Pakam?
2. Bagaimana pengaruh setelah menggunakan model pembelajaran kreatif terhadap Kemampuan Berpikir kritis Siswa-siswi kelas XI SMA Tri Sakti Lubuk Pakam?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kreatif terhadap kemampuan berpikir kritis Siswa-siswi kelas XI SMA Tri Sakti Lubuk Pakam?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa-siswi berpikir kritis sebelum menggunakan model pembelajaran kreatif?
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa-siswi berpikir kritis setelah menggunakan model pembelajaran kreatif?
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kreatif terhadap kemampuan berpikir kritis kelas XI SMA Tri Sakti Lubuk Pakam?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti khususnya mengenai pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir kritis Siswa -siswi Kelas XI SMA TRI SAKTI Lubuk Pakam

b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan dalam mengambil sebuah keputusan atau kebijakan yang berhubungan dengan topik penelitian yang diteliti.

c. Akademisi

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan bahan referensi bagi para pembaca yang berkaitan dengan topik yang sejenis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori.

1. Kemampuan Berpikir Kritis

Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

A. Berpikir

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Terdapat bermacam-macam cara berpikir, antara lain: berpikir vertikal, lateral, kritis, analitis, kreatif dan strategis. Pada penelitian ini akan difokuskan pada berpikir kreatif. Ada banyak ahli yang mendefinisikan tentang pengertian berpikir.

Adapun pendapat beberapa ahli tentang apa itu berpikir, Santrock (Mursidik, 2015: 25), mengemukakan bahwa berfikir merupakan kegiatan memanipulasi serta menstranformasi informasi dalam memori agar membentuk sebuah konsep, berpikir secara kritis, menalar, berpikir secara kreatif, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Menurut Baharuddin (Mursidik, 2015: 25), berfikir merupakan kemampuan jiwa tingkat tinggi yang hanya mampu dicapai serta dimiliki bagi individu manusia. Menurut Suharnan (Mursidik, 2015: 25) mendefinisikan bahwa berfikir merupakan proses menghasilkan representasi mental baru melalui transformasi, melibatkan interaksi secara kompleks antara atribut-atribut mental seperti penalaran, penilaian, pemecahan masalah, abstraksi, dan imajinasi.

Menurut John Dewey (Sudarma, 2013: 38) pertama, berpikir adalah “*stream of consciousness*”, arus kesadaran ini muncul dan hadir setiap hari, mengalir tanpa terkontrol, termasuk di dalamnya yaitu mimpi atau impian dan lamunan. Kedua, berpikir adalah imajinasi atau kesadaran. Pada umumnya, imajinasi ini muncul secara tidak langsung atau tidak bersentuhan langsung dengan sesuatu yang sedang garut. Ketiga, berpikir semakna dengan keyakinan (*believing*). Hal itu bisa tampak dalam ekspresinya. Terakhir, berpikir reflektif merupakan susunan pemikiran yang dianggap terbaik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, penulis menyimpulkan bahwa berpikir adalah suatu proses untuk menghasilkan perilaku dalam memecahkan masalah atau mengarahkan pada solusi. Keterampilan berfikir bukan saja penting dalam dunia kerja, dunia pendidikan dan pelatihan atau riset. Keterampilan berpikir ini penting dimiliki oleh setiap individu untuk semua aspek kehidupan.

Dengan dimilikinya keterampilan berpikir yang baik, seseorang akan memiliki modal dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-harinya. Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir, akan dapat memecahkan masalah kelompoknya baik itu ditempat kerja maupun dilingkungan sekitarnya. Memiliki keterampilan berpikir, bisa membangun pribadi individu yang demokratis. Orang-orang yang tidak terlatih dengan kemampuan berpikir yang baik, akan memosisikan dirinya sebagai pemilik pemikiran yang paling baik, dan menganggap orang lain pemilik kemampuan berpikir yang kurang baik atau bahkan buruk.

Berpikir dapat dibedakan dalam beberapa macam. Adapun macam-macam berpikir yaitu:

- a. Berfikir Induktif yaitu suatu proses dalam berfikir yang berjalan dari yang khusus ke yang umum.
- b. Berfikir deduktif yaitu suatu proses didalam berfikir yang berjalan dari yang umum ke yang khusus.
- c. Berfikir analogis yaitu suatu proses berfikir dengan proses menyamakan atau membandingkan fenomena biasa atau yang pernah dialami.

Selain dapat dibedakan dari macamnya, berpikir juga dibedakan menjadi beberapa jenis antara lain seperti berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Adapun jenis berpikir yang akan didalam atau yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu berpikir kreatif.

B. Berpikir Kreatif

Berpikir kritis adalah suatu kemampuan untuk berpikir dengan rasional dan tertata yang bertujuan untuk memahami hubungan antara ide dan/atau fakta. Pemikiran kritis merupakan sesuatu yang bisa membantu kita dalam menentukan apa yang kita percayai. Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir dengan jernih dan rasional mengenai apa yang yang harus dilakukan atau apa yang harus dipercayai. Proses di mana kita harus membuat penilaian yang rasional, logis, sistematis, dan dipikirkan secara matang adalah proses dalam berpikir kritis. (Robert Ennis) seorang filsuf Amerika yang dianggap sebagai salah satu tokoh terkemuka pemikiran kritis menyimpulkan, berpikir kritis merupakan penalaran mengenai keyakinan dan tindakan yang masuk akal dan berfokus pada memutuskan apa yang dipercayai atau yang dilakukan. Sementara itu, (Michael Scriven) profesor ahli ilmu perilaku dan organisasional yang berasal dari *Claremont Graduate University*, mengungkapkan

bahwa berpikir kritis merupakan proses disiplin intelektual untuk secara aktif dan terampil membuat konsep, menerapkan, menganalisis, mensintesis, atau mengevaluasi informasi. Kesimpulannya adalah Berpikir kritis merupakan proses berpikir yang membangun atau konstruktif yang bertujuan untuk mencari solusi. Ketika berpikir kritis, kita tidak hanya menerima semua argumen dan kesimpulan begitu saja tanpa ketelitian, tetapi juga mempertanyakan validitas dari argumen dan kesimpulan yang ada.

C. Kemampuan Berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kritis adalah potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Setiap manusia memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang menjadi pemikir yang kritis karena sesungguhnya kegiatan berpikir memiliki hubungan dengan pola pengelolaan diri (self organization) yang ada pada setiap makhluk di alam termasuk manusia sendiri. Terdapat suatu anggapan yang penting bagi kita untuk tidak hanya belajar berpikir kritis, tetapi juga mengajarkan berpikir kritis kepada orang lain. Anggapan tersebut sangat penting karena bagi seseorang untuk bisa berhasil di dalam bidang apa pun, dia harus memiliki kecakapan untuk berpikir kritis, dia harus bisa menalar secara induktif dan deduktif, seperti kapan dia melakukan kritik dan mengkonsumsi ide-ide atau saransaran. Kecakapan-kecakapan berpikir kritis ini biasa dikenal sebagai sebuah tujuan pendidikan yang penting, dan dianggap sebagai sebuah hasil yang diinginkan dari semua kegiatan manusia (Samsudin, 2009).

2. Indikator Berpikir Kritis

Terdapat berbagai rujukan yang mengemukakan indikator berpikir kritis, yang dikemukakan berikut ini. Wade (1995) mengidentifikasi delapan karakteristik berpikir kritis, meliputi:

- 1) kegiatan merumuskan pertanyaan,
- 2) membatasi permasalahan,
- 3) menguji data-data,
- 4) menganalisis berbagai pendapat dan bias,
- 5) menghindari pertimbangan yang sangat emosional,
- 6) menghindari penyederhanaan berlebihan,
- 7) mempertimbangkan berbagai interpretasi, dan
- 8) mentoleransi ambiguitas.

Ada 13 indikator karakter berpikir kritis yang dikembangkan Ennis (1985, dalam Costa, 1985), berikut:

- 1) Mencari pertanyaan jelas dari teori dan pertanyaan.
- 2) Mencari alasan.
- 3) Mencoba menjadi yang teraktual.
- 4) Menggunakan sumber-sumber yang dapat dipercaya dan menyatakannya.
- 5) Menjelaskan keseluruhan situasi.
- 6) Mencoba tetap relevan dengan ide utama.
- 7) Menjaga ide dasar dan orisinal di dalam pikiran.
- 8) Mencari alternatif.
- 9) Berpikiran terbuka.

- 10) Mengambil posisi (dan mengubah posisi) ketika bukti-bukti dan alasan-alasan memungkinkan untuk melakukannya.
- 11) Mencari dokumen-dokumen dengan penuh ketelitian.
- 12) Sepakat dalam suatu cara yang teratur dengan bagian-bagian dari keseluruhan kompleks.
- 13) Peka terhadap perasaan, pengetahuan, dan kecerdasan orang lain.

Ennis (1985), mengelompokkan indikator aktivitas berpikir kritis ke dalam lima besar aktivitas berikut, yang dalam prakteknya dapat bersatu padu membentuk sebuah kegiatan atau terpisah-pisah hanya beberapa indikator saja.

- a) Memberikan penjelasan sederhana, yang berisi: memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan dan bertanya, serta menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau pernyataan.
- b) Membangun keterampilan dasar, yang terdiri atas mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak dan mengamati serta mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
- c) Menyimpulkan, yang terdiri atas kegiatan mendeduksi atau mempertimbangkan hasil deduksi, meninduksi atau mempertimbangkan hasil induksi, dan membuat serta menentukan nilai pertimbangan.
- d) Memberikan penjelasan lanjut, yang terdiri atas mengidentifikasi istilah-istilah dan definisi pertimbangan dan juga dimensi, serta mengidentifikasi asumsi.
- e) Mengatur strategi dan teknik, yang terdiri atas menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain.

3. Karakteristik Berpikir Kritis

Beyer (1995) menjelaskan karakteristik yang berhubungan dengan berpikir kritis berikut:

1) Watak (*dispositions*)

Seseorang yang mempunyai keterampilan berpikir kritis mempunyai sikap skeptis, sangat terbuka, menghargai sebuah kejujuran, respek terhadap berbagai data dan pendapat, respek terhadap kejelasan dan ketelitian, mencari pandangan-pandangan lain yang berbeda, dan akan berubah sikap ketika terdapat sebuah pendapat yang dianggapnya baik.

2) Kriteria (*criteria*)

Berpikir kritis harus mempunyai sebuah kriteria atau patokan. Untuk sampai ke arah sana maka harus menemukan sesuatu untuk diputuskan atau dipercayai. Meskipun sebuah argumen dapat disusun dari beberapa sumber pelajaran, namun akan mempunyai kriteria yang berbeda. Apabila kita akan menerapkan standarisasi maka haruslah berdasarkan kepada relevansi, keakuratan fakta-fakta, berlandaskan sumber yang kredibel, teliti, tidak bias, bebas dari logika yang keliru, logika yang konsisten, dan pertimbangan yang matang.

3) Argumen (*argument*)

Argumen adalah pernyataan atau proposisi yang dilandasi oleh data-data. Keterampilan berpikir kritis akan meliputi kegiatan pengenalan, penilaian, dan menyusun argumen.

4) Pertimbangan atau pemikiran (*reasoning*)

Kemampuan ini adalah untuk merangkum kesimpulan dari satu atau beberapa premis. Prosesnya akan meliputi kegiatan menguji hubungan antara beberapa pernyataan atau data.

5) Sudut pandang (*point of view*)

Sudut pandang adalah cara memandang atau menafsirkan dunia ini, yang akan menentukan konstruksi makna. Seseorang yang berpikir dengan kritis akan memandang sebuah fenomena dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

6) Prosedur penerapan kriteria (*procedures for applying criteria*)

Prosedur penerapan berpikir kritis sangat kompleks dan prosedural. Prosedur tersebut akan meliputi merumuskan permasalahan, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi perkiraan-perkiraan.

4. Manfaat Berpikir Kritis

1. Melihat Masalah dari Berbagai Perspektif. Dalam kehidupan sehari-hari, penting untuk memahami perbedaan, permasalahan, dan persoalan yang terjadi. Jika kita berpikir kritis, kita akan mudah menghargai sudut pandang orang lain dalam menanggapi suatu isu.
2. Bisa Diandalkan. Manfaat selanjutnya dari berpikir kritis yaitu kita bisa diandalkan oleh tim atau organisasi yang kita ikuti, karena kita bisa menyelesaikan tugas dengan baik dan benar. Kita juga memiliki kemampuan untuk mengajak anggota tim agar bisa bekerja dengan efektif dan efisien.

3. Mandiri dalam Menghadapi Persoalan. Berpikir kritis merupakan berpikir yang mandiri. Dengan pemikiran yang mandiri ini, kita mampu mengatasi persoalan dengan cepat.
4. Menemukan Ide dan Peluang Baru. Ketika kita berpikir kritis, kita bisa mendapatkan manfaat yaitu mudah dalam menghasilkan ide brilian yang inovatif dan mampu mencari peluang untuk mewujudkannya.
5. Berpikir Jernih dan Rasiona. Jika kita mampu berpikir dengan jernih dan rasional ini menandakan seseorang mampu berpikir dengan baik dan dapat menyelesaikan masalah dengan sistematis. Kemampuan ini dibutuhkan dan sebagai aset untuk menjalankan karier di bidang apa pun.
6. Kemampuan Adaptasi Meningkat. Zaman berkembang begitu pesat dan perubahan demi perubahan terjadi. Adanya pengetahuan dan teknologi baru membuat manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis beradaptasi dengan cepat. Ini disebabkan karena orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis bisa meningkatkan keterampilan intelektual yang fleksibel, mempunyai kemampuan menganalisis kemampuan informasi, dan mengintegrasikan berbagai sumber pengetahuan untuk memecahkan masalah yang ada.
7. Keterampilan Bahasa dan Presentasi Meningkat. Pola berpikir kritis bisa meningkatkan kemampuan untuk memahami struktur logika teks saat mempelajari dan menganalisisnya. Hal ini tentunya bisa meningkatkan kemampuan untuk mengekspresikan ide dan gagasan

8. **Kreativitas Meningkat.** Berpikir kritis memungkinkan kita untuk mengevaluasi ke dasar masalah dan menghasilkan solusi kreatif yang relevan. Dengan demikian, bukan hanya menghasilkan ide, berpikir kritis juga memungkinkan kita untuk mengevaluasi ide baru yang didapat, menyeleksi, dan memodifikasinya jika dirasakan perlu.
9. **Mengembangkan Diri.** Berpikir kritis tentunya bisa menjadi alat untuk evaluasi diri sendiri yang bersifat konstruktif. Ini bisa dilakukan dengan cara mengevaluasi keputusan dan tindakan yang telah diambil. Oleh karena itu, seorang yang berpikir kritis sangat bisa berkembang.

B. Model Pembelajaran Kreatif

1. Pengertian Pembelajaran Kreatif

Belajar adalah merupakan sebuah proses yang sangat kompleks yang terjadi pada semua orang, yang berlangsung seumur hidup, sejak lahir sampai liang lahat (minal mahdi ila lahdi).Salahsatu tanda bahwa seseorang itu melakukan belajar adalah adanya perubahan perilaku dalam dirinya, baik perilaku yang menyangkut pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), maupun perilaku yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). Belajar merupakan proses persentuhan seseorang dengan kehidupan itu sendiri. Dari proses ini seseorang akan memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Juga, seseorang akan mendapatkan kebijakan, yaitu suatu adonan yang serasi antara kecerdasan akal, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual. Pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan kebijakan, sangat berguna bagi seseorang untuk kelangsungan kehidupannya. Ada delapan kecenderungan seseorang melakukan belajar, yaitu:

- a. Dorongan rasa ingin tahu yang kuat. Dorongan ini pada umumnya berasal dari dalam diri, kemudian muncul berbagai pertanyaan-pertanyaan.
- b. Adanya keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai tuntutan. Kecenderungan ini merupakan dorongan yang muncul secara eksternal, mendorong seseorang melakukan belajar.
- c. Manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus terpenuhi, untuk memenuhi kebutuhan seseorang melakukan belajar.
- d. Menyempurnakan dari apa yang sudah dimiliki oleh seseorang.
- e. Seseorang membutuhkan kemampuan untuk bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan, seseorang kemudian belajar khusus untuk kepentingan sosialisasi dan beradaptasi.
- f. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri.
- g. Untuk meraih cita-cita, seseorang akan melakukan proses pembelajaran.
- h. Sebagian orang ada yang melakukan belajar hanya untuk mengisi dan memanfaatkan waktu luang.

Belajar berdasarkan domain dan kawasan belajar menurut Benyamin S Bloom (1956), yang dikutip oleh Eveline Siregar & Hatini Nara, ada tiga bagian, yaitu *cognitif domain* (kawasan kognitif), *affective domain* (kawasan afektif) dan *psychomotor domain* (kawasan psikomotor). *Cognitif Domain* (Kawasan Kognitif) adalah merupakan proses berfikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Contoh dari proses kognitif diantaranya adalah menyebutkan definisi, membedakan fungsi, menjabarkan sebuah kegiatan, mendiskripsikan program, dan lain-lain. *Affective Domain* atau kawasan afektif adalah perilaku yang muncul pada

seseorang sebagai pertanda memiliki interest membuat pilihan untuk beraksi dalam situasi dan lingkungan tertentu. Misalnya sebagai bentuk kawasan afektif adalah mengangguk tanda setuju, melompat dengan wajah berseri sebagai kebahagiaan, pergi ke masjid untuk melakukan ibadah sebagai perilaku orang yang beriman, dan lain sebagainya. *Psychomotor Domain* (Kawasan Psikomotor) yaitu perilaku yang dimunculkan oleh hasil kerja fungsi tubuh manusia. Kawasan ini berbentuk gerakan tubuh, misalnya berlari, melompat, melempar, berputar, memukul, menendang, dan lain sebagainya.

Pembelajaran, menurut Heri Rahyubi adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Winkel, dalam Eveline Siregar & Hatini Nara menyebutkan pembelajaran adalah seperangkat yang dirancang untuk mendukung proses belajar, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami warga belajar. Dari beberapa pengertian di atas, terkait pembelajaran, ada beberapa poin yang bisa diserap dari makna pembelajaran, yaitu merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat siswa (warga) belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, dan pelaksanaannya terkendali, baik isi, waktu, proses maupun hasilnya.

Dalam proses belajar dan pembelajaran, perlu adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung, artinya menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif, termasuk diantaranya menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, tepat dan mencukupi. Menurut Peter Kline, penulis buku *The Everyday Genius*, yang dikutip oleh Hernowo, *learning is most effective when it's fun*, belajar akan efektif

jika seseorang dalam keadaan senang. Demikian juga hendaknya pendidikan, terutama pada anak-anak, bahwa pembelajaran akan berjalan efektif jika menggunakan pendekatan tersebut. Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan adalah sesuatu yang penting agar dipahami oleh para orang tua, guru maupun para pendidik yang lain, termasuk pengelola pendidikan nonformal.

Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran, merupakan bagian vital dari pengembangan kognisi, yang dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan keingintahuan. Juga kemampuan untuk menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar yang terdapat pada anak. Aspek-aspek ini dapat diperkuat dengan memberikan penguasaan teknis dan visi yang lebih luas kepada anak, sehingga kreativitas dapat menginformasikan berbagai pembelajaran lainnya.

Gordon Dryden dan Jeannette Vos, dalam buku yang ditulis Hernowo, menunjukkan cara memposisikan diri agar dapat berada dalam keadaan yang *fun*. Tony Buzan, ahli program dan model-model pembelajaran, dari Inggris yang menemukan konsep mind mapping (pemetaan pikiran) Menyatakan bahwa *Your brain is like a sleeping giant* (otak Anda adalah ibarat raksasa tidur).

Kreativitas menurut Kamus Terbaru Bahasa Indonesia adalah kemampuan untuk mencipta. Kreativitas adalah milik dan hak semua orang, tidak bisa dimonopoli oleh seseorang. Bahkan, setiap orang hendaknya memiliki kreativitas untuk meraih kesuksesan individunya. Karena kreativitas itu sesungguhnya sebuah keterampilan (skill).

Menurut A. Chaedar Alwasilah (2008), dalam karya Ngainun Naim (2009), kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak, seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan. Berkreasi adalah memunculkan sesuatu kejutan-kejutan efektif dan misterius, karena datangnya ilham atau solusi yang begitu cepat, tepat waktu, dan tidak dipaksakan. Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menekankan kepada bagaimana guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga warga belajar juga dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan.

2. Pentingnya Pembelajaran Kreatif

Dalam mencapai kesuksesan dalam sebuah pembelajaran, seorang guru atau tutor memiliki uraian tugas yang sangat penting dan mulia. Berupaya menjadikan anak memiliki keterampilan belajar, mencakup keterampilan dalam memperoleh pengetahuan (*learning to know*), keterampilan dalam mengembangkan diri (*learning to be*), keterampilan dalam pelaksanaan tugas-tugas tertentu (*learning to do*), dan keterampilan untuk hidup berdampingan dengan sesama secara harmonis (*learning to live together*). Bahkan, seorang tutor atau guru harus mampu mengajarkan anak didiknya tentang cara belajar yang baik (*learning how to learn*). Kreativitas berpikir manusia merupakan nikmat yang dianugerahkan Tuhan dalam akal tindakan yang bersemangat untuk mendobrak permanensi, monoton, rutinitas, dan kekurangan-menarik. Dengan kreativitas, berlangsung penciptaan hal-hal baru menuju perbaikan dan kemajuan, setiap manusia pada dasarnya telah tercipta kekuatan yang

dapat mendorong dan mendayagunakan secara kreatif, dan sebaliknya manusia disibukkan dengan pencaharian identitas, konsistensi dengan sikap yang monoton dan rutinan, sehingga terkukung oleh batasan-batasan sempit.

Dengan berbagai persoalan dan berbagai model pembelajaran, pemikiran yang kreatif dan mendatangkan solusi cerdas perlu dipanuti oleh para pelaku sebagai pendidik maupun tenaga kependidikan. Dunia pendidikan memerlukan pemikiran kreatif dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi terutama dalam proses pembelajaran. Setiap tenaga pendidik dan kependidikan hendaknya memotivasi diri dan menjauhkan dari ketertutupan diri dalam berpikir, sebaliknya harus mendorong keterbukaan intelektual dan keterbukaan terhadap perbedaan pendapat. Guru yang kreatif akan memiliki fleksibilitas tinggi dalam menghadapi berbagai persoalan dan permasalahan. Guru yang memiliki pemikiran kreatif pada umumnya memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan situasi yang berubah drastis dengan pandangan yang segar dan unik.

Ada beberapa hal penting untuk mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran, yaitu Kreativitas itu bukan sifat atau bakat bawaan sejak lahir, kreativitas adalah hasil kemampuan nalar yang mendorong seseorang untuk berupaya menemukan sesuatu yang baru. Kegagalan merupakan jalan keberhasilan, sehingga seseorang dalam mewujudkan suatu kreativitas hendaknya tidak perlu takut terhadap kegagalan. Kehidupan manusia memiliki berbagai problem, oleh sebab itu diperlukan keterbukaan dalam gagasan. Karya yang kreatif menuntut sikap penerimaan terhadap subyektivitas, toleransi terhadap perbedaan, pemanfaatan pendapat orang lain, penghormatan terhadap pengalaman dan pendapat orang lain.

Pemikiran yang kreatif merupakan pencerahan harapan untuk meraih hasil dan tujuan yang lebih baik, sehingga aktivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kreativitas orang-orang yang ada di dalamnya. Pengembangan kreativitas membutuhkan kemampuan mendayagunakan potensi-potensi yang ada, baik dari dalam maupun dari luar diri seorang kreator. Dalam setiap orang telah tercipta kekuatan yang akan mendorong pengembangan kreativitasnya, tetapi sering tidak digunakan sebagaimana mestinya.

3. Manfaat Dari Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif memungkinkan siswa untuk terlibat ke dalam pengalaman belajar yang kreatif. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga semakin lama hal itu akan memperluas pemahaman dan mempertahankan pengetahuan yang dimiliki. Manfaat dari pembelajaran Kreatif yaitu:

1. Merancang Pemecahan Masalah

Pembelajaran kreatif dapat mengubah cara siswa memecahkan suatu masalah. Mereka bisa menjadi lebih imajinatif dan inovatif, serta mengatasi pertanyaan yang mereka belum tahu jawabannya secara lebih baik.

2. Mengembangkan Pemikiran Kritis

Siswa Bapak dan Ibu guru akan bisa memberikan ide-ide yang inovatif dan menyampaikan solusi dari suatu permasalahan. Tidak sampai di situ, ide dan solusi yang muncul mereka analisis penerapannya dan dilakukan penyesuaian untuk menghasilkan ide serta solusi yang lebih baik dari yang sebelumnya.

3. Berani Mengambil Risiko

Dalam proses belajar, siswa Bapak dan Ibu guru mungkin mengalami yang namanya kegagalan seperti nilai yang kurang baik atau sulit paham dengan materi. Saat mengalami kegagalan, beberapa siswa cenderung putus asa dan tidak mau mencobanya kembali. Tapi dengan pembelajaran kreatif, siswa-siswi akan berani mengambil risiko dan melihat hasil yang berbeda. Merasa “nyaman” dengan kegagalan yang terjadi memungkinkan siswa untuk mengambil lebih banyak risiko dengan sedikit rasa takut. Sehingga ke depannya, mereka akan terus mencoba dan berlatih meskipun sempat menemukan kegagalan.

4. Menciptakan Rasa Ingin Tahu yang Besar

Pembelajaran kreatif membangun pola pikir ingin tahu pada siswa. Proses belajar ini memicu rasa ingin tahu dan diskusi, sehingga mengarahkan siswa ke wawasan yang lebih luas.

5. Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Tanpa disadari, pembelajaran kreatif juga membangun kepercayaan diri siswa nih Bapak dan Ibu guru. Dampaknya, Siswa-siswi akan lebih mungkin menerapkan pelajaran yang sudah mereka pelajari karena lebih yakin akan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki.

4. Langkah Menciptakan Pembelajaran Kreatif

Guru punya peran penting dalam merancang dan menyajikan materi di kelas, termasuk mengemasnya menjadi sebuah metode yang kreatif. Mungkin guru masih belum yakin harus memulai pembelajaran kreatif ini dari mana. Berikut ini adalah

beberapa tips yang akan membantu Bapak dan Ibu guru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih kreatif.

1. Terbuka Untuk Ide Baru

Pertama untuk menumbuhkan pembelajaran kreatif adalah Bapak dan Ibu guru harus selalu berpikiran *fresh* dan terbuka. Cobalah untuk melihat suatu hal dari cara dan perspektif yang lain sehingga berpotensi menghasilkan pemikiran baru dalam metode pembelajaran dan interaksi dengan Siswa-Siswi.

2. Menciptakan Suasana Kelas Yang Nyaman

Bapak dan Ibu guru bisa memulai kelas dengan menyapa siswa atau menanyakan kabar dengan ramah dan bersemangat untuk menarik perhatian siswa. Ketika siswa -siswi merasa nyaman dalam kelas, mereka tidak akan merasa tegang atau takut membuat kesalahan. Menciptakan awal yang berkesan sangat penting karena akan mempengaruhi proses belajar mengajar selanjutnya.

3. Anggap Kreativitas Sebagai Bagian Pembelajaran

Ciptakan kelas yang menghadirkan kreativitas. Bapak dan Ibu guru bisa membuat mading yang berisi berbagai cara penyelesaian masalah, atau solusi kreatif dalam permasalahan di dunia nyata. Sehingga nantinya Bapak dan Ibu guru akan terbiasa untuk melibatkan kreativitas lainnya dalam penyampaian materi.

4. Menanamkan Kreativitas di dalam Kurikulum

Bapak dan Ibu guru bisa mendukung kreativitas siswa dengan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Karenaitu, Bapak dan Ibu guru diharuskan memiliki pemahaman tentang pedagogi yang mengacu pada mengetahui bagaimana merancang pengalaman belajar kreatif untuk mendukung dan menumbuhkan sikap, pemikiran, serta tindakan kreatif Siswa-Siswi yang telah disesuaikan dengan kurikulum.

5. Bereksperimen dengan Metode Pembelajaran yang Bervariatif

Bapak dan Ibu guru perlu mencoba menerapkan beberapa metode pembelajaran baru untuk menemukan metode mana yang paling efektif. Siswa-siswi memiliki kecerdasan, gaya dan cara belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, Bapak dan Ibu guru perlu mencoba beberapa metode pembelajaran baru untuk menemukan mana yang paling sesuai untuk para siswa-siswi. Bapak dan Ibu harus menyadari bahwa Siswa-siswi dalam kelas memiliki latar belakang yang berbeda sehingga perlu menggunakan metode belajar yang juga bervariasi.

6. Menemukan cara untuk menggabungkan seni, musik, dan budaya dalam pembelajaran

Menurut penelitian, kreativitas adalah sumber kekuatan utama yang membentuk budaya kita Bapak dan Ibu guru. Dalam pembelajaran, Bapak dan Ibu bisa menggabungkan kreativitas seni dan budaya untuk menyampaikan materi dan memperkaya pengetahuan siswa-siswi akan budaya yang ada.

5. Penerapan Pembelajaran Kreatif Dalam Kelas

Saat ini, banyak model pembelajaran kreatif yang berkembang dan bisa menjadi referensi bagi Bapak dan Ibu guru untuk menyajikannya dalam kelas. Selain meningkatkan minat belajar Siswa-siswi, pembelajaran kreatif juga bisa mengembangkan kreativitas dan cara siswa-siswi berpikir.

Berikut ini adalah beberapa teknik pembelajaran kreatif yang bisa Bapak dan Ibu guru terapkan di kelas, diantaranya:

1. Skenario
2. Improvisasi dengan latihan atau permainan
3. Analogi
4. Debat dan *brainstorming*
5. Bercerita atau *storytelling*

6. Model-Model Pembelajaran Kreatif Di Luar Sekolah

Istilah model di sini dimaknai sebagai bentuk atau contoh, dari sebuah pelaksanaan pembelajaran kreatif. Menurut Jumanta Hamdayama, model pembelajaran kreatif adalah identik dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara terpadu, yaitu sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman mendalam kepada anak. Model pembelajaran ini secara efektif menciptakan kesempatan yang luas kepada anak-anak untuk melihat dan membangun konsep yang saling berkaitan. Pembelajaran kreatif, menurut Jumanta Hamdayama memiliki beberapa karakter penting, yaitu sebagai berikut:

- a. Berpusat pada anak atau siswa (student center),
- b. Memberikan pengalaman pada anak (direct experience),

- c. Pemisahan mata pelajaran tak begitu jelas,
- d. Bersifat luwes (fleksibel),
- e. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam proses pembelajaran,
- f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Pembelajaran kreatif dapat dipandang sebagai sebuah bentuk pembelajaran yang berkaitan erat dengan inteligensi. Menurut Gardner (1978) dalam karya Florence (2013) menyebutkan bahwa kreativitas sebagai bentuk dari “*multiple inteligensi*” yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Kreativitas merupakan komponen penting dan memang perlu. Tanpa kreativitas anak akan bekerja di wilayah kognitif saja, dan berpikir sempit. Dengan kreativitas otak akan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai penguasaan yang lebih besar, terutama terhadap pelajaran yang sulit dipahami.²⁰ Ada beberapa kelebihan dan keunggulan model pembelajaran kreatif ini, yaitu:

- a. Pengalaman dan kegiatan pembelajaran akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak,
- b. Kegiatan yang dipilih dalam pembelajaran selalu disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak,
- c. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi anak, sehingga hasil belajar akan bertahan lebih lama,
- d. Pembelajaran kreatif akan menumbuhkan keterampilan berfikir anak,
- e. Menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui anak dalam lingkungan,

- f. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial anak, seperti kerjasama, toleransi, serta respek terhadap gagasan orang lain.

Menurut Robin Fogarty (1991) dalam karya Jumanta Hamdayama, terdapat sepuluh cara atau model dalam merencanakan pembelajaran kreatif, yaitu sebagai berikut:

- a) Model Penggalan (*Fragmented*),
- b) Model Keterhubungan (*Connected*),
- c) Model Sarang (*Nested*),
- d) Model Urutan atau Rangkaian (*Sequenced*),
- e) Model Bagian (*Shared*),
- f) Model Jaring Laba-laba (*Webbed*),
- g) Model Galur (*Threated*),
- h) Model Keterpaduan (*Integrated*),
- i) Model Celupan (*Immersed*), dan
- j) Model Jaringan (*Networket*)

7. Macam - Macam Metode Mengajar Kreatif

Dalam pembelajaran, ada beberapa metode mengajar kreatif yang dapat digunakan oleh guru, yaitu:

a. Metode Mengajar Kreatif dengan Experiential Learning.

Metode mengajar dengan Experiential Learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang didasarkan pada teori Kolb, yaitu merupakan proses dimana pengetahuan terkonstruksi melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat (*the doing*) dan berpikir (*the thinking*). Menurut

Kolb & Kolb (2005), tujuan teori pembelajaran konstruktivis sosial Vygotsky sejalan dengan pengembangan model pembelajaran Experiential. Seseorang akan belajar jauh lebih baik lewat keterlibatannya secara aktif dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman menekankan akan kebutuhan lingkungan belajar dengan menyediakan kesempatan Siswa-siswi belajar untuk mengembangkan dan membangun pengetahuan melalui pengalamannya. Pengalaman akan menyajikan dasar untuk melakukan refleksi dan observasi, mengkonseptualisasi dan menganalisis pengetahuan dalam pikiran anak.

Kolb (1994) mengemukakan 3 karakteristik model pembelajaran Experiential, yaitu a) belajar paling baik diterima sebagai suatu proses, di mana konsep diperoleh dan dimodifikasi dari kegiatan eksperimen, tidak dinyatakan dalam bentuk produk, b) belajar merupakan proses kontinu bertolak dari pengalaman, dan c) proses belajar memerlukan resolusi konflik. Pembelajaran Experiential adalah proses belajar secara edukatif, berpusat pada pembelajar, dan berorientasi pada aktivitas serta direfleksikan secara personal tentang suatu pengalaman dan memformulasikan rencana untuk menetapkan apa yang telah diperoleh dari pengalaman sains yang menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Pengalaman pengalaman yang telah dialami siswa-siswi mempunyai peranan penting dalam pembentukan pengetahuan kognitif dalam pikiran siswa. Siswa-siswi merefleksikan pengalamannya pada sebuah pengetahuan baru. Keterlibatan Siswa-siswi dalam kegiatan eksperimen akan membuat individu memperoleh pengalaman langsung yang konkrit.

Kolb menguraikan beberapa manfaat penerapan pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman sebagai berikut (Adam, et al., 2004).

- a. Menyediakan arah pembelajaran yang tepat dalam penerapan apa yang dipelajari.
- b. Memberikan arah cakupan metode pembelajaran yang diperlukan.
- c. Memberikan kaitan yang erat antara teori dan praktek.
- d. Dengan jelas merumuskan pentingnya para siswa untuk merefleksikan dan merangsang siswa memberikan umpan balik tentang apa yang mereka pelajari.
- e. Membantu dalam mengkombinasi gaya pengajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Metode experiential learning memiliki empat siklus, yaitu concrete experiences atau pembelajaran yang didapatkan dari pengalaman nyata, reflection observation atau mengamati pengalaman yang dihadapi, abstract conceptualization atau memahami dan mencari informasi tentang apa yang diamati lalu membuat sebuah konsep atau teori dan experimentation atau membuat sebuah kesimpulan dari data-data yang diperoleh. Dengan belajar melalui pengalaman, siswa akan lebih paham dan bertpikir secara kritis.

b. Metode Mengajar Kreatif dengan Story Telling

Metode storytelling pada dasarnya merupakan metode yang menggunakan cerita dongeng untuk menggambarkan situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dibantu dengan media pembelajaran salah satunya dengan media pembelajaran wayang atau *story book*. Istilah *storytelling* diterjemahkan dari bahasa Inggris *Teaching English to Children* menurut scott dan ytrebrg yaitu “*storytelling* digunakan dengan tidak menggunakan buku pada saat pembelajaran”.

Storytelling digunakan dengan menuntut guru untuk bisa mengadaptasi dan menguasai isi pembelajaran yang terdapat dalam buku dengan cara menceritakannya kembali dalam bentuk dongeng. Setelah bercerita guru harus mengulang kembali kata kunci sehingga siswa menjadi faham dan mengerti. Selain itu, mimik dan ekspresi wajah dalam bercerita disesuaikan dengan objek yang diceritakan. Kemudian guru harus mampu mengajak siswa-siswi masuk ke dalam cerita tersebut menggunakan kontak mata antara guru dengan siswa-siswa pada waktu yang tepat. Sejalan dengan uraian tersebut, menurut Wright (2009) ketika guru melakukan *storytelling*, ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa-siswi yaitu:

- a. *Use the pictures, mask, objects and puppets*. Hal ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah memahami suatu cerita yang sedang didengarkan. Ketika siswa-siswi tidak mengerti suatu kata yang diucapkan oleh guru, maka guru dapat menunjukkan beberapa gambar yang ada dalam cerita, gambar tersebut bisa digambar oleh guru atau siswa-siswi itu sendiri di papan tulis, atau gambar-gambar yang ada pada buku. Guru juga dapat menggunakan topeng dan puppets untuk membantu pemahaman siswa-siswi, sama halnya dengan gambar, topeng dan puppets juga bisa dibuat oleh siswa-siswi itu sendiri.
- b. *Use mime your self*, ketika guru bercerita guru dapat menirukan karakter tokoh-tokoh yang berada dalam cerita tersebut, seperti melakukan gerakan-gerakan, menirukan suara-suara binatang yang ada dalam cerita tersebut.
- c. *Use a sound effect*. Agar pada saat bercerita tidak membosankan, maka guru dapat menggunakan berbagai macam efek suara seperti pada suara aslinya.

Misalkan dalam cerita tersebut terdapat suara petir, disini guru harus dapat membuat suara yang sama seperti suara petir dll.

- d. *Translate key words as you tell the story*, memberitahukan kata kunci kepada siswa dalam cerita tersebut, agar siswa-siswi dapat memiliki dan mengingat kosa kata yang baru. Dalam menerapkan metode *story telling*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu seperti berikut: *Orientation*, Biasanya terletak di paragraf pertama. Secara teori, orientation berisi pesan tentang informasi *WHAT, WHO, WHERE, DAN WHEN*. Pada paragraph *Orientation, text narrative* akan memberitahukan pembaca tentang apa peristiwanya siapa pelaku-pelakunya, dimana dan kapan peristiwa tersebut terjadi. *Complication*, Paragraf *complication* menjadi inti sebuah text narrative. *Complication* ini menceritakan apa yang terjadi dengan pelaku dalam peristiwa tersebut. Umumnya *Complication* ini berisi gesekan antar pelaku peristiwa. Gesekan ini menimbulkan sebuah konflik/pertentangan. *Resolution*, Sebuah pertentangan harus ditutup dengan penyelesaian. Dalam sebuah text *narrative resolution* bisa ditutup dengan penyelesaian yang menyenangkan atau menyedihkan.

Berdasarkan uraian di atas, metode *storytelling* merupakan salah satu metode yang memberikan kontribusi positif pada suatu pembelajaran, dapat memberikan pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan adanya materi yang berbentuk cerita, dengan didukung adanya aktivitas Siswa-siswi salah satunya yaitu dengan melakukan percobaan yang

melibatkan panca indera berhubungan dengan observasi, dan aktivitas lainnya berupacomunication dan inferensi.

c. Metode Mengajar Kreatif dengan *Case Study*.

Metode *Student Created Case Studies* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang menggunakan tipe diskusi kasus atau permasalahan pelajaran yang akan dipelajari. Menurut Liu (Nopitasari, 2012: 104) “Studi kasus adalah cara yang sangat tepat untuk mengeksplorasi kemungkinan efek pada pengajaran dan pembelajaran”. Studi kasus berfokus pada persoalan yang ada dalam situasi atau contoh konkret, tindakan yang mesti diambil dan pelajaran yang bisa dipetik, serta cara-cara menangani atau menghindari situasi semacam itu di masa menantang (Silberman, 2016: 187).

Jadi metode *Student Created Case Studies* adalah metode pembelajaran aktif yang memfokuskan siswa mengenai situasi nyata kasus atau contoh yang mengharuskan siswa untuk mengambil tindakan dan menyimpulkan manfaat yang dapat dipelajari. Kegiatan pembelajaran melalui studi kasus atau pemecahan masalah merupakan suatu teknik yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran melalui studi kasus dapat meningkatkan aktivitas dan kemandirian belajar siswa baik secara individu maupun kelompok. Menurut Surjadi (Dewi, 2013) “Tujuan pembelajaran studi kasus adalah untuk menganalisa dan memecahkan masalah yang dihadapi untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan”. Jadi, tujuan metode pembelajaran aktif *Student Created Case Studies* adalah sebagai berikut; Membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pembelajaran, Meningkatkan aktivitas

dan kemandirian belajar siswa, Menganalisa dan memecahkan masalah yang dihadapi untuk mencapai kompetisi yang ditetapkan.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *Student Created CaseStudies* merupakan kerja siswa secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil, yang ditekankan pada materi pelajaran yang mengandung persoalan untuk dipecahkan, Siswa-siswi menggunakan banyak pendekatan dalam belajar dan hasil dari pemecahan masalah adalah hasil tukar pendapat di antara semua siswa-siswi.

d. Metode Mengajar Kreatif dengan *Role Play*.

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar (Santoso, 2011). Wikipedia (2012) juga mengemukakan bahwa *role playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Hal ini diperkuat pendapat Hadari Nawawi dalam Kartini (2007) yang menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

8. Langkah-Langkah Metode Mengajar Kreatif

1) *Experiential Learning*.

Dalam menerapkan metode *experiential learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Menurut Hamalik (dalam Fathurrohman 2015: 136-137), mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut:

- a. Gurumerumuskan secara saksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkap hasil-hasil tertentu.
- b. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
- c. Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompokkelompok kecil atau keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
- d. Para siswa ditempatkan didalam situasi-situasi nyata pemecahan masalah.
- e. Siswa aktif berpartisipasi didalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
- f. Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dipelajari sehubungan dengan mata ajaran tersebut untuk memperluas belajar dan pemahaman guru melaksanakan pertemuan yang membahas bermacam- macam pengalaman tersebut.

2) *Story Telling*.

Ada beberapa tahapan dalam Metode *Story Telling*, yaitu sebagai berikut :

a. Pra bercerita (*before story*).

Pada tahap pra bercerita guru melakukan apersepsi terlebih dahulu tentang materi yang akan disampaikan yang dapat membangun konsepsi-konsepsi materi yang di pelajari. Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan menghadirkan permasalahan-permasalahan yang dekat dengan lingkungan siswa, pada akhirnya siswa merasa ingin tahu tentang jawaban atas pertanyaan yang mereka punya sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Pada tahap bercerita terdapat tahapan yang lain yaitu tahap pengetahuan awal siswa. Tahap pengetahuan awal siswa ini mengharuskan guru untuk memberikan rangsangan kepada siswa atau dapat disebut juga dengan memberikan stimulus agar siswa memberikan respon positif terhadap mata pelajaran yang dipelajari siswa. Tahap pengetahuan awal siswa membantu siswa dalam mengingat apa yang diketahui siswa dan siswa pun dapat mengemukakan pendapatnya.

b. Bercerita (*during story*).

Materi yang akan disampaikan berbentuk cerita dengan tokoh-tokoh pemainnya yaitu objek dalam materi sehingga objek tersebut dapat digunakan dalam sebuah percobaan. Melalui bercerita siswa dapat menyimak dan memahami isi materi yang disampaikan guru. Isi cerita tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Cerita tersebut di utarakan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Cerita disajikan dengan permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi di lingkungan terdekat siswa dengan menumbuhkan karakter siswa.

Pada tahap bercerita guru dituntut untuk dapat memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya. Adapun tahapan yang dimaksud adalah

tahap eksplorasi. Pada tahap ini siswa melakukan pengamatan atau percobaan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Selain itu, siswa mencatat isi dari materi tersebut dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Dalam tahap ini pula, siswa mengeksplor pengetahuan yang telah dimiliki siswa melalui LKS yang telah disediakan oleh guru.

c. Pasca bercerita (after story).

Setelah mengeksplorasi kemampuan siswa-siswi dalam bentuk LKS. Selanjutnya siswa melakukan diskusi dengan kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam diskusi ini siswa berkesempatan untuk mengutarakan pendapat dan menyamakan pendapatnya dengan kelompoknya. Selain itu, siswa dengan siswa lain dapat menyimpulkan pernyataan dari beberapa pendapat yang diutarakan oleh siswa lain dalam masing-masing kelompok. Pengembangan dan aplikasi konsep Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan guru secara lisan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berhubungan materi yang diajarkan dan yang terdapat dalam LKS dengan memberikan pendapat siswa yang mampu mengomunikasikan kepada siswa lain untuk kemudian diarahkan kembali oleh guru untuk menyamakan persepsi.

3) Case Study.

Sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran aktif (*Active Learning*) adalah sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa-siswi. Dalam fase ini guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi Siswa-Siswi.

- b. Menyajikan informasi. Dalam fase ini guru menyampaikan penjelasan umum tentang sistem pencernaan kepada siswa-siswi.
- c. Mengorganisasikan siswa-Siswi ke dalam kelompok. Dalam fase ini guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan cara berhitung dari 1-5 sampai membentuk 7 kelompok.
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Dalam fase ini guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- e. Evaluasi dan Refleksi. Dalam fase ini guru meminta siswa-siswi mempresentasikan hasil diskusi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan memberikan soal dan penjelasan.
- f. Memberikan penghargaan. Dalam fase ini guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang terbaik sesuai dengan kriteria guru.

4) Role Play.

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model role playing menurut Mulyadi (2011:136):

- a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah Siswa-Siswi).
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

- e. Memanggil para siswa-siswi yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing Siswa-siswi berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa-siswi diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
- h. Masing - masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberi kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi
- k. Penutup

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sri Sunarti, M.Pd (2020)	Metode Mengajar Kreatif dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan	Variabel Dependen: Pembelajaran yang menyenangkan Variabel independen: mengajar kreatif	Metode mengajar kreatif menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Peserta didik dapat lebih mudah dan berani dalam mengungkapkan ide dan pendapatnya. Pendidik harus sebisa mungkin mendesain pembelajaran semenarik mungkin sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa.

2	Muhsin Kalid (2012)	Model Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak Di Luar Sekolah	Variabel Dependen: Minat Membaca Anak Di Luar Sekolah Variabel independen: Pembelajaran Kreatif	strategi menciptakan kegiatan kreatif dalam rangka menciptakan daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke luar sekolah. Tetapi harapan penulis, dari yang kecil ini bisa menumbuhkan potensi yang besar, bagi kejayaan luar sekolah dalam membangun bangsa.
3	Marike Muskitta (2016)	Pengaruh Model PBT terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA	Variabel Dependen: Kemampuan berpikir kreatif Variabel independen: Model PBT	Ada pengaruh yang signifikan penerapan model problembased teaching terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi pencemaran lingkungan yaitu dengan perhitungan uji t diperoleh harga thitung lebih besar dari ttabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model problem based teaching dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Magelang. Ada pengaruh yang signifikan penerapan model problem based teaching terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi pencemaran lingkungan dengan perhitungan uji t diperoleh harga thitung lebih besar dari ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model problem based teaching dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Magelang

D. Kerangka Berpikir

1. Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Siswa

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menekankan kepada bagaimana guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga warga belajar juga dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan

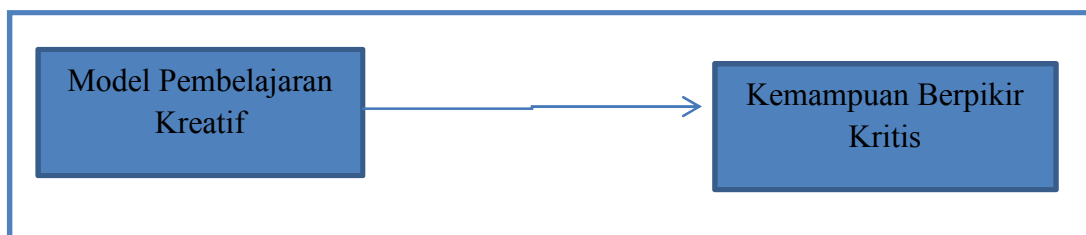
Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan memilih model pembelajaran kreatif untuk menghasilkan kemampuan berpikir kritis Siswa-Siswi akan sangat tepat dilakukan pada zaman sekarang.

Dalam Penelitian djukri dkk (2016) Ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kreatif terhadap kemampuan berpikir kritis Siswa-siswi dengan perhitungan uji t diperoleh harga thitung lebih besar dari ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kreatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Magelang.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa pemilihan pembelajaran untuk Siswa-Siswi sangat berpengaruh untuk perkembangan kemampuan berpikir kritis Siswa-Siswi, dengan model pembelajaran Kreatif maka akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif Siswa-siswi.

Berdasarkan hubungan diatas, adapun hubungan yang terjadi dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 2. 1



E. Hipotesis

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H1: Model Pembelajaran Kreatif berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa -siswi di kelas XI SMA Tri Sakti Lubuk Pakam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti memperoleh informasi mengenai data yang diperlukan. Lokasi penelitian adalah merupakan tempat dimana penelitian akan dilakukan. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI di SMA TRI SAKTI Lubuk pakam.

2. Waktu Penelitian

Menurut Sugiyono tidak ada cara yang mudah untuk menentukan berapa lama penelitian dilaksanakan. Tetapi lamanya penelitian akan tergantung pada keberadaan sumber data dan tujuan penelitian. Selain itu juga akan tergantung cakupan penelitian, dan bagaimana penelitian mengatur waktu yang digunakan. Adapun alokasi waktu yang digunakan untuk penelitian ini, akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2022, semester genap tahun Ajaran 2022/2023 hingga selesai

B. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa-Siswi Tri Sakti Lubuk Pakam di Kelas XI tahun ajaran 2022 dengan jumlah Siswa-Siswi Kelas XI SMA Tri Sakti Lubuk Pakam.

Tabel 3.1

Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa-Siswi
XI SMA Tri Sakti Lubuk Pakam	35 Orang

Sumber: Tata Usaha SMA Tri Sakti Lubuk Pakam

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:81) mengidentifikasi sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dalam penentuan jumlah sampel yang akan diolah dari jumlah populasi, Dalam penentuan jumlah sampel yang akan diolah dari jumlah populasi, maka harus dilakukan dengan teknik pengambilan sampel yang tepat. Menurut sugiyono (2017:85) pengertian dari sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30, atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua populasi dijadikan sampel. Berdasarkan penjelasan diatas, maka yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh dari populasi yang diambil, yaitu seluruh Siswa-siswi Kelas XI di SMA Tri Sakti Lubuk Pakam.

C. Jenis Penelitian

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data basis atau utama yang digunakan dalam penelitian. Data primer adalah jenis data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utamanya seperti melalui wawancara, survei, eksperimen, dan sebagainya. Data primer biasanya selalu bersifat spesifik karena disesuaikan oleh kebutuhan peneliti. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Studi Kasus. Menurut Moleong (2011: 6) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan

dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen diartikan sebagai pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, artinya memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Sugiyono (2012:107) metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian eksperimen ke dalam 3 bentuk yakni *preexperimental design*, *true experimental design*, dan *quasy experimental design*.

Dalam penelitian ini terdapat *One – Group Pretest-Posttest Design* (Satu Kelompok Prates-Postes) Kalau pada desain “a” tidak ada pretest, maka pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 3.2 Desain eksperimen one group Pre-test

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pre-test (test awal) menjawab soal sebelum mendapatkan perlakuan

X = Perlakuan dengan model pembelajaran kreatif

O₂ = Post-test (test akhir) menjawab soal setelah mendapat perlakuan dengan model pembelajaran kreatif

1. Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
Pertemuan I (90 Menit)			
1	Mengucapkan Salam pada siswa	Menjawab salam dari guru	5 menit
2	Memperkenalkan diri	Perkenalan dengan guru	5 menit
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	Memahami tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diajarkan guru	10 menit
4	Memberikan pre-test kepada siswa dengan menjawab soal	Mengerjakan pre-test	60 menit
5	Mengumpulkan pre-test hasil jawaban siswa dan mengakhiri pembelajaran dengan pemberian kesimpulan terhadap materi		10 menit

Pertemuan ke II (90 menit)			
No	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
1	Mengucapkan Salam pada siswa	Menjawab salam dari guru	2 menit

2	Menanyakan seputar materi yang telah disampaikan sebelumnya	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3 menit
3	Menjelaskan materi yang akan diajarkan	Menyimak pelajaran dari guru	20 menit
4	Membuat konsep pembelajaran kreatif didalam ruangan maupun diluar ruangan	Memperhatikan guru	10 menit
5	Memberi Post-test setelah menggunakan metode pembelajaran kreatif	Menjawab Soal dari guru	50 menit
6	Mengumpulkan post-test hasil jawaban siswa dan mengakhiri pembelajaran dengan pemberian kesimpulan terhadap materi		5 menit

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

1. Tes hasil belajar yaitu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan dengan cara dan aturan yang telah ditentukan.

2. Lembar Observasi yaitu berupa catatan tentang bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung

F. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri, melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat.

Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebagai berikut :

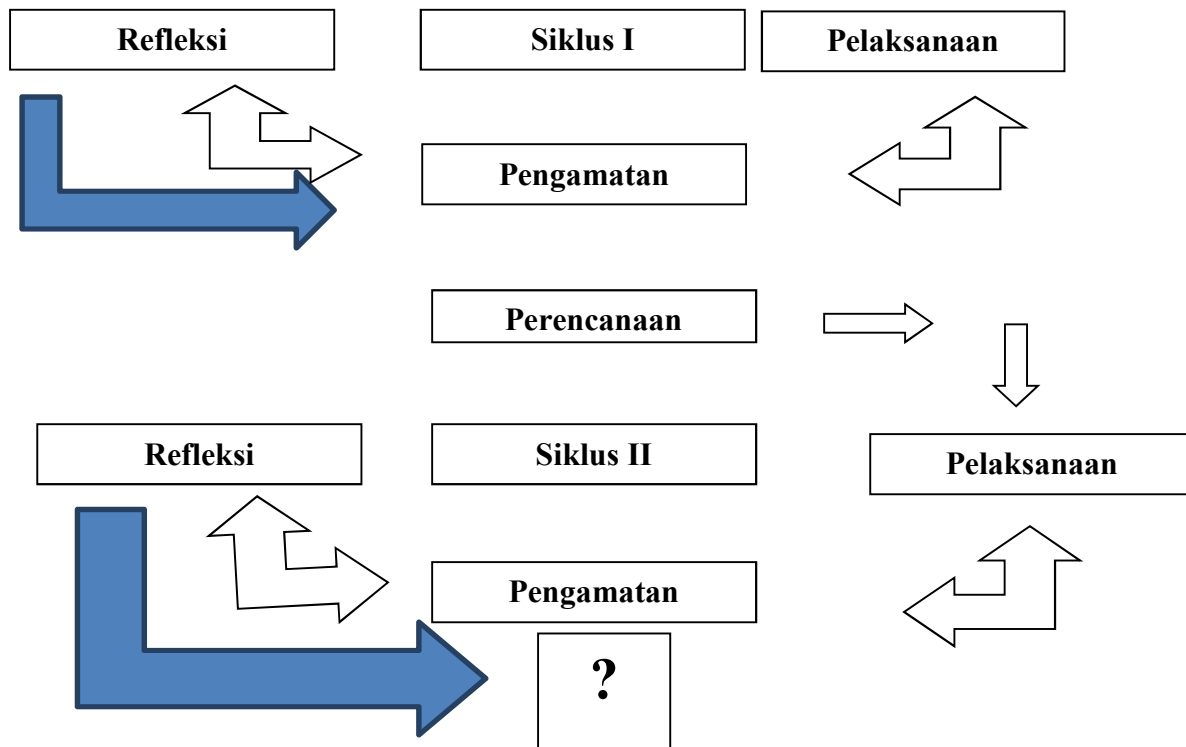
1. *An Inquiry OfPractive From Withnun* (penelitian berawal dari kerisauan guru akan kinerjanya)
2. *Self-Reflective Inquiry* (Metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar tetapi tetap mengikuti kaidah penelitian)
3. Fokuspenelitian berupa pembelajaran
4. Tujuannya adalah memperbaiki pembelajaran

Berdasarkan karakteristik penilaiantindakankelas dapat dibandingkanciri-ciri PTK dengan penilaian kelas dan penelitian formal. Guru dianggap paling tepat untuk melakukan PTK karena :

1. Guru mempunyai otonomi untuk menilai kinerjanya
2. Temuan penelitian biasa/formal sering sukar diterapkan untuk memperbaiki pembelajaran
3. Guru merupakan orang yang paling tepat dengan kelasnya
4. Interaksi guru dengan siswa berlangsung secara unik

Menurut Suharsimi Arikunto,dkk (2017: 42) Menyatakan bahwa “Penelitian bersifat kolaboratif, menggunakan metode deskriptif, dan dengan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK)”

Berikut adalah Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas yang akan digunakan sebagai siklus penelitian :



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(sumber : Arikunto 2010:137)

Keterangan :

Tahap pelaksanaan penelitian

1. Siklus 1

a. Tahap pelaksanaan yaitu :

- Mengkoordinasikan ruangan belajar bagi siswa dengan kolabolator
- Peneliti melaksanakan pembelajaran atau penelitian menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan scenario pembelajaran RPP melalui tahapan-tahapan kegiatan.

b. Pengamatan/observasi

- Secara simultan pada saat pembelajaran berlangsung kedua kolabolator melakukan penelitian diatas pelaksanaan pembelajaran di kelas.
- Kemudahan peneliti mengumpulkan data tentang keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

c. Refleksi

Tahap ini dilaksanakan untuk menganalisis dan memberikan arti terhadap data yang diperoleh dan memperjelas data sehingga diambil kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan. Pada saat refleksi ini dilakukan analisa data mengenai proses, masalah dan hambatan yang ditemui dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap berdampak pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Data yang telah dicatat tiap langkah meliputi data mengenai hasil pemahaman materi belajar. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk perencanaan siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus ini tindak lanjutan dari siklus satu dengan memperhatikan hasil diskusi dan observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individu maupun kelompok penelitian dengan kolabolator perencanaan proses pembelajaran selanjutnya.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus II ini adalah :

a. Perencanaan

Guru mempersiapkan silabus dan RPP serta soal untuk tes evaluasi II, instrument penelitian dan materi pembelajaran Ekonomi IPS.

b. Pelaksanaan

- Ruang belajar ditata kembali agar lebih kondusif dari keadaan pembelajaran siklus I
- Setelah siswa dan tim kolaborasi masuk dalam kelas, mulai dengan berdoa dan dilanjutkan dengan kegiatan apresiasi
- Melakukan kegiatan inti yaitu penyampaian materi
- Pos-test diberikan kepada siswa untuk dijawab
- Dilakukan penilaian

c. Pengamatan/observasi

Ketika siswa melakukan kegiatan belajar,peneliti melakukan observasi terhadap siswa yang dibantu oleh guru untuk melihat bagaimana peningkatan cara belajar siswa setelah kegiatan pada siklus I

d. Refleksi

Dalam tahap ini peneliti menganalisa, dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus II berlangsung dan diadakan pos-test yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

e. Perbaikan

Jika dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan hasilnya kurang sesuai dengan yang diharapkan, sesuai dengan pedoman ketentuan belajar siswa, maka dihadapi, kemudian dilakukan perbaikan dengan mengadakan ulangan kembali sebagai remedial dan pengayaan bagi siswa yang telah mencapai standart ketuntasan minimal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah Tes dan pengamatan atau observasi keaktifan siswa dikelas ketika proses pembelajaran. Penjelasan dari masing-masing teknik tersebut diuraikan berikut ini :

1. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan post tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah tindakan dilakukan. Tes yang diberikan berbentuk pilihan berganda yang diambil dari buku pelajaran Ekonomi siswa kelas XI. Buku yang digunakan dianggap telah teruji realibilitasnya dan validitasnya.
2. Observasi

Penelitian ini menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan,dalam hal ini pengamatan dilakukan terhadap proses belajar mengajar yang berlangsung selama kegiatan penelitian yang gunanya untuk mengukur aktivitas siswa dengan menganalisis tingkat aktivitas siswa dalam proses belajara mengajar berlangsung.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Indikator	Komponen yang diamati	Hasil pengamatan				
			1	2	3	4	Skor
1	Kedisiplinan dalam mengikuti pelajaran	a. Frekuensi kehadiran b. Waktu kehadiran					
2	Konsentrasi siswa	a. Mendengar guru menyampaikan materi b. Membaca dan mempelajari materi yang disampaikan guru.					
3	Kolaborasi dalam kelompok	a. Bekerjasama dengan kelompok tentang materi yang akan didiskusikan b. Siswa membantu dalam memecahkan materi yang diberikan					
4	Melaksanakan model pembelajaran	a. Bertemu ke kelompok lain untuk menerima sub materi yang lain b. Memaparkan sub yang heterogen c. Membagi materi ke setiap kelompok					
5	Memotivasi siswa	a. Memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas setiap kelompok b. Membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan					
6	Memerintah siswa	a. Memerintah siswa untuk presentasikan hasil tugas kelompok b. Menyuruh siswa presentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas					

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Guru

Aspek yang dinilai	Nilai				Skor
	1	2	3	4	
1. Menyampaikan konsep – konsep pembelajaran a. Menyampaikan konsep pembelajaran b. Menampilkan gambar, rumus dan situasi lain mengenai pembelajaran.					
2. Memberikan soal a. Memberikan soal tes sesuai materi dan konsep yang di sampaikanyaitu keunggulan dan keterbatasan antar ruang dalam permintaan, penawaran, dan teknologi.					
3. Mengkoordinasikan siswa untuk menggabungkan informasi dari soal. a. Merangsang siswa agar mampu menggabungkan informasi – informasi dari soal.					
4. Mengkoordinasikan siswa untuk membuat hipotesis a. Merangsang siswa agar mampu membuat hipotesis					
5. Menjalankan konstruksi inkuiri sosial. a. Menyampaikan inti – inti soal pada soal interaksi antarruang					
6. Menyampaikan soal yang relevan dan diperlukan siswa a. Menyampaikan sebuah permasalahan yang relevan dengan materi keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam permintaan, penawaran, dan teknologi. b. Menyampaikan sebuah respon penguatan atas jawaban siswa					

(Sumber : Data diolah Peneliti)

A. Kriteria Skor

- * Skor 1 = Tidak pernah melakukan
- * Skor 2 = dilakukan tapi jarang (1-2 kali)
- * Skor 3 = sering dilakukan (3)
- * Skor 4 = sangat sering dilakukan (4 kali atau lebih)

B. Kriteria Penilaian

28 - 32 = sangat aktif (A)

23 - 27 = aktif (B)

18 - 22 = cukup aktif (C)

13 - 17 = kurang aktif (D)

$$C. \text{ Presentasi Peran Aktif Siswa} = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

Dimana:

$\sum X$ = Jumlah setor diperoleh

$\sum N$ = Jumlah seluruh siswa

Petunjuk yang digunakan untuk melihat tingkat keaktifan siswa dapat dilihat sebagai berikut:

$0\% < X \leq 20\%$ = Peran aktif siswa sangat rendah (SR)

$20\% < X \leq 40\%$ = Peran aktif siswa rendah (R)

$40\% < X \leq 60\%$ = Peran aktif siswa cukup (C)

$60\% < X \leq 80\%$ = Peran aktif siswa tinggi (T)

$80\% < X \leq 100\%$ = Peran aktif siswa sangat tinggi (ST)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap melakukan penelitian. Semua data yang terkumpul tindakan berarti, jika tidak diadakan penganalisaan. Hasil analisis akan memberikan gambaran arah, tujuan dan maksud penelitian. Hasil analisis data pada tahap ini dilakukan dalam beberapa tahap:

1.7.1 Redukasi Data

Redukasi diartikan sebagai proses pemilihan pemusatan penelitian, pada penyerhanaan pengabstrakan dan transformasi data kasar yang terus muncul dari catatan lapangan. Dalam redukasi data untuk memperoleh data yang lebih bermakna mencakup 3 proses, yaitu pertama proses pemilihan data di lakukan atas dasar tingkat relevansi atau keterkaitannya dengan tujuan penelitian. Kedua, proses penyusunan data yang dilakukan dengan mengelompokkan data dalam satuan yang sama atau sejenis. Ketiga, proses pemberian kode (koding) yang bertujuan untuk memudahkan peneliti sewaktu memasukan data kedalam komputer untuk analisi lebih lanjut.

1.7.2 Penyajian Data

Data hasil belajar siswa dianalisi dengan menggunakan kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan di sekolah dan mengetahui gambaran tentang hasil belajar siswa, maka seorang siswa dinyatakan telah mencapai kompetensi jika siswa memperoleh nilai 70 dan siswa dinyatakan tuntas jika dari keseluruhan siswa mendapat nilai rata-rata kelas 70 untuk menghitung

a. Daya serap siswa secara individu digunakan rumus sebagai berikut.

Analisis data untuk mengetahui daya serap masing-masing siswa digunakan rumus sebagai berikut, (Arkunto,2012:31)

$$DS = \frac{SKOR\ YANG\ DIPEROLEH\ SISWA}{JUMLAH\ SKOR\ MAKSIMAL} \times 100\%$$

Keterangan :

DS : Daya Serap

Dengan Kriteria :

0% DS ≤ 70% Siswa belum tuntas belajar

70% ≤ DS ≤ 100% Siswa tuntas belajar

Dari uraian tersebut dapat diketahui siswa yang tuntas dalam pelajaran dan siswa yang tidak tuntas dalam pelajaran. Selanjutnya dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan rumus sebagai berikut :

$$DS = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

D : Presentasi ketuntasan belajar klasikal

X : Jumlah siswa yang telah tuntas belajar

N : Jumlah seluruh siswa

Berdasarkan ketuntasan belajar, jika dikelas tersebut telah terdapat 70% siswa telah mencapai daya serap $\geq 70\%$ maka ketuntasan keseluruhan telah terpenuhi.

b. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas diamsusikan berhasil bila dilakukan tindakan perbaikan kualitas pembelajaran, maka akan berdampak terhadap perbaikan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Indikator secara ilmiah disusun menjadi:

1. Indikator pencapaian perbaikan aktifitas siswa yang diamsusikan“ baik”
2. Indikator pencapaian hasil belajar siswa mencapai minimum 70% dari jumlah siswa yang mencapai KKM
3. Guru sudah menjalankan langkah-langkah strategi pembelajaran sesuai dengan ketentuan yang ada.