

# **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KLAS IV SD RSBI KOTA SALATIGA**

Oleh Slameto

## **ABSTRAK**

Pengembangan model pembelajaran difokuskan pada pembelajaran kreatif untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD RSBI kota Salatiga. Pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan best/good practices pembelajaran kreatif yang diyakini mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil yang diharapkan adalah terujinya (serta terdokumentasikannya) suatu contoh model pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pengembangan model pembelajaran kreatif ini menyatu dengan program semester dan RPP dengan materi transportasi (buatan guru kelas) yang terdiri dari 11 kegiatan; 3 kegiatan yang dilakukan pada awal/pra pembelajaran, 4 kegiatan pada inti, dan 4 kegiatan pada akhir pembelajaran yang tersebar dalam 6 kali tatap muka. Dengan menerapkan 6 langkah pengembangan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kreatif ini dinyatakan valid dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD RSBI Kota Salatiga. Melalui pembelajaran kreatif, siswa merasa tertarik dengan cara belajar yang diper-kenal-kan kepadanya; betah dalam menerima pelajaran; lebih banyak berprakarsa dan berinisiatif sendiri; memiliki inspirasi atau gagasan baru secara spontan; siswa belajar bagaimana menghasilkan banyak ide dan menerapkan cara/ ide pada situasi yang lain. Dengan model pembelajaran ini siswa merasa bahwa guru telah berhasil memberi rasa nyaman bagi siswa, menghargai inisiatif dari siswa dan mengembangkannya. Secara umum, hasil pengembangan ini dapat memberikan manfaat kepada praktisi perbaikan/strategi pembelajaran baik SD khususnya SD RSBI maupun di PGSD.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya, pembangunan dibidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang

sangat baik di dalam pembinaan Sumber Daya Manusia. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan, dan prioritas secara intensif baik oleh pemerintah, keluarga, dan pengelola pendidikan khususnya.

John Dewey (1966) mengatakan bahwa sekolah adalah tempat mengajarkan anak bahwa berpikir adalah merupakan segala aktifitas mental dalam usaha memecahkan masalah, membuat keputusan, memaknai sesuatu, pencarian jawaban dalam mendapatkan suatu makna. Sekolah adalah tempat seseorang untuk belajar menggunakan pikiran dengan baik, tempat pemikiran - pemikiran penting bersumber dan tempat pembiasaan belajar (Sizer, 1992). Pola pikiran tinggi dibentuk berdasarkan cara berpikir kritis dan kreatif. Sebagian dari orang tua dan pendidik sepakat bahwa dalam masyarakat sekarang anak-anak sangat memerlukan keahlian pola berpikir tinggi. Berpikir kreatif adalah keharusan, dalam usaha pemecahan masalah, pembuatan keputusan, sebagai pendekatan, menganalisis asumsi-asumsi dan penemuan-penemuan keilmuan.

John Chaffee (1984) mendefinisikan berpikir sebagai suatu aktivitas yang bertujuan tertentu serta proses pengorganisasian yang digunakan untuk menguasai dunia. Berpikir kritis diartikan sebagai proses pencarian secara sistematis terhadap pikiran itu sendiri. Tidak hanya sekedar merefleksi tujuan tapi lebih dari satu ujian bagaimana kita dan yang lain menemukan suatu bukti dan logis. Berpikir kritis dan kreatif diterapkan siswa untuk belajar memecahkan masalah secara sistematis dalam menghadapi tantangan, memecahkan masalah secara inovatif dan mendisain solusi yang mendasar.

Berpikir kritis dan kreatif adalah kemampuan untuk mengatakan dengan percaya diri bahwa “ide saya adalah yang terbaik karena didasari dengan alasan yang kuat” atau “ide anda adalah yang terbaik karena didukung oleh bukti yang kuat”. Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk dapat mencari kebenaran dari suatu kejadian dan informasi yang datang setiap saat. Berpikir kritis adalah suatu proses yang sistematis yang digunakan siswa untuk merumuskan dan mengevaluasi apa yang dipercayainya dan diyakininya. Tujuan dari berpikir kritis adalah untuk dapat memahami secara total tentang suatu kenyataan, memahami ide dasar yang dapat mengatur kehidupannya setiap hari dan memahami suatu arti dibalik suatu kejadian.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan suatu keahlian atau keterampilan pengelolaan kelas yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikannya materi pelajaran karena setiap siswa memiliki kemampuan dan kreatifitas yang berbeda-beda. Untuk itu, seorang guru

harus dapat memiliki pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat agar siswa mampu memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Dewasa ini sedang gencar upaya memperbaiki pembelajaran di SD. Berbagai model dicoba untuk diterapkan, yang tentunya bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan; salah satunya adalah model Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM). PAKEM merupakan suatu rangkaian kegiatan penyampaian materi pelajaran yang bertujuan memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan kognitif dan manual, serta menumbuhkan kreatifitas siswa untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi seperti bertanya terhadap sesuatu yang belum dipahami dengan menggunakan berbagai metode yang bervariasi untuk menciptakan suasana peserta didik dan mewujudkan pencapaian hasil belajar yang tinggi.

Model PAKEM, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bernalar siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Namun di dalam prakteknya masih saja ditemukan keluhan para guru SD yang menyatakan kesulitan dalam PAKEM. Ada yang mengatakan PAKEM tidak harus diterapkan untuk semua mata pelajaran, dan dengan PAKEM justru merugikan siswa terlebih untuk menghadapi ujian nasional. Setelah ditelusuri lebih lanjut, ternyata ada perbedaan dari satu SD dengan SD lain. Pada SD SSN atau RSBI, para guru justru lebih tenang dalam menghadapi ujian nasional. Mereka optimis murid akan berhasil/lulus tanpa harus mengubah PAKEM menjadi UCL (uraian, contoh dan latihan) dalam mengajar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik, merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan, perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan

apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan:

1. peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri;
2. guru memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar;
3. guru lebih mandiri dan leluasa menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya;
4. orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah;
5. sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia;
6. daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai kondisi, kekhasan daerah dan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial

5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada akhir pendidikan di SD/MI, peserta didik telah membaca sekurang-kurangnya sembilan buku sastra dan nonsastra. Empat standar kompetensi lulusan mata pelajaran ini adalah:

1. *Mendengarkan* Memahami wacana lisan dalam kegiatan wawancara, pelaporan, penyampaian berita radio/TV, dialog interaktif, pidato, khotbah/ceramah, dan pembacaan berbagai karya sastra berbentuk dongeng, puisi, drama, novel remaja, syair, kutipan, dan sinopsis novel
2. *Berbicara* Menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, pengalaman, pendapat, dan komentar dalam kegiatan wawancara, presentasi laporan, diskusi, protokoler, dan pidato, serta dalam berbagai karya sastra berbentuk cerita pendek, novel remaja, puisi, dan drama
3. *Membaca* Menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami berbagai bentuk wacana tulis, dan berbagai karya sastra berbentuk puisi, cerita pendek, drama, novel remaja, antologi puisi, novel dari berbagai angkatan
4. *Menulis* Melakukan berbagai kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk buku harian, surat pribadi, pesan singkat, laporan, surat dinas, petunjuk, rangkuman, teks berita, slogan, poster, iklan baris, resensi, karangan, karya ilmiah sederhana, pidato, surat pembaca, dan berbagai karya sastra berbentuk pantun, dongeng, puisi, drama, puisi, dan cerpen. Standar kompetensi klas IV SD Semester I adalah seperti berikut ini.



Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p><b>Mendengarkan</b></p> <p>1. Mendengarkan penjelasan tentang petunjuk denah dan simbol daerah/lambang korps</p> <p><b>Berbicara</b></p> <p>2. Mendeskripsikan secara lisan tempat sesuai denah dan petunjuk Penggunaan suatu alat</p> <p><b>Membaca</b></p> <p>3. Memahami teks agak panjang (150-200 kata), petunjuk pemakaian, makna kata dalam kamus/ensiklopedi</p> <p><b>Menulis</b></p> <p>4. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam</p>	<p>1.1 Membuat gambar/denah berdasarkan penjelasan yang didengar</p> <p>1.2 Menjelaskan kembali secara lisan atau tulis penjelasan tentang simbol daerah/lambang korps</p> <p>2.1 Mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut</p> <p>2.2 Menjelaskan petunjuk penggunaan suatu alat dengan bahasa yang baik dan benar</p> <p>3.1 Menemukan pikiran pokok teks agak panjang (150-200 kata) dengan cara membaca sekilas</p> <p>3.2 Melakukan sesuatu berdasarkan petunjuk pemakaian yang dibaca</p> <p>3.3 Menemukan makna dan informasi secara tepat dalam kamus/ensiklopedi melalui membaca memindai</p> <p>4.1 Melengkapi percakapan yang belum selesai dengan memperhatikan penggunaan ejaan (tanda titik dua, dan tanda petik)</p> <p>4.2 Menulis petunjuk untuk melakukan sesuatu atau penjelasan tentang cara membuat sesuatu</p> <p>4.3 Melengkapi bagian cerita yang hilang (rumpang) dengan menggunakan kata/kalimat yang tepat sehingga menjadi cerita yang padu</p> <p>4.4 Menulis surat untuk teman sebaya tentang pengalaman atau cita-cita dengan bahasa yang baik dan benar dan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll.)</p>

## Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pembelajaran adalah kegiatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya atau proses individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku itu terjadi secara sadar, berlanjut, fungsional, positif, permanen, terarah, dan total.

Pendekatan yang telah lama diterapkan dalam pembelajaran bahasa adalah antara lain pendekatan tujuan, pendekatan struktural, dan pendekatan keterampilan proses. Kemudian menyusul pendekatan-pendekatan yang dipandang lebih sesuai dengan hakikat dan fungsi bahasa, yakni pendekatan *whole language*, pendekatan komunikatif, pendekatan konteks-tual, dan pendekatan terpadu.

Pelaksanaan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas menurut konstruktivisme diwujudkan dalam bentuk peserta didik disuruh menulis/mengarang dan bercerita. Kegiatan inkuiri dilakukan dengan langkah-langkah: (1) merumuskan masalah, (2) melakukan pengamatan, (3) menganalisis hasil pengamatan, dan (4) mengkomunikasikan kepada orang lain. Kegiatan bertanya diterapkan pada waktu diskusi, kerja kelompok, menemui kesulitan, dan mengamati sesuatu.

Prinsip “komponen masyarakat belajar” menghendaki agar kelas dibagi atas beberapa kelompok. Pemodelan dalam pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan contoh yang harus ditiru oleh peserta didik. Refleksi dilakukan untuk berpikir tentang apa yang baru dilakukan, untuk direnungkan. Penilaian dilakukan dari proses dan hasil belajar.

Berdasarkan prinsip integratif pembelajaran bahasa dilakukan secara terpadu antara beberapa unsur kebahasaan, dan aspek berbahasa. Tujuan akhir yang hendak dicapai dalam pembelajaran bahasa berdasarkan prinsip komunikatif adalah peserta didik dapat menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Sebagai contoh, mari kita perhatikan bagaimana keterampilan proses dijabarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Penjabaran itu sudah memenuhi karakter bahasa Indonesia itu sendiri. Penjabaran sebagai berikut.

1. Mengamati: Menatap: memperhatikan; Membaca: memahami suatu bacaan; Menyimak: memahami sesuatu yang dibicarakan orang lain.
2. Menggolongkan: mencari persamaan, perbedaan atau penggolongan (dapat berupa wacana, kalimat, dan kosa kata).
3. Menafsirkan

- a. Menafsirkan: mencari atau menemukan arti, situasi, pola, kesimpulan dan mengelompokkan suatu wacana.
  - b. Mencari dasar penggolongan: mengelompokkan sesuatu berdasarkan suatu kaidah, dapat berupa kata dasar, kata bentukan, jenis kata, pola kalimat ataupun wacana.
  - c. Memberi arti: mencari arti kata-kata atau mencari pengertian sesuatu wacana kemudian mengutarakan kembali baik lisan maupun tertulis.
  - d. Mencari hubungan situasi: mencari atau menebak waktu kejadian dari suatu wacana puisi. Menghubungkan antarsituasi yang satu dengan yang lain dari beberapa wacana.
  - e. Menemukan pola: menentukan atau menebak suatu pola cerita yang berupa prosa maupun pola kalimat.
  - f. Menarik kesimpulan: mengambil suatu kesimpulan dari suatu wacana secara induktif maupun deduktif.
  - g. Menggeneralisasikan: mengambil kesimpulan secara induktif atau dari ruang lingkup yang lebih luas daripada menarik kesimpulan.
  - h. Mengalisis: menganalisis suatu wacana berdasarkan paragraf, kalimat, dan unsur-unsur.
4. Menerapkan. Menggunakan konsep: kaidah bahasa dalam menyusun dapat berupa penulisan wacana, karangan, surat-menyurat, kalimat-kalimat, kata bentukan dengan memperhatikan ejaan/kaidah bahasa.
  5. Mengkomunikasikan
    - a. Berdiskusi: melakukan diskusi dan tanya jawab dengan memakai argu-men-tasi/alasan-alasan dan bukti-bukti untuk memecahkan suatu masalah.
    - b. Mendeklamasikan: melakukan deklamasi suatu puisi dengan menjiwai sesuatu yang dideklamasikan (dapat dengan menggerakkan anggota badan, kepala, pandangan mata, atau perubahan air muka).
    - c. Dramatisasi: menirukan sesuatu perilaku dengan penjiwaan yang men-dalam.
    - d. Bertanya: mengajukan berbagai jenis pertanyaan yang mengarah kepada: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, atau evaluasi.



- e. Mengarang: menulis sesuatu dapat dengan melihat objeknya yang nyata dulu dengan bantuan gambar atau tanpa bantuan apa-apa.
- f. Mendramakan/bermain drama: memainkan sesuatu teks cerita persis seperti apa yang tertera pada bacaan.
- g. Mengungkapkan/melaporkan sesuatu dalam bentuk lisan dan tulisan: melaporkan darmawisata, pertandingan, peninjauan ke lapangan, dan sebagainya.

Keterampilan proses berkaitan dengan kemampuan. Oleh karena itu penerapan keterampilan proses diletakkan atau inklusif dalam kompetensi dasar. Keterampilan proses juga dikenali pada instruksi yang disampaikan oleh guru kepada siswa untuk mengerjakan sesuatu.

### Hakikat Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang tidak dibuat oleh orang lain, sesuatu yang baru dan memiliki daya guna. Kreativitas adalah membuat sesuatu yang abstrak menjadi nyata, sesuatu yang potensial menjadi aktual. Kreativitas adalah kombinasi dari tiga hal: penalaran (*thinking*), kecakapan (*skills*), dan motivasi. Sund (1975) menyatakan bahwa siswa dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: a) Hasrat keingintahuan yang cukup besar, b) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, c) Panjang akal, d) Keinginan untuk menemukan dan meneliti, e) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, f) Cenderung mencari jawaban yang luasa dan memuaskan, g) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, h) Berpikir fleksibel, i) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak, j) Kemampuan membuat analisis dan sintesis, l) Memiliki semangat bertanya serta meneliti, m) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik, n) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas. Kreativitas terdiri dari empat unsur (4P) yaitu:

1. *Person (unsur manusia)*. Ada beberapa dimensi kepribadian yang mendukung kreativitas, misalnya mandiri/bebas, tahan banting (ulet), harga diri tinggi dan fleksibel
2. *Process (unsur proses)*. Kreativitas membutuhkan sebuah proses yang dimulai dari tahap persiapan hingga verifikasi
3. *Press (unsur dorongan/motivasi)*. Kreativitas dipengaruhi dorongan internal (kemauan, motivasi) dan eksternal (dukungan dan fasilitasi sosial) untuk menjadi lebih baik.

4. *Product (unsur hasil)*. Kreativitas menghasilkan sebuah karya yang orisinal.

Perkembangan Kreativitas itu ternyata melalui 4 tahap yaitu:

1. *Persiapan*; Mendapatkan informasi mengenai masalah, mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban atau bertanya kepada orang lain
2. *Inkubasi*; Individu seakan-akan melepaskan diri dari kegiatan awal, karena ketegangan sudah mencapai puncak. Kegiatan mencari jawaban dan menghimpun informasi tidak dilanjutkan
3. *Iluminasi*; Adalah timbulnya insight atau pencerahan. Individu memiliki inspirasi atau gagasan baru secara tiba-tiba. Biasanya timbulnya karena ada pemicu yang didukung dengan situasi yang kondusif
4. *Verifikasi*; Individu mencoba menguji gagasannya dengan realitas.

Mengingat hierarki hasil belajar di bidang kognitif, kreativitas itu berada pada tingkat akhir, maka untuk mencapainya harus dimulai dari pengajaran pada tingkat-tingkat sebelumnya; dengan perkataan lain pengajaran harus menyeluruh untuk semua tingkat, mulai dari mengajarkan informasi/pengetahuan, konsep, kemudian baru kreativitas. Uraian ini hanya memfokuskan pada pengajaran kreativitas.

Menurut Klausmeier, langkah-langkah yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah-masalah dan sekaligus mengembangkan kreativitas adalah sebagai berikut: 1) menolong siswa mengenal masalah-masalah untuk dipecahkan; 2) menolong siswa menemukan informasi, pengertian-pengertian, 3) asas-asas, dan metode-metode yang perlu untuk memecahkan masalah; 4) menolong siswa merumuskan dan membatasi masalah-masalah; 5) menolong siswa mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian, asas-asas dan metode-metode itu pada masalah tersebut untuk memperoleh kemungkinan – kemungkinan pemecahan (hipotesis); 6) mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis – hipotesis itu untuk memperoleh pemecahan masalah; 7) mendorong siswa mengadakan penemuan dan penilaian sendiri secara bebas.

Di samping itu, dari hasil-hasil penelitian tentang kreativitas dapat dikemukakan asas-asas dalam pengembangan kreativitas (Klausmeier & Ripple, 1971) sbb:

- (1) Berekspresi, misalnya dengan alat bahasa, dengan alat angka-angka, dengan anggota-anggota badan, dan lain-lain, merupakan hal yang penting untuk menghasilkan sesuatu atau gagasan-gagasan baru, dengan perkataan lain; penting untuk perkembangan kreativitas. Supaya hal ini dapat terlaksana, siswa perlu diberi kesempatan untuk melakukannya. Kurikulum sekolah biasanya tidak sesuai untuk maksud-maksud seperti itu, karena biasanya kurikulum itu pertama-tama berisi tugas-tugas dan kegiatan-kegiatan lain, dan melalui tugas-tugas dan kegiatan-kegiatan itu siswa belajar dan mereproduksi apa yang telah diketahui oleh manusia. Hal ini menyebabkan siswa menggunakan lebih banyak waktunya untuk mempelajari bahan-bahan bagi dirinya mungkin bukan bahan baru. Keadaan seperti itu, tentu saja tidak mendorong ekspresi yang asli, ekspresi yang kreatif.
- (2) Keberhasilan yang dialami dalam usaha-usaha kreatif mendorong ekspresi kreatif yang tinggi tingkatnya. Sebagai contoh dari sejarah olahraga diketahui bahwa prestasi dalam cabang-cabang tertentu selama berpuluh-puluh tahun relatif tetap. Hal ini disebabkan oleh karena pelatih berpendapat bahwa hanya ada satu cara yang cocok dan tepat misalnya untuk “shooting” dalam bola basket, untuk lari 1.500 meter. Segera setelah ada penemuan cara-cara baru yang lebih tepat ternyata prestasi dalam cabang-cabang itu mengalami kemajuan yang nyata.

Untuk mendorong penemuan-penemuan atau tingkah laku kreatif seperti itu Torrance (1965) mengemukakan saran-saran tentang apa yang dapat dilakukan oleh guru terhadap siswa-siswanya sebagai berikut: 1) hargailah pertanyaan-pertanyaan, termasuk yang kelihatannya aneh atau luar biasa; 2) hargailah gagasan-gagasan yang imajinatif dan kreatif; 3) tunjukan kepada siswa, bahwa gagasan-gagasan mereka itu bernilai; 4) kadang-kadang berikanlah kesempatan kepada siswa untuk melakukan sesuatu tanpa ancaman bahwa pekerjaannya itu akan dinilai; 5) masukkanlah faktor hubungan sebab-akibat di dalam penilaian.

- (3) Di samping menerima dan menyesuaikan diri dengan standar yang ada, berpikir dan bertingkah laku secara bebas dan meluas merupakan hal yang penting untuk perkembangan kreativitas. Sifat-sifat kepribadian yang perlu dikembangkan dalam hubungan ini antara lain sifat sensitif atau peka terhadap persoalan-persoalan, percaya pada diri sendiri, berdiri sendiri dan fleksibel.

## Cara-Cara Mengembangkan Kreativitas

Davis (1973) menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan di dalam pengembangan kreativitas: sikap individu, kemampuan dasar yang diperlukan, dan teknik-teknik yang digunakan. Ketiga faktor itu akan diuraikan berikut ini:

1. Sikap individu: Mencakup tujuan untuk menemukan gagasan-gagasan serta produk-produk dan pemecahan baru. Untuk tujuan ini beberapa hal perlu diperhatikan:
  - a. Perhatian khusus bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan. Secara aktif guru perlu membantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positif. Kepercayaan diri meningkatkan keyakinan bahwa siswa bahwa ia mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, dan juga merupakan sumber perasaan aman dalam diri siswa. Guru harus dapat menanamkan rasa percaya diri pada siswa sendiri mungkin pada awal tahun ajaran, agar pengembangan gagasan-gagasan, produk-produk serta pemecahan baru dapat terwujud.
  - b. Rasa keingintahuan siswa perlu dibangkitkan. Rasa keinginan tahu merupakan kapasitas untuk menemukan masalah-masalah teknis serta usaha untuk memecahkannya.
2. Kemampuan dasar yang diperlukan: Mencakup berbagai kemampuan berpikir konvergen dan divergen yang diperlukan. Osborn (1963) memperkenalkan 10 tahap pengajaran pemecahan masalah yang kreatif bagi orang dewasa: 1) memikirkan keseluruhan tahap dari masalah; 2) memilih bagian masalah yang perlu dipecahkan; 3) memikirkan informasi yang kiranya dapat membantu; 4) memilih sumber-sumber data yang paling memungkinkan; 5) memikirkan segala kemungkinan pemecahan masalah tersebut; 6) memilih gagasan-gagasan yang paling memungkinkan bagi pemecahan; 7) memikirkan segala kemungkinan cara pengujian; 8) memilih cara yang paling dapat dipercaya untuk menguji; 9) membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi; 10) mengambil keputusan: Tahap-tahap 1, 3, 5, 7 dan 9 membutuhkan pemikiran divergen; Tahap-tahap 2, 4, 6, 8 dan 10 membutuhkan pemikiran konvergen.

## Teknik-Teknik Pengembangan Kreativitas

### 1. Melakukan pendekatan “*inquiry*” (pencaritahuan):

Pendekatan ini memungkinkan siswa menggunakan semua proses mental untuk menemukan konsep atau prinsip ilmiah. Pendekatan ini banyak memberikan keuntungan antara lain meningkatkan fungsi inteligensi, membantu siswa belajar melakukan penelitian, meningkatkan daya ingat, menghindari proses belajar secara menghafal, mengembangkan kreativitas, meningkatkan aspirasi, membuat proses pengajaran menjadi “*student centered*” sehingga dapat membantu lebih baik ke arah pembentukan konsep diri, memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk menampung serta memahami informasi.

- a. Ciri-ciri proses belajar melalui pencaritahuan: Bertanya, tidak semata-mata mendengarkan dan menghafal; Bertindak, tidak semata-mata melihat dan mendengarkan, Mencari pemecahan, tidak semata-mata mendapatkan; Menemukan masalah, tidak semata-mata mempelajari fakta; Menganalisis, tidak semata-mata mengamati; Membuat sintesis, tidak semata-mata membuktikan; Berpikir, tidak semata-mata membayangkan; Menghasilkan atau memproduksi, tidak semata-mata menggunakan; Menyusun, tidak semata-mata mengumpulkan; Menciptakan, tidak semata-mata memproduksi kembali; Menerapkan, tidak semata-mata mengingat; Mengujikan, tidak semata-mata membenarkan; Memberikan kritik yang bersifat konstruktif, tidak semata-mata menerima; Merancang, tidak semata-mata melaksanakan; Melakukan penilaian serta menghubungkan tidak semata-mata mengulangi.
- b. Beberapa kondisi yang diperlukan untuk proses belajar melalui pencaritahuan: Kondisi yang fleksibel, bebas untuk berinteraksi, Kondisi lingkungan yang responsive, Kondisi yang memudahkan untuk memusatkan perhatian, dan Kondisi yang bebas dari tekanan
- c. Peranan guru dalam proses belajar mengajar melalui pencaritahuan: Memberikan stimulasi serta menantang siswa berpikir, Memberikan keluwesan untuk berpendapat, berinisiatif dan bertindak, Melakukan dukungan untuk melakukan pencaritahuan, Melihat kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi siswa, dan membantu mengatasinya, Mengenal dan menggunakan waktu pengajaran dengan sebaik-baiknya.



- d. Hal-hal yang perlu ditingkatkan dalam proses belajar melalui penalaran: otonomi siswa, kebebasan dan dukungan kepada siswa, sikap keterbukaan percaya pada kemampuan diri dan kesadaran akan harga diri, serta pengalaman penalaran terlibat dalam pemecahan berbagai masalah.
2. Menggunakan teknik-teknik sumbu saran (brain storming). Di dalam pendekatan ini, suatu masalah dikemukakan dan siswa diminta untuk mengemukakan gagasan-gagasannya. Apabila keseluruhan gagasan telah dikemukakan, siswa diminta meninjau kembali gagasan-gagasan mana yang akan digunakan dalam pemecahan masalah tersebut.
3. Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif. Penghargaan yang diterima akan mempengaruhi konsep diri siswa secara positif yang meningkatkan keyakinan diri siswa. Torrance memperkenalkan lima prinsip bagaimana guru harus memberikan penghargaan bagi tingkah laku kreatif siswa: menaruh respek terhadap pertanyaan-pertanyaan yang jarang terjadi; menaruh respek terhadap gagasan yang kreatif, imajinatif; menunjukkan pada siswa bahwa gagasan mereka memiliki nilai; membiarkan siswa sekali-sekali melakukan sesuatu sebagai latihan tanpa ancaman akan dinilai; menghubungkan penilaian dengan penyebab dan konsekuensi.
4. Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.
5. Sasaran pendidikan dan kurikulum perlu dianalisis untuk mengetahui fungsi-fungsi mental apa yang dituju dalam pendidikan. Hendaknya suatu program yang menetap bagi pengembangan kemampuan kreatif ditingkatkan. Perangsangan serta sensitivitas siswa terhadap obyek-obyek dan gagasan secara sistematis disusun. Penyajian bahan-bahan pelajaran dengan cara-cara baru, penggunaan alat-alat audio visual bila mungkin dilakukan. Melalui penyajian gambar yang diproyeksikan misalnya, seorang guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan suatu masalah. Pendekatan ini memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan motivasi serta minat siswa di dalam diskusi-diskusi kelompok.

## **LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN**

Pengembangan model pembelajaran kreatif ini dirancang melalui 6 langkah atau tahapan seperti berikut ini

### *Langkah 1: Spesifikasi asumsi-asumsi atau preposisi-preposisi yang mendasar*

Asumsi-asumsi atau preposisi-preposisi yang mendasar dapat diungkapkan antara lain terkait dengan bagaimana mengajar yang menolong siswa memecahkan masalah, pengembangan kepercayaan diri dan metode/teknik mengajar yang kreatif.

Menolong siswa meliputi serangkaian kegiatan yang dapat memacu perkembangan kreatifitas melalui pembelajaran, yaitu: mengenal masalah-masalah untuk dipecahkan; menemukan informasi, pengertian-pengertian, asas-asas, dan metode-metode yang diperlukan; merumuskan dan membatasi masalah-masalah; mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian, asas-asas dan metode-metode itu pada masalah tersebut untuk memperoleh kemungkinan – kemungkinan pemecahan; merumuskan dan menguji hipotesis – hipotesis; mengadakan penemuan dan penilaian sendiri secara bebas. Perhatian khusus bagi pengembangan kepercayaan diri siswa perlu diberikan. Guru harus dapat menanamkan rasa percaya diri pada siswa sendiri mungkin pada awal tahun ajaran, agar pengembangan gagasan-gagasan, produk-produk serta pemecahan baru dapat terwujud. Rasa keingintahuan siswa perlu dibangkitkan.

Teknik-teknik pengembangan kreativitas dengan melakukan pendekatan "*inquiry*" (penelitian) yang didukung beberapa kondisi yang diperlukan yaitu: kondisi yang fleksibel, bebas untuk berinteraksi; lingkungan yang responsif; Kondisi yang memudahkan untuk memusatkan perhatian; dan kondisi yang bebas dari tekanan. Peranan guru dalam proses belajar mengajar melalui penelitian: adalah memberikan stimulasi serta menantang siswa berpikir; memberikan keluwesan untuk berpendapat, berinisiatif dan bertindak; melakukan dukungan untuk melakukan penelitian, dan melihat kesulitan-kesulitan apa yang dihadapi siswa, dan membantu mengatasinya serta mengenal dan menggunakan waktu pengajaran dengan sebaik-baiknya.

Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media. Melalui penyajian gambar yang diproyeksikan misalnya, seorang guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan suatu masalah. Pendekatan ini memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan motivasi serta minat siswa di dalam diskusi-diskusi kelompok. Jika 3 asumsi diatas terwujud, siswa akan belajar dengan baik dan mampu mengkonstruksi sendiri pemahaman tentang apa yang dipelajari. Siswa merasa bebas sehingga bisa berkembang dengan wajar. Penumbuhan minat belajar siswa dapat dilakukan melalui pengalaman langsung "peneliti".

### *Langkah 2: Mengidentifikasi Kompetensi*

Ada beberapa model yang bisa digunakan; Pendekatan analisis tugas (task analysis) memusatkan perhatian pada kebutuhan siswa (the needs of school learners) atau pendekatan berdasarkan asumsi kebutuhan masyarakat. Sesuai kajian teori di atas,

*Mendengarkan*; Mendengarkan penjelasan tentang petunjuk denah dan simbol daerah/ lambang korps. *Berbicara*; Mendeskripsikan secara lisan tempat sesuai denah dan petunjuk Penggunaan suatu alat. *Membaca*; Memahami teks agak panjang (150-200 kata), petunjuk pemakaian, makna kata dalam kamus/ensiklopedi. *Menulis*; Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk percakapan, petunjuk, cerita, dan surat.

### *Langkah 3: Menggambarkan secara spesifik kompetensi-kompetensi*

Kompetensi dirumuskan secara eksplisit dan disesuaikan dengan perkembangan target populasi dalam pelaksanaannya, parameter sumber, waktu pelaksanaan dan hambatan-hambatan program. Sesuai materi pelajaran bahasa Indonesia SD Klas IV, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan di kembang-kan adalah seperti berikut ini.

No	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1	Mendengarkan : Mendengarkan penjelasan tentang petunjuk denah.	Membuat gambar / denah berdasarkan penjelasan yang didengar.
2	Berbicara: Mendeskripsikan secara lisan petunjuk penggunaan suatu alat.	Menjelaskan petunjuk penggunaan suatu alat dengan bahasa yang baik dan benar.
3	Membaca: Membaca memindai teks dan menemukan makna kata dalam kamus atau ensiklopedi.	Menemukan makna dan informasi secara tepat dalam kamus / ensiklopedi melalui membaca memindai.
4	Menulis: mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi secara tertulis dalam bentuk percakapan.	Melengkapi percakapan yang belum selesai dengan memperbaiki penggunaan ejaan (tanda titik dua dan tanda petik).

#### *Langkah 4: Menentukan tingkat-tingkat kriteria dan jenis assessment*

Pada langkah ini, ditentukan dua macam asesmen yaitu tes hasil belajar dan asesmen proses berdasarkan persepsi siswa dan guru serta pengembang. Model pembelajaran ini dinyatakan berhasil jika sebagian besar siswa tuntas dengan KKM 80. Sedangkan asesmen proses dengan kriteria lebih dari 60% siswa menjawab Ya atas pernyataan positif.

#### *Langkah 5: Pengelompokan dan penyusunan program*

Landasan program adalah silabus dan RPP yang sudah dibuat guru. Pada pengembangan ini tidak melakukan perubahan terhadap alokasi waktu dan struktur persiapan yang sudah ada. Pengembang juga tidak mengubah lokasi dan fasilitas yang ada dan diperlukan untuk melaksanakan kegiatan. Perubahan bersifat memperkaya atau melengkapi dengan 11 kegiatan kreatif. Adapun kegiatan yang dimaksud tersebar pada 6 pertemuan baik pada kegiatan awal, inti maupun penutup.

Kegiatan kreatif tersebut adalah seperti berikut ini: 1) Brain Game: menunjukkan alat tulis dan buku untuk mencatat, setelah mendengar petunjuk dari guru. 2) Siswa diminta menyebutkan manfaat yang didapat setelah mengikuti pelajaran ini sebanyak-banyaknya Siswa diminta menyebutkan apa saja yang bisa mereka lakukan setelah selesai mendapatkan pelajaran mengenai denah dan arah mata angin. 3) Menyanyikan bersama-sama lagu arah mata angin “Timur, tenggara, selatan, barat daya. Barat, barat laut, utara, timur laut.” 4) Siswa diminta membuat denah dari rumah ke sekolah atau sebaliknya, sebanyak-banyaknya, termasuk alternative jalan yang belum pernah mereka lalui. 5) Siswa diminta melaksanakan denah alternative yang telah mereka buat dan membuat laporan mengenai keuntungan dan kerugian melalui jalan tersebut. 6) Guru membagi siswa berpasangan kemudian membagikan kartu berisi gambar alat transportasi Siswa membuat petunjuk mengenai cara menaiki alat transportasi sesuai gambar yang mereka dapat. 7) Siswa diminta menjelaskan kembali secara lisan petunjuk yang telah dibuat secara bergantian dengan teman sebangkunya kemudian saling memberi tanggapan. 8) Siswa diminta membaca teks dan menuliskan kata-kata sukar. 9) Guru membagi siswa dalam kelompok diskusi Siswa diminta mencari arti kata-kata sukar tersebut di dalam kamus dan ensiklopedi sebanyak-banyaknya. 10) Guru memberi kata-kata sukar kemudian setiap kelompok berlomba siapa yang paling cepat menemukan arti kata sukar tersenut dengan bantuan kamus dan ensiklopedia. 11) Guru menjelaskan materi tentang penggunaan tanda titik dua (: ) dan tanda petik (“ ...”)

*Langkah 6: Desain strategi pembelajaran.* Rancangan desain strategi pembelajarannya dirancang dan hasilnya dilakukan konfirmasi dari pakar.

*Langkah 7: Mengorganisasikan system pengelolaan*

Pada langkah ini akan koordinasikan dengan fihak SD setelah mengurus ijin pengembangan dari Dinas Pendidikan yang dalam hal ini cukup dari UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Sidorejo. Pada prinsipnya fihak SD berkaitan dengan Kepala Sekolah dan guru kelas IV. Diharapkan tidak akan terjadi kesulitan implementasi karena pada prinsipnya tidak mengganggu program semester dan jadwal pelajaran.

*Langkah 8: Melaksanakan percobaan program.* Setelah disepakati dan dipersiapkan revisi RPP dan kelengkapan yang diperlukan, dilakukan pelatihan bagi guru dan mahasiswa yang akan melaksanakan pengembangan Tujuannya menyiapkan dan mengetes efektifitas model instruksional yang akan dikembangkan.

*Langkah 9: Menilai desain pembelajaran.* Validasi dalam hubungannya dengan tingkat-tingkat criteria dan bentuk peranan pendidik yang diproyeksikan; Sistem instruksional dalam hubungannya dengan hasil belajar. Assesment pelaksanaan dari pengelola dalam hubungannya dengan hasil ketercapaian tujuan.

## HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model pembelajaran kreatif dirancang melalui 6 kali tahapan pengajaran dengan 11 kegiatan seperti berikut ini.

Pertanyaan	Modus Jawaban		
	Ya	Ragu	Tidak
1. Apakah pelajaran Bahasa Indonesia tentang transportasi memberi cukup bagi siswa untuk berprakarsa dan berinisiatif sendiri?	✓		
2. Apakah Bp/Ibu guru memberi rasa nyaman bagi siswa dalam menerima pelajaran	✓		
3. Apakah siswa betah dalam menerima pelajaran?	✓		
4. Apakah inisiatif dari siswa dihargai Bp/Ibu guru dan dikembangkan?	✓		
5. Apakah pelajaran terjadi di dalam dan di luar kelas?	✓		



6. Apakah menurut siswa pembelajaran tentang transportasi menyenangkan?	✓		
7. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia tentang transportasi, apakah terdapat sesuatu yang tidak saya duga-duga sebelumnya?		✓	
8. Benarkah saya memiliki inspirasi atau gagasan baru secara tiba-tiba?	✓		
9. Apakah saya belajar bagaimana menghasilkan banyak ide dalam pelajaran tentang transportasi ini?	✓		
10. Dapatkah saya belajar menerapkan cara/ide (dari pelajaran ini) pada situasi yang lain?	✓		
11. Adakah keberanian saya untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim?		✓	
12. Apakah siswa merasa tertarik dengan cara belajar transportasi ini, sehingga perlu diterapkan pada materi yang berikutnya?	✓		

Model pembelajaran ini memungkinkan terjadi variasi tempat/seting yaitu tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas, sehingga lebih menyenangkan; Siswa betah dalam menerima pelajaran; Dengan model pembelajaran ini siswa lebih banyak berprakarsa dan berinisiatif sendiri; memiliki inspirasi atau gagasan baru secara tiba-tiba/spontan (*seorang siswa mengungkapkan: saya sangat tidak menyangka, saya senang sekali saat pelajaran denah*); siswa belajar bagaimana menghasilkan banyak ide; menerapkan cara/ide (dari pelajaran ini) pada situasi yang lain. Dengan model pembelajaran ini siswa merasa bahwa guru telah berhasil memberi rasa nyaman bagi siswa, menghargai inisiatif dari siswa dan mengembangkannya.

Hasil penilaian guru dan pengembang dapat disajikan seperti berikut ini.

Pertanyaan	Modus Jawaban		
	Ya	Ragu	Tidak
1. Apakah dalam pelajaran tentang transportasi siswa memperoleh gambaran yang jelas mengenai pembelajaran yang akan berlangsung?	✓		
2. Apakah siswa memiliki kejelasan mengenai tugas-tugas yang harus dikerjakan?	✓		

3. Apakah siswa memahami hubungan antara pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya dengan hal-hal baru yang akan dipelajari?		✓	
4. Apakah siswa dapat menghubungkan konsep-konsep atau generalisasi dalam suatu peristiwa pembelajaran?	✓		
5. Apakah Bp/Ibu guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan atau efektifitas kegiatan pengajaran yang telah dilaksanakan?	✓		
6. Apakah guru membimbing diskusi kelompok kecil	✓		
7. Apakah siswa dapat berbagi informasi dan pengalaman dalam pemecahan suatu masalah?	✓		
8. Apakah terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap masalah yang penting dalam pembelajaran?	✓		
9. Apakah terjadi peningkatan ketrampilan siswa dalam perencanaan dan pengambilan keputusan?	✓		
10. Apakah PBM ini mengembangkan kemampuan berfikir dan berkomunikasi siswa?	✓		
11. Apakah PBM ini membina kerjasama yang sehat dalam kelompok yang kohesif dan bertanggung jawab?	✓		
12. Apakah PBM ini menerapkan pengelolaan kelas yang mengutamakan kehangatan dan keantusiasan?	✓		
13. Apakah PBM ini menerapkan pengelolaan kelas yang mengutamakan tantangan, variasi dan fleksibilitas?		✓	
14. Apakah PBM ini menerapkan pengelolaan kelas yang menekankan pada hal-hal positif dan penanaman disiplin diri siswa?		✓	
15. Apakah PBM ini mengutamakan rasa ingin tahu yang luas dan mendalam pada diri siswa?		✓	
16. Apakah siswa memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah?		✓	
17. Apakah dalam PBM siswa dituntut agar mampu melihat satu masalah dalam berbagai sisi atau sudut pandang?		✓	

18. Apakah guru mengembangkan strategi sedemikian hingga siswa mempunyai rasa humor yang tinggi	✓		
19. Apakah pengajaran ini mengutamakan lebih pada hafalan		✓	
20. Apakah PBM ini kurang mementingkan evaluasi oleh siswa sendiri?		✓	
21. Apakah guru melibatkan anak dalam "brainstorming" dan menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide baru?	✓		
22. Apakah guru menciptakan/berdialog interaktif dengan siswa?	✓		
23. Apakah guru berpikir bahwa "bermain adalah sekedar untuk rekreasi"		✓	
24. Apakah guru dalam PBM mengembangkan proses berpikir analisis pada siswa?	✓		
25. Apakah guru dalam PBM mengembangkan proses berpikir sintesis pada siswa?	✓		
26. Apakah guru dalam PBM mengembangkan proses berpikir tingkat evaluasi pada siswa?		✓	
27. Apakah pelajaran Bahasa Indonesia tentang transportasi memberi cukup bagi siswa untuk berprakarsa dan berinisiatif sendiri?		✓	
28. Apakah Bp/Ibu guru memberi rasa nyaman bagi siswa dalam menerima pelajaran?	✓		
29. Apakah siswa betah dalam menerima pelajaran?	✓		
30. Apakah inisiatif dari siswa dihargai Bp/Ibu guru dan dikembangkan?	✓		
31. Apakah pelajaran terjadi di dalam dan di luar kelas?	✓		
32. Apakah menurut siswa pembelajaran tentang transportasi ini menyenangkan?	✓		
33. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia tentang transportasi, apakah terdapat sesuatu yang tidak diduga-duga sebelumnya?	✓		
34. Benarkah siswa memiliki inspirasi atau gagasan baru secara tiba-tiba?	✓		
35. Apakah siswa belajar bagaimana menghasilkan banyak ide dalam pelajaran tentang transportasi ini?		✓	

36. Dapatkah siswa belajar menerapkan cara/ide (dari pelajaran ini) pada situasi yang lain?		✓	
37. Adakah keberanian siswa untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim?			✓
38. Apakah Bp/Ibu merasa tertarik dengan cara mengajar pada materi transportasi ini, sehingga perlu diterapkan pada KD/materi yang berikutnya?	✓		

Berdasarkan penilaian guru dan 2 asisten yang mengamati implementasi model ternyata PBM ini menerapkan pengelolaan kelas yang mengutamakan kehangatan dan keantusiasan dan terjadi di dalam dan di luar kelas sehingga membuat siswa betah dalam menerima pelajaran; mampu mengembangkan kemampuan berfikir dan berkomunikasi siswa; membina kerjasama yang sehat dalam kelompok yang kohesif dan bertanggung jawab; Dengan demikian siswa memperoleh gambaran yang jelas mengenai pembelajaran yang akan berlangsung; memiliki kejelasan mengenai tugas-tugas yang harus dikerjakan; dapat berbagi informasi dan pengalaman dalam pemecahan suatu masalah; inisiatif dari siswa dihargai guru dan dikembangkan; terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap masalah yang penting dalam pembelajaran; terjadi peningkatan ketrampilan siswa dalam perencanaan dan pengambilan keputusan; pada akhirnya siswa memiliki inspirasi atau gagasan baru secara tiba-tiba dan menyenangkan.

Dalam implementasi model ini, guru memberi rasa nyaman bagi siswa dalam menerima pelajaran; mengembangkan strategi sedemikian hingga siswa mempunyai rasa humor yang tinggi; membimbing diskusi kelompok kecil; melibatkan siswa dalam "*brainstorming*" dan menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide baru; menciptakan/berdialog interaktif dengan siswa; dapat mengetahui tingkat keberhasilan atau efektifitas kegiatan pengajaran yang telah dilaksanakan; Guru menyadari adanya sesuatu yang tidak diduga-duga sebelumnya; Dalam model ini terdapat penegasan yang bertentangan dengan pengembangan kreatif yaitu: pengajaran ini tidak mengutamakan lebih pada hafalan; PBM ini kurang mementingkan evaluasi oleh siswa sendiri; guru tidak berpikir bahwa "bermain adalah sekedar untuk rekreasi" dalam pembelajaran; Namun disayangkan, model ini masih belum menumbuhkan keberanian siswa mencoba sesuatu yang tidak lazim;

Beberapa kegiatan yang menunjang kreatifitas siswa berikut masih belum nampak dominan. 1) Siswa belum memahami hubungan antara pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya dengan hal-hal baru yang akan dipelajari; 2) Siswa belum dapat menghubungkan konsep-konsep dan

atau generalisasi dalam suatu peristiwa pembelajaran; 3) PBM ini belum menerapkan pengelolaan kelas yang mengutamakan tantangan, variasi dan fleksibilitas; 4) PBM ini belum menerapkan pengelolaan kelas yang menekankan pada hal-hal positif dan penanaman disiplin diri siswa; 5) PBM ini belum mengutamakan rasa ingin tahu yang luas dan mendalam pada diri siswa; 6) siswa belum memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah; 7) dalam PBM siswa belum dituntut agar mampu melihat satu masalah dalam berbagai sisi atau sudut pandang; 8) guru belum mengembangkan proses berpikir tingkat evaluasi pada siswa; 9) materi pelajaran Bahasa Indonesia tentang transportasi belum memberi cukup bagi siswa untuk berprakarsa dan berinisiatif sendiri; 10) siswa belum belajar bagaimana menghasilkan banyak ide dalam pelajaran tentang transportasi ini; 11) siswa belum belajar menerapkan cara/ide (dari pelajaran ini) pada situasi yang lain.

Walau begitu ada hal yang menggembirakan karena guru merasa tertarik dengan cara mengajarnya, sehingga perlu diterapkan pada KD/materi yang berikutnya, demikian juga siswa merasa tertarik dengan cara belajar dari model ini dan memandang perlu diterapkan pada belajar materi berikutnya. Prestasi belajar siswa setelah dibandingkan dengan tes hasil belajar siswa materi sebelumnya, ternyata terjadi peningkatan, sekitar 65% siswa mengalami peningkatan, dan 10% siswa mengalami penurunan, 25% siswa prestasinya tetap (relatif tidak mengalami perubahan). Dengan demikian implementasi model pembelajaran kreatif ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya materi transportasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD RSBI.

Seperti disebutkan pada tahap pengembangan, landasan program adalah silabus dan RPP yang sudah dibuat guru. Pada pengembangan ini tidak melakukan perubahan terhadap alokasi waktu dan struktur persiapan yang sudah ada. Pengembang juga tidak mengubah lokasi dan fasilitas yang ada dan diperlukan untuk melaksanakan kegiatan. Model ini melakukan perubahan bersifat memperkaya atau melengkapi dengan 11 kegiatan kreatif yang tersebar pada 6 pertemuan baik pada kegiatan awal, inti maupun penutup. Pada saat sebelum pengembangan disepakati tentang SK dan KD serta silabus dan RPP kelas IV yang sudah disusun yaitu tentang transportasi. Dalam pelaksanaannya tidak terjadi kesulitan implementasi karena pada prinsipnya tidak mengganggu program semester dan jadwal pelajaran. Bahkan mendapat respek dan fihak SD RSBI mendukung kegiatan pengembangan pembelajaran ini karena memang sangat dibutuhkan. Pelaksanaan implementasi model berjalan seperti yang dirancang.



Hasil yang diperoleh terjadi peningkatan prestasi belajar siswa. Peningkatan ini cukup menggembirakan mengingat belum semua indikator pembelajaran kreatif terdeteksi. Masih terdapat 11 indikator yang belum terwujud. Oleh karena itu perlu diupayakan melalui pembelajaran bagaimana kesebelas indikator tersebut dapat terwujud. Mengapa terjadi peningkatan prestasi belajar? Dengan pembelajaran kreatif, siswa merasa tertarik dengan cara belajar yang diperkenalkan kepadanya; Siswa betah dalam menerima pelajaran; lebih banyak berprakarsa dan berinisiatif sendiri; memiliki inspirasi atau gagasan baru secara tiba-tiba/spontan; siswa belajar bagaimana menghasilkan banyak ide; menerapkan cara/ide pada situasi yang lain. Dengan model pembelajaran ini siswa merasa bahwa guru telah berhasil memberi rasa nyaman bagi siswa, menghargai inisiatif dari siswa dan mengembangkannya.

Model instruksional yang telah disiapkan dan divalidasi serta pengembang telah mengetes dan hasilnya cukup efektif; sehingga model ini dinyatakan valid dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu sesuai dengan kesadaran guru dan siswa, model ini seyogyanya diterapkan pada materi lain dan mata pelajaran lainnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan seperti dipaparkan pada bab IV atas, maka dapatlah disimpulkan pengembangan model pembelajaran kreatif ini dinyatakan valid dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD RSBI Kota Salatiga. Melalui pembelajaran kreatif, siswa merasa tertarik dengan cara belajar yang diperkenalkan kepadanya; Siswa betah dalam menerima pelajaran; lebih banyak berprakarsa dan berinisiatif sendiri; memiliki inspirasi atau gagasan baru secara tiba-tiba/spontan; siswa belajar bagaimana menghasilkan banyak ide; menerapkan cara/ide pada situasi yang lain. Dengan model pembelajaran ini siswa merasa bahwa guru telah berhasil memberi rasa nyaman bagi siswa, menghargai inisiatif dari siswa dan mengembangkannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Azmi, 2010. Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VIII.B MTs Diniyah Putri Pekanbaru Pada Pokok Bahasan Garis-Garis Pada Segitiga.

*Skripsi* Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Kelas VIII Melalui Model Penilaian Portofolio Di SMP Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2008/2009. *Skripsi*. Program Studi Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Lestari, Dian Puji. 2009. *Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa*

Siswono, Tatag Yuli Eko. 2004. *Mendorong Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajaran Masalah*. Konferensi Nasional Matematika XII, Universitas Udayana, Denpasar, Bali. 23-27 July 2004

Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sri Hayati. 2010. *Pendekatan Joyful Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH)* <http://pakguruonline.pendidikan.net>

Suprawoto. 2009. *Model Pembelajaran Kreatif Imajinatif Untuk Taman Kanak-Kanak*.