

HORIZON PENDIDIKAN

VOL. 9, NO. 1, JANUARI - JUNI 2014

Belajar dengan Strategi Kognitif dalam Konteks Psikologi Perkembangan

Ainun Diana Lating

طريقة تدريس الأصوات

أم سعيدة

Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif pada Konsep Mahluk Hidup dan Lingkungannya Siswa SD Negeri 68 Ambon

Anasufi Banawi dan Aminun Wulan Banawi

Urgensi Kurikulum Muatan Lokal Bagi Kebudayaan Masyarakat

Kapraja Sangadji

Kajian Kritis Pengembangan Kurikulum IAIN/STAIN

La Rajab

Pemberian Umpan Balik Terhadap Rangkuman Kuliah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi IAIN Ambon dalam Matakuliah Anatomi dan Fisiologi Manusia

Nur Alim Natsir

Pengembangan Modul Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sistem Pernapasan pada Manusia melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Siswa Kelas VIII MTS Limboro Kabupaten Seram Bagian Barat

Cornelia Pary dan Jasna Sula'a

Comparative Study of The Teaching of Speaking under Chain Reaction and Describing Pictures

Nurlaila Wattihelw

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa dalam Mata Kuliah Ekologi Perairan

Rosmawati T

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN AMBON

HORIZON PENDIDIKAN

Vol. 9, No. 1, Januari-Juni 2014

Pengarah

Hasbollah Toisuta

Penanggung Jawab

Idrus Sere

Ketua Penyunting

M. Karman

Wakil Ketua Penyunting

Nur Alim Natsir

Penyunting Ahli

Dedi Djubaedi (Puslitbang Kementerian Agama Jakarta)

Supiana (UIN Sunan Gunung Djati Bandung)

Muhbib Abdul Wahab (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)

Zayadi (UIN Sunan Gunung Djati Bandung)

Ibrahim (Universitas Negeri Malang)

Maqbul (Universitas Negeri Malang)

Ismail DP (IAIN Ambon)

Penyunting Pelaksana

Patma Sopamena

Ummu Saidah

Cornelia Pary

Jaffar Lessy

Ridwan Latuapo

Rosmawati T

Sekretariat

La Endaku

Syukur

Jamal Warandi

Jurnal *Horizon Pendidikan* terbit dua kali dalam setahun, bulan Desember dan bulan Juni. Redaksi menerima tulisan dalam bidang pendidikan dan pelatihan berupa: gagasan konseptual, hasil penelitian, elaborasi tesis atau disertasi, analisis dan aplikasi teori serta resensi buku. Tulisan yang dikirimkan merupakan gagasan orisinal dan belum pernah dipublikasikan pada media manapun. Panjang tulisan antara 15–20 halaman kertas A4, spasi 1,5 huruf *Times New Roman* ukuran 12 dan *Tradisional Arabic* ukuran 16 untuk yang berbahasa Arab, abstrak dalam bahasa Inggris (untuk artikel berbahasa Indonesia dan Arab); dan abstrak dalam bahasa Indonesia untuk artikel berbahasa Inggris. Naskah diserahkan dalam bentuk *file* terformat *MS Word (RTF)* dan atau dikemas dalam CD. Khusus untuk laporan penelitian, sistematika tulisan harus menggambarkan tahapan-tahapan penelitian dengan jelas. Redaksi berhak menyunting naskah tanpa mengurangi maksud tulisan. Tulisan yang dimuat akan mendapatkan penghargaan.

Alamat Redaksi

Kantor Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon

Jln. Dr. H. Tatmizi Taher, Kebun Cengkeh Batu Merah Atas, Ambon

Telp. (0911)344-315, Email:ft_ainambonyahoo.com

HORIZON PENDIDIKAN

Vol. 9, No. 1, Januari-Juni 2014

DAFTAR ISI

- Belajar dengan Strategi Kognitif dalam Konteks Psikologi Perkembangan
1-12 *Ainun Diana Lating*
- طريقة تدريس الأصوات
13-20 *أم سعيبة*
Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif pada Konsep Mahluk Hidup dan Lingkungannya Siswa SD Negeri 68 Ambon
21-32 *Anasufi Banawi dan Aminun Wulan Banawi*
- Urgensi Kurikulum Muatan Lokal Bagi Kebudayaan Masyarakat
33-38 *Kapraja Sangadji*
Kajian Kritis Pengembangan Kurikulum IAIN/STAIN
39-50 *La Rajab*
Pemberian Umpan Balik Terhadap Rangkuman Kuliah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi IAIN Ambon dalam Matakuliah Anatomi dan Fisiologi Manusia
51-58 *Nur Alim Natsir*
Pengembangan Modul Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sistem Pernapasan pada Manusia melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Siswa Kelas VIII MTS Limboro Kabupaten Seram Bagian Barat
59-70 *Cornelia Pary dan Jasna Sula'a*
Comparative Study of The Teaching of Speaking under Chain Reaction and Describing Pictures
71-82 *Nurlaila Wattiheluw*
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa dalam Mata Kuliah Ekologi Perairan
83-92 *Rosmawati T*

- Peningkatan Kemampuan Menulis Makalah Mahasiswa
Jurusan Pendidikan Matematika FITK IAIN Ambon
dengan Strategi Pemodelan
- 93-102 *Nur Apriani Nukuhaly*
- Suatu Tinjauan Tentang Proses Berpikir Siswa dalam
Menyelesaikan Soal-soal Matematika
- 103-110 *Sarfa Wasahua*
- Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Pesta Belajar IPA
di Sekolah Dasar Kelas IV SDN 91 Waiheru Ambon
- 111-16 *Subhan*
- Ma'had Aly dan Perguruan Tinggi Agama Islam:
Analisis Kritis Regulasinya di Indonesia
- 117-128 *F. Arifin Toatubun*
- Materi Pendidikan Agama Islam: Resensi Buku
- 129-130 *Siti Halimah*

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF PRODUKTIF PADA KONSEP MAHLUK HIDUP DAN LINGKUNGANNYA SISWA SD NEGERI 68 AMBON

Oleh: Anasufi Banawi dan Aminun Wulan Banawi

Dosen Fisika Jurusan PBiologi FITK IAIN Ambon. HP. 085243047451

Email: anasufibanawi@yahoo.co.id

Guru SD Negeri 68 Ambon. HP. 085243654259

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui (1) peningkatan kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif. (2) peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif. Penelitian ini penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian semua siswa Kelas IV SD Negeri 68 Ambon Tahun Ajaran 2013/2014 berjumlah 39 siswa. Data diperoleh dengan: (1) tes untuk mengukur hasil belajar IPAi dalam aspek kognitif dan (2) non-tes, meliputi: pengamatan, angket dengan skala Likert, dan wawancara. Dengan perangkat pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif dengan empat tahap, yaitu: (1) *orientasi*, (2) *eksplorasi*, (3) *interpretasi*, (4) *rekreasi*, dan (5) *evaluasi*. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan penentuan tindakan berdasarkan hasil kolaboratif, antara peneliti dan guru kolaborator yang terlibat dalam penelitian. Data diperoleh melalui observasi, terhadap perkembangan kreatifitas (13 indikator) dan hasil belajar kognitif dengan menggunakan instrumen yang sudah disiapkan. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik persentase dan hasilnya dijadikan sebagai bahan penyusunan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kreatifitas siswa di akhir Siklus II mencapai 100% meningkat 33,13% dari Siklus I dan 87,18% dari *Pra Action*, (2) hasil belajar siswa di akhir Siklus II mencapai 100% meningkat 23,08% dari Siklus I dan 97,44% dari *Pra Action* dengan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,49%. Dengan demikian strategi pembelajaran kreatif produktif telah terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkembangkan kreatifitas siswa dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD Negeri 68 Ambon.

Keyword: *Kreatifitas, Hasil Belajar Kognitif, Strategi Kreatif Produktif.*

Pendahuluan

Fungsi Pendidikan Nasional sesuai Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003¹ mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehi-

dupan bangsa. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada hakekatnya proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan berbagai pengalaman belajar. Namun, dalam pelaksanaannya masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan justru meng-

¹Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta: Depdiknas, 2003), Bab II Pasal 3.

hambat aktivitas dan kreatifitas peserta didik. Kondisi ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas, umumnya guru lebih banyak menekan pada aspek kognitif guna mengejar terselesaikannya materi pelajaran sesuai tuntutan kurikulum. Kemampuan intelektual yang dipelajari sebagian berpusat pada pemahaman materi pelajaran yang bersifat ingatan. Hal ini terlihat dengan masih dominan Guru menggunakan komunikasi satu arah lewat penggunaan metode ceramah. Dalam situasi yang demikian, biasanya peserta didik dituntut untuk menerima hal-hal yang dianggap penting oleh guru dan menghafalnya, siswa tidak diberi kesempatan mengembangkan pengetahuan dan menghasilkan sendiri, siswa diibaratkan sebagai kaset kosong yang siap diisi dengan berbagai rekaman informasi, tanpa siswa banyak mengetahui tentang siapa, mengapa, bagaimana dan untuk apa materi diberikan.

Berbagai penggunaan strategi pembelajaran berupaya mengaktifkan siswa secara optimal untuk memperoleh pengalaman belajar dan hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang seimbang. Sanjaya dalam Muhammad Rizal Zulkifli menyatakan bahwa pembelajaran berorientasi aktivitas siswa dipandang dari sisi proses pembelajaran dan dari sisi hasil belajar. Dari sisi proses pembelajaran menekankan keaktifan fisik, mental, intelektual, dan emosi dalam pembelajaran. Dari sisi hasil belajar mengupayakan agar siswa mampu memperoleh hasil belajar yang seimbang antara kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.²

Hasil observasi peneliti dan keluhan guru IPA di SD Negeri 68 Ambon terungkap bahwa pembelajaran berlangsung: (1) kurang menyenangkan, menimbulkan sikap negatif ter-

hadap mata pelajaran IPA; (2) pasif, didominasi ceramah guru; (3) monoton, tidak memberi peluang pengembangan kreatifitas; dan (4) tidak efektif, jumlah waktu yang disediakan belum maksimal termanfaatkan bagi pencapaian kompetensi peserta didik.

Berdasarkan pengungkapan beberapa permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan tindakan tertentu di kelas melalui penelitian ini. Tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian ini, setelah ditawarkan peneliti kepada guru pengampu mata pelajaran di sekolah dan melalui diskusi yang intensif sebagai bentuk kolaborasi, menerapkan penggunaan strategi pembelajaran kreatif produktif. Penggunaan strategi pembelajaran di SD Negeri 68 Ambon dapat diwujudkan pembelajaran IPA yang menumbuhkan kreatifitas, daya cipta dan meningkatkan hasil belajar IPA pada diri siswa sehingga benar-benar bahwa *science is fun* (sains yang menyenangkan).

Permasalahan dalam tulisan ini (1) apakah dengan menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif kreatifitas siswa dapat meningkat? (2) apakah dengan menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif hasil belajar siswa dapat meningkat?

Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif

Strategi pembelajaran kreatif-produktif³ pada awalnya disebut dengan strategi strata, kemudian dengan berbagai modifikasi dan pengembangan, strategi ini disebut dengan pembelajaran kreatif-produktif. Strategi pembelajaran kreatif-produktif merupakan strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

²Muhammad Rizal Zulkifli. *Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi pada Materi Perubahan Sosial Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Bantaeng*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar. 2010.

³Diakses pada tanggal 14 Oktober 2012 dari <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-berbasis-proyek-atau.html>.

Made Wena (2009) menyatakan bahwa pendekatan yang diacuh dalam strategi pembelajaran kreatif-produktif antara lain; belajar aktif dan kreatif (Cara Belajar Siswa Aktif) yang juga di kenal dengan strategi *inkuiri*, strategi pembelajaran *konstruktivisme*, serta strategi pembelajaran *kolaboratif* dan *kooperatif*. Dengan pendekatan-pendekatan tersebut strategi pembelajaran kreatif-produktif ini diharapkan dapat menantang siswa untuk mengontruksi sendiri konsep atau materi yang mereka dapatkan dan dapat menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai rekreasi atau pencerminan pemahaman siswa terhadap masalah/topik yang dikaji.⁴

2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif

Pelaksanaan pembelajaran, strategi pembelajaran *kreatif-produktif* dilakukan dengan tahapan-tahapan tertentu, sehingga tujuan dari penerapan pembelajaran ini dalam pembelajaran tercapai. Adapun tahapan-tahapan dalam strategi pembelajaran kreatif-produktif terbagi menjadi lima tahap, yaitu: *orientasi*, *eksplorasi*, *interpretasi*, *rekreasi* dan *evaluasi*. Setiap langkah dapat dikembangkan lebih lanjut oleh para pembelajar, dengan berpegang pada hakikat setiap tahap.

Made Wena (2009) dalam buku strategi pembelajaran inovatif kontemporer, menguraikan tiap tahapan-tahapannya sebagai berikut:

- *Orientasi*. Sebagaimana halnya dalam setiap pembelajaran, kegiatan pembelajaran diawali dengan orientasi untuk mengomunikasikan dan menyepakati tugas dan langkah pembelajaran. Guru mengomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah, hasil akhir yang diharapkan dari siswa, serta penilaian yang akan diterapkan pada mata pelajaran yang akan berjalan. Di kesempatan ini siswa diberi

kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang langkah/cara kerja serta hasil penilaian yang ditawarkan oleh guru, dan diharapkan terjadi negosiasi tentang aspek-aspek tersebut dan terjadi kesepakatan antara guru dan siswa.

- *Eksplorasi*. Di tahap ini, siswa melakukan eksplorasi terhadap masalah/konsep yang akan dikaji. Eksplorasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membaca, melakukan observasi, wawancara, menonton suatu pertunjukan, melakukan percobaan, *browsing* internet, dan sebagainya. Kegiatan ini dapat dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Waktu untuk eksplorasi disesuaikan dengan luas bidang yang harus dieksplorasi. Eksplorasi yang memerlukan waktu lama dilakukan di luar jam pelajaran, sedangkan eksplorasi yang singkat dapat dilakukan pada jam pelajaran. Agar eksplorasi menjadi terarah, panduan singkat sebaiknya disiapkan oleh guru. Panduan harus memuat tujuan, materi, waktu, cara kerja, serta hasil akhir yang diharapkan.
- *Interpretasi*. Dalam tahap interpretasi, hasil eksplorasi diinterpretasikan melalui kegiatan analisis, diskusi, tanya jawab, atau bahkan berupa percobaan kembali, jika hal itu memang diperlukan. Interpretasi sebaiknya dilakukan di jam tatap muka, meskipun persiapannya sudah dilakukan oleh siswa di luar jam tatap muka. Jika eksplorasi dilakukan oleh kelompok, setiap kelompok menyajikan hasil interpretasinya tersebut di depan kelas dengan caranya, diikuti oleh tanggapan dari siswa lain. Di akhir tahap interpretasi, diharapkan semua siswa memahami konsep/topik/masalah yang dikaji.
- *Rekreasi*. Di tahap rekreasi, siswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan hasil interpretasinya terhadap konsep/topik/masalah yang dikaji menurut kreasinya masing-masing. Rekreasi dapat dilakukan secara individual

⁴Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Suatu Tinjauan: Konseptual Opreasional*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 139.

atau kelompok sesuai dengan pilihan siswa. Hasil rekreasi merupakan produk kreatif yang dapat dipresentasikan, di pajang, atau ditindaklanjuti.

- *Evaluasi*. Evaluasi dilakukan selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir siswa. Hal-hal yang dinilai selama proses pembelajaran kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berfikir dan logis dalam memberikan pandangan/argumentasi, kemampuan untuk bekerja sama dan memikul tanggung jawab bersama. Evaluasi di akhir pembelajaran evaluasi terhadap produk kreatif yang dihasilkan siswa. Kriteria penilaian dapat di sepakati bersama pada waktu orientasi.⁵
3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Kreatif Produktif

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan, termasuk strategi pembelajaran kreatif-produktif. Kelebihan: (1) dalam setiap kegiatan, siswa terlibat secara aktif, baik intelektual maupun emosional, (2) mencapai dampak instruksional dan memungkinkan terbentuknya dampak pengiring, (3) siswa mendapat kesempatan yang luas untuk berinteraksi langsung dengan sumber belajar, (4) memacu kreatifitas melalui kegiatan rekreasi, dan (5) memungkinkan dilakukan penilaian secara utuh dan komprehensif.

Kelemahan: (1) memerlukan kesiapan guru dan siswa perlu banyak waktu, (2) memerlukan adaptasi pendidik, (3) memerlukan waktu yang panjang dan fleksibel, meskipun untuk topik-topik tertentu waktu yang diperlukan bisa dipersingkat karena tahapan eksplorasi bisa dilakukan di luar jam tatap muka

⁵Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Suatu Tinjauan: Konseptual Opreasional*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 140-143.

dengan ditambah kegiatan terstruktur dan mandiri.⁶

Kreatifitas

1. Pengertian Kreatifitas

Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi; dengan perkataan lain, produk-produk kreasi itu merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas.⁷ Ditinjau dalam segi produk, kreatifitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, yang pada umumnya bersifat original dan unik. Secara lebih rinci, Munandar dalam Zainal Aqib menjelaskan kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan banyak kemungkinan jawaban suatu masalah dengan menekankan pada kuantitas, ketepat guna dan keragaman jawaban. Kreativitas yang dimaksud berfikir kreatif dan divergen.⁸

Difinisi lain mengenai kreativitas, diungkapkan oleh Amien dalam Martuti, yang mengatakan kreativitas merupakan pola pikir atau ide yang spontan atau imajinatif yang mencirikan hasil artistik, penemuan-penemuan ilmiah, dan penciptaan-penciptaan secara mekanik. Amien dalam Zainal Aqib menjelaskan bahwa kreativitas meliputi hasil sesuatu yang baru atau sama sekali baru bagi dunia ilmiah atau relatif baru bagi individunya.⁹

Berdasarkan beberapa definisi kreativitas tersebut, kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru atau relatif baru, berupa pola pikir dan karya yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

⁶Diakses pada tanggal 14 Oktober 2012 dari <http://kreatifproduktif-blog.blogspot.com/2008/07/pembelajaran-kreatif-produktif.htm>.

⁷Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2010), h.145.

⁸*Ibid*. h. 35.

⁹Zainal Aqib, dkk, op cit, h.35.

2. Ciri-ciri Individu Kreatif

Ciri-ciri atau karakteristik kreativitas pada umumnya dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan kemampuan kreatif dari seseorang menurut Guilford dalam Zainal Aqib. Ciri-ciri kreativitas seseorang dapat dilihat dari aspek berfikir, dan aspek dorongan atau motivasi. Aspek berfikir kreatif ditunjukkan oleh sifat-sifat kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*). Aspek dorongan atau motivasi ditunjukkan oleh sifat-sifat karakter, seperti: sikap percaya diri, tidak konvensional, dan aspirasi keindahan.¹⁰

Menurut Sund dalam Slameto, individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: (1) hasrat keingintahuan yang cukup besar, (2) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, (3) panjang akal, (4) keinginan untuk menemukan dan meneliti, (5) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, (6) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, (7) memiliki dedikasi yang berpengaruh serta aktif dalam melaksanakan tugas, (8) berpikir fleksibel, (9) menanggapi pertanyaan yang diajarkan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, (10) kemampuan membuat analisis dan sintesis, (11) memiliki semangat bertanya serta meneliti, (12) memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan (13) memiliki latar belakang yang cukup luas.¹¹

Penilaian Hasil Belajar Siswa

Menurut Dimiyati dan Mujiono, hasil belajar merupakan hal yang dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan di saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada

ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikan bahan pelajaran. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori Taxonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perinciannya: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi dan kreativitas, (2) ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu: *receiving* (menerima), *responding* (menjawab atau reaksi), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi) dan *characterization by value or value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai, dan (3) ranah psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan motorik. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan, yaitu: *muscular or motor skills* (mempertontonkan gerak), *manipulations of material as of objects* (merangkai bahan atau objek), *neuromuscular coordination* (koordinasi gerak).¹²

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian semua siswa Kelas IV SD Negeri 68 Ambon berjumlah 39 siswa. Penelitian dilakukan di jam efektif selama 3 bulan (14 September s.d. 30 November 2013), di Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014. Data diperoleh dengan: (1) tes untuk mengukur hasil belajar IPA dalam aspek kognitif dan (2) non-tes, meliputi: pengamatan, angket dengan skala Likert, dan wawancara. Perangkat pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran kreatif produk-

¹⁰ *Ibid.*, h. 36.

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h.145.

¹² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 137-139.

tif dengan empat tahap, yaitu: (1) *orientasi*, (2) *eksplorasi*, (3) *interpretasi*, (4) *rekreasi*, dan (5) *evaluasi*. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan penentuan tindakan berdasarkan hasil kolaboratif, antara peneliti dan guru kolaborator yang terlibat dalam penelitian. Data diperoleh melalui observasi, terhadap perkembangan kreatifitas (13 indikator) dan hasil belajar kognitif dengan menggunakan instrumen yang sudah disiapkan. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik persentase dan hasilnya dijadikan sebagai bahan penyusunan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 (dua) siklus, hasilnya terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1.

Sebaran Perkembangan Ketuntasan (Kreatifitas dan Nilai Hasil) Belajar Siswa Tiap Siklus

Penilaian		Kreativitas		Hasil Belajar	
Siklus		Frekuensi	%	Frekuensi	%
Pra	Pra Action	5	12.82	1	2.56
	GAIN	8	20.51	14	35.90
Siklus I	Pertemuan 1	13	33.33	15	38.46
	GAIN	16	41.03	13	33.33
	Pertemuan 2	29	74.36	28	71.79
	GAIN	2	5.13	3	7.69
Siklus II	Pertemuan 1	31	79.49	31	79.49
	GAIN	8	20.51	8	20.51
	Pertemuan 2	39	100	39	100

Di Tabel 1, tampak ada peningkatan aktifitas belajar (dilihat dari kreatifitas dan nilai hasil belajar) dari siklus ke siklus (pertemuan ke pertemuan), persentase kreatifitas siswa yang awalnya 12,82% di akhir siklus II menjadi 100% atau mengalami peningkatan

sebesar 87,18%, peningkatan yang paling besar terjadi di Siklus I (pertemuan 1 ke pertemuan 2) sebesar 41,03%. Persentase ketuntasan belajar dilihat dari nilai hasil belajar dari *pra action* awalnya 2,56% di akhir Siklus II menjadi 100% atau mengalami peningkatan sebesar 97,44%, peningkatan yang paling besar terjadi di Siklus I (*pra action* ke pertemuan 1) sebesar 35,90%.

Tabel 2.

Kreatifitas Siswa pada Konsep Mahluk Hidup dan Lingkungannya Sesuai Butir Pengamatan

No. Butir	Siklus									
	Pra Action					Siklus II				
	Pilihan				Σ	Pilihan				Σ
3	2	1	0	3		2	1	0		
1.	0	2	9	28	39	39	0	0	0	39
2.	38	1	0	0	39	38	1	0	0	39
3.	1	12	26	0	39	36	3	0	0	39
4.	0	1	15	23	39	39	0	0	0	39
5.	1	16	10	12	39	18	21	0	0	39
6.	4	21	14	0	39	39	0	0	0	39
7.	9	21	9	0	39	36	3	0	0	39
8.	2	23	13	1	39	6	33	0	0	39
9.	2	26	11	0	39	6	33	0	0	39
10.	15	15	5	4	39	20	19	0	0	39
11.	13	17	7	2	39	22	17	0	0	39
12.	24	9	6	0	39	30	9	0	0	39
13.	2	19	13	5	39	8	31	0	0	39
14.	1	12	25	1	39	39	0	0	0	39
15.	1	20	10	8	39	39	0	0	0	39

Dari Tabel 2 tampak pembelajaran telah mengarah pada pembentukan kreatifitas siswa yang ditandai dengan perubahan pada *check list* siswa. Dalam *pra action* butir 1 s.d. butir 15 lebih dominan diisi oleh siswa dengan pilihan 1 (Jarang) dan 0 (Tidak Pernah). Namun, di akhir Siklus II butir 1 s.d. butir 15 lebih dominan diisi oleh siswa dengan pilihan 3 (Selalu) dan 2 (Sering).

Tabel 3a.

Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Siswa Kelas IV SD Negeri 68 Ambon

No	Rentang	Kategori	Frekuensi	(%)	T	BT
1.	81 - 100	Sangat Tinggi	0	0.00	0	0
2.	61 - 80	Tinggi	1	2.56	1	0
3.	41 - 60	Sedang	3	7.69	0	3
4.	21 - 40	Rendah	34	87.18	0	34
5.	0 - 20	Sangat Rendah	1	2.56	0	1
Jumlah			39	100	1	38

Dari Tabel 3a tampak bahwa secara umum rincian nilai tes awal dengan kategori: sangat tinggi, tidak ada siswa (0%), Tinggi 1 siswa (2,56%), sedang 3 siswa (7,69%), rendah 34 siswa (87,18%), dan sangat rendah 1 siswa (2,56%). Siswa yang tuntas (T) 1 siswa (2,56%) sedangkan yang belum tuntas (BT) 38 siswa (97,44%).

Tabel 3b.
Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Siswa Kelas IV SD Negeri 68 Ambon

No	Rentang	Kategori	Frekuensi	(%)	T	B T
1.	81 - 100	Sangat Tinggi	14	35.90	14	0
2.	61 - 80	Tinggi	25	64.10	25	0
3.	41 - 60	Sedang	0	0.00	0	0
4.	21 - 40	Rendah	0	0.00	0	0
5.	0 - 20	Sangat Rendah	0	0.00	0	0
Jumlah			39	100	39	0

Dari Tabel 3b tampak bahwa secara umum rincian nilai tes akhir dengan kategori: sangat tinggi 14 siswa (35,90%), Tinggi 25 siswa (64,10%), Sedang (0%), rendah (0%), dan sangat rendah (0%). Secara individual dan klasikal semua siswa tuntas belajar.

Tabel 4.
Tingkat Penguasaan Konsep Mahluk Hidup dan Lingkungannya Siswa Kelas IV SD Negeri 68 Ambon

Kategori Skor	Tes Awal (Pra Action)	Tes Akhir (Siklus II)
	Tertinggi	62,2
Terendah	17,8	68,9
Rata-Rata	30,88	80,11
Standar Deviasi	8,9	6,6
< 61	38 siswa (97,44%)	0 siswa (0%)
≥ 61	1 siswa (2,56%)	39 siswa (100%)
Jumlah	39 siswa (100%)	39 siswa (100%)

Dari data Tabel 4 tampak hasil tes awal (*pra action*) menunjukkan nilai rata-rata 30,88 dengan standar deviasi 8,90. Nilai tertinggi 62,2 dan nilai terendah 17,8. Nilai rata-rata siswa (30,88) lebih kecil dari KKM individual (61), (30,88 < 61). Secara klasikal hanya 1 siswa (2,56%) yang tuntas dan 38 siswa (97,44%) belum tuntas. Dari data tersebut tampak hasil tes akhir (Siklus II) menunjukkan bahwa nilai rata-rata 80,11 dengan standar deviasi 6,6. Nilai tertinggi 93,3 dan nilai terendah 68,9. Nilai semua siswa 39 (100%) di atas 61 (nilai 61 = 0%), sehingga semua siswa dikatakan tuntas baik secara individual maupun klasikal.

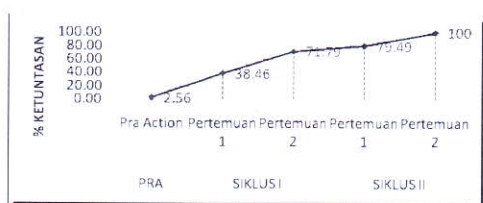
Tabel 5.
Perkembangan Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 68 Ambon Tiap Siklus

Sumber Data		Rerata Hasil Belajar	Tuntas		Belum Tuntas	
			Σ	%	Σ	%
Pra	Pra Action	30,88	1	2,56	38	97,44
Siklus I	Pert 1	60,00	15	38,46	24	61,54
	Pert 2	67,01	28	71,79	11	28,21
Siklus II	Pert 1	75,56	31	79,49	8	20,51
	Pert 2	80,11	39	100	0	0

Dari data Tabel 5 tampak hasil dalam Pra Action nilai rata-rata siswa (30,88), secara klasikal hanya 1 siswa (2,56%) yang tuntas

dan 38 siswa (97,44%) belum tuntas. Siklus I Pertemuan 1 nilai rata-rata siswa (60,00), secara klasikal hanya 15 siswa (38,46%) yang tuntas dan 24 siswa (61,54%) belum tuntas. Siklus I Pertemuan 2 nilai rata-rata siswa (67,01), secara klasikal hanya 28 siswa (71,79%) yang tuntas dan 11 siswa (28,21%) belum tuntas. Siklus II Pertemuan 1 nilai rata-rata siswa (75,56), secara klasikal ada 31 siswa (79,49%) yang tuntas dan 8 siswa (20,51%) belum tuntas. Siklus II Pertemuan 2 nilai rata-rata siswa (80,11), secara klasikal ada 39 siswa (100%) yang tuntas.

Gambar 1. Perkembangan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus



Gambar 2. Perkembangan Persentase Ketuntasan Belajar Tiap Siklus

Dari data Tabel 5 dibuat Gambar 1 dan Gambar 2. Dari Gambar 1 tampak ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Gambaran kenaikan persentase ketuntasan belajar tampak dalam Gambar 2. Dari gambar tersebut, menunjukkan bahwa hasil pembelajaran telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar secara klasikal.

Pembahasan

Siklus I Pertemuan 1

Kegiatan diawali dengan perencanaan. Dalam kegiatan ini dirancang RPP menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif, dan lembar observasi. Selanjutnya dilakukan *peer teaching* atau permodelan. Dalam kegiatan tindakan, materi yang disajikan Mahluk

Hidup dan Lingkungannya. Sehari sebelumnya dilakukan Tes Awal selama 35 Menit.

Observasi kegiatan proses pembelajaran dilakukan oleh 2 (dua) orang kolaborator. Secara rinci diuraikan berikut ini.

- 1) Penyampaian materi oleh guru belum sesuai dengan langkah-langkah dalam RPP menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif. Guru lebih banyak menjelaskan materi. Keadaan kelas belum terkontrol. Sebanyak 75% siswa di kelas, masih "sibuk" dengan urusannya sendiri. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru belum sesuai dengan alokasi waktu yang sudah direncanakan. Pembelajaran dalam kelompok belum maksimal.
- 2) Guru terlalu banyak membimbing siswa dalam mengerjakan LKS. Dalam kelompok tidak semua mengerjakan tugas yang diberikan 1 atau 2 orang saja yang bekerja. Kelompok yang benar-benar aktif berdiskusi hanya 1 kelompok, kelompok lain cenderung lebih banyak menonton dan bergurau. Banyak kelompok yang bingung dalam menemukan penyelesaian masalah atau menjawab pertanyaan secara baik. Banyak kelompok yang keliru menganalisis soal dalam LKS (Kegiatan 1: Pengamatan Anggota Ekosistem), sehingga hasil pengumpulan data dan jawaban pertanyaan belum baik.
- 3) Orientasi yang dilakukan guru belum merangsang siswa melakukan interaksi dengan materi pelajaran. Pengajar belum memberikan stimulus yang merangsang siswa untuk mengemukakan ide sendiri sehingga siswa masih pasif. Belum banyak siswa yang aktif. Di tahap awal siswa yang berkreasi terhadap tugas yang diberikan belum terlalu tampak.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan refleksi untuk membahas hasil observasi yang dilakukan. Setelah refleksi, terungkap pengajar

”masih kaku” dalam menyampaikan materi dengan strategi pembelajaran kreatif produktif karena belum terbiasa. Guru merasa waktu untuk siswa belajar dalam kelompok masih kurang. Di kegiatan refleksi 1 ini disepakati peneliti dan kolaborator bahwa dalam pertemuan 2, perlu penyesuaian alokasi waktu, pengurangan dominasi guru saat membimbing kelompok mengerjakan LKS. Hasil diskusi peneliti dan kolaborator bahwa apa-apa yang ditemukan di pertemuan 1 diupayakan untuk diperkecil.

Siklus I Pertemuan 2

Kegiatan ini merupakan lanjutan dari kegiatan refleksi tindakan pada pertemuan 1. Kegiatan 2 Pembuatan Akuarium Sederhana. Secara lengkap hasil observasi sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi yang dilakukan guru sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam RPP menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif. Guru sebagai fasilitator materi. Keadaan kelas mulai terkendali. Penggunaan waktu terkesan hati-hati dalam setiap tahap. Masih banyak siswa yang bingung dalam mengerjakan LKS.
- 2) Guru sudah mencoba merangsang siswa untuk berkreasi dengan ide sendiri melalui pemberian tugas kelompok untuk membuat akuarium sederhana. Kelompok yang benar-benar aktif berdiskusi hanya 3 (tiga) kelompok dari 5 (lima) kelompok.

Kegiatan 2 dalam perencanaan dan penerapan penggunaan siklus pembelajaran, tampak bahwa guru terlebih dahulu mengomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran dan hasil yang diharapkan dan bentuk penilaian. Siswa telah menunjukkan kemajuan dalam melaksanakan eksplorasi dan kreasi pada objek yang menjadi tugas.

Berkaitan dengan kreatifitas siswa pada Siklus I, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasrat ingin tahu. Siswa masih canggung atau takut untuk menyentuh sesuatu yang baru dilihatnya. Saat dibagikan LKS siswa belum berani menyentuhnya.
2. Sikap terbuka dalam hal baru. Siswa menerima sesuatu yang diberikan guru tanpa bertanya atau membantah.
3. Panjang akal. Siswa mulai tampak berkreasi untuk mengatasi kekurangan pada diri mereka, seperti karet penghapus yang hilang atau tidak ada digantikan dengan karet gelang yang digulungkan di pensil.
4. Keinginan menemukan dan meneliti. Mulai tampak keinginan siswa untuk menyelesaikan LKS sesuai contoh yang ada.
5. Menyukai tugas yang berat dan sulit. Belum semua siswa menyukai tugas yang banyak apalagi sulit, hanya 1 atau 2 orang saja.
6. Mencari jawaban yang luas dan memuaskan. Masih banyak siswa yang hanya berpedoman pada satu buku ajar saja sehingga jelas semua siswa belum memiliki unsur ini.
7. Dedikasi dan aktif dalam tugas. Hanya 1 atau 2 orang memiliki unsur ini. Biasanya mereka terkenal pandai di kelasnya.
8. Berfikir fleksibel. Belum tampak.
9. Menanggapi pertanyaan dan memberi jawaban lebih banyak. Belum ada yang memberikan jawaban lebih dari satu jawaban.
10. Kemampuan membuat analisis-sintesis. Belum tampak, karena pekerjaan siswa cenderung ide dan contoh bersama.
11. Memiliki semangat bertanya dan meneliti.
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik. Daya khayal siswa ada, tetapi belum terarah.
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas. Kebanyakan siswa punya hobi baca ataupun menonton, tetapi masih dalam hal-hal yang bersifat fiktif.

Untuk melengkapi hasil refleksi, dilakukan wawancara terhadap siswa, analisis ter-

hadap LKS yang sudah dikerjakan siswa. Hasil wawancara dengan 5 siswa ditemukan bahwa mereka belum pernah diajar dengan cara seperti yang dilakukan oleh peneliti. Mereka menganggap strategi pembelajaran kreatif produktif sebagai "Membuat Prakarya" bukannya pembelajaran IPA. Mereka juga ada yang kesulitan untuk bekerja sama dengan temannya yang tidak aktif. Hasil LKS menunjukkan, keterampilan melakukan pengamatan, pengumpulan data dan membuat kesimpulan masih rendah.

Di akhir Siklus I terpotret ada peningkatan kreatifitas siswa bila dibandingkan sebelum penelitian diadakan sebesar 74,36% atau naik 61,54% (74,36%-12,82%) dari sebelumnya. Nilai hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA juga meningkat ini ditunjukkan dengan peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar sebesar 71,79% atau naik 69,23% (71,79% - 2,56%) dari sebelumnya

Siklus II Pertemuan 1

Kegiatan pembelajaran tindakan 1 Siklus II kegiatan yang dilakukan Kegiatan 3: Jenis Hubungan antar Mahluk Hidup. Secara lengkap hasil observasi sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi yang dilakukan guru sudah mengikuti langkah-langkah dalam RPP menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif. Penggunaan waktu sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.
- 2) Guru lebih banyak sebagai fasilitator, mediator dan sekertaris kelas. Semua kelompok mulai aktif berdiskusi dan bekerja. Kemampuan kelompok untuk bekerja sesuai waktu masih sedang.

Untuk melengkapi hasil refleksi, dilakukan wawancara, analisis terhadap LKS yang sudah dikerjakan siswa. Hasil wawancara dengan kelompok yang belum aktif (1 kelompok) ditemukan bahwa mereka kesulitan menemukan jawaban LKS. Keterampilan melakukan percobaan dan pengamatan meningkat.

Setelah selesai kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan refleksi: Guru lebih intensif lagi melakukan bimbingan terhadap kelompok yang belum terampil. Kegiatan berikutnya membahas jawaban LKS siswa secara terinci.

Siklus II Pertemuan 2

Kegiatan pembelajaran tindakan 2 Siklus II, kegiatan yang dilakukan Kegiatan 4: Berbagai Jenis Pencemaran. Secara lengkap hasil observasi sebagai berikut:

- 1) Guru semakin terbiasa dengan strategi pembelajaran kreatif produktif. Guru mulai sedikit memberi instruksi pada siswa
- 2) Semua siswa aktif bekerja dan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing.
- 3) Pembelajaran menunjukkan peningkatan aktifitas yang ditandai dengan penggunaan waktu dalam menyelesaikan kegiatan LKS.

Siswa, telah menunjukkan kemajuan dalam: (1) melaksanakan orientasi: berdiskusi langkah pembelajaran dan hasil yang diharapkan, eksplorasi dan berkreasi, (2) membaca, melakukan observasi dan browsing di internet, (3) diskusi dan tanya jawab, (4) siswa lebih antusias, atraktif dan senang dalam belajar/bereksperimen dalam kelompoknya masing-masing dan lebih mandiri. Hampir sebagian besar siswa yang pada awalnya tampak pasif dan nakal di kelas, kini menjadi lebih aktif dan lebih antusias dalam melaksanakan eksperimen, (5) penarikan kesimpulan sudah sesuai dengan hasil kegiatan dan meyakinkan, (6) siswa berani dan tidak malu-malu untuk mengemukakan hasil percobaannya di depan kelas dengan bahasa sendiri. Di akhir Siklus II Pertemuan 2, dilaksanakan tes akhir yang waktunya sehari setelah berlalunya pertemuan 2.

Berkaitan dengan kreatifitas siswa pada Siklus II, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasrat ingin tahu. Siswa tidak lagi canggung dan berani menyentuh sesuatu yang baru dilihatnya.

2. Sikap terbuka dalam hal baru. Siswa menerima sesuatu yang diberikan guru tanpa bertanya atau membantah.
3. Panjang akal. Semua siswa berkreasi untuk mengatasi kekurangan pada diri mereka.
4. Keinginan menemukan dan meneliti. Semua siswa berkeinginan untuk menyelesaikan LKS walau tanpa contoh.
5. Menyukai tugas yang berat dan sulit. Semua siswa mulai tertantang dan menyukai tugas yang banyak apalagi sulit.
6. Mencari jawaban yang luas dan memuaskan. Semua siswa berkeinginan untuk menyelesaikan masalah dengan membaca banyak sumber bacaan.
7. Dedikasi dan aktif dalam tugas. Semua siswa memiliki unsur ini.
8. Berfikir fleksibel. Mulai tampak dalam sebagian besar siswa.
9. Menanggapi pertanyaan dan memberi jawaban lebih banyak. Jawaban siswa mulai bervariasi namun benar.
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis. Mulai tampak, karena pekerjaan siswa cenderung sendiri baru pada hasil kerja kelompok.
11. Memiliki semangat bertanya dan meneliti. Pertanyaan kritis mulai muncul.
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik. Daya hayal siswa ada dan mulai terarah pada tugas.
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas. Siswa mulai gemar mencari informasi, bukan dari bahan cetak saja melainkan juga elektronik dengan berusaha mendapatkan informasi dengan membrowsing di jaringan internet untuk menyelesaikan tugas.

Di akhir Siklus II tampak bahwa kreatifitas siswa telah mencapai 100% meningkat 33,13% dari Siklus I dan 87,18% dari *Pra Action*. Nilai hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran IPA juga meningkat, di akhir Siklus II telah mencapai 100% meningkat 23,08% dari Siklus I dan 97,44% dari *Pra Action*

dengan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,49% (97,44% : 5).

Hasil refleksi berdasarkan pengamatan Siklus II Pertemuan 2:

- Strategi pembelajaran kreatif produktif telah terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkembangkan kreatifitas siswa, dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD Negeri 68 Ambon.
- Siklus selanjutnya tidak dilanjutkan lagi, karena sudah melewati indikator keberhasilan belajar, yaitu peningkatan kreatifitas dan nilai hasil belajar siswa lebih besar dari 80%. Selain itu rata-rata nilai Tes Akhir adalah 80% yang lebih besar dari 61.
- Dari hasil kegiatan refleksi ini disepakati bahwa penerapan strategi pembelajaran kreatif produktif tetap dilatih dan diterapkan oleh guru IPA dalam pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik materi selanjutnya.

Simpulan

1. Dengan menerapkan strategi pembelajaran kreatif produktif, kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPA SD dapat meningkat. Hal ini ditandai dengan ada peningkatan kreatifitas siswa di akhir Siklus II yang mencapai 100% meningkat 33,13% dari Siklus I dan 87,18% dari *Pra Action*.
2. Dengan menerapkan strategi pembelajaran kreatif produktif, hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA SD dapat meningkat. Hal ini ditandai ada peningkatan hasil belajar siswa di akhir Siklus II yang mencapai 100% meningkat 23,08% dari Siklus I dan 97,44% dari *Pra Action* dengan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,49%.

Strategi pembelajaran kreatif produktif telah terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkembangkan kreati-

fitas siswa, dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD Negeri 68 Ambon. Pembelajaran IPA SD dengan strategi pembelajaran kreatif produktif cukup efektif untuk mewujudkan pembelajaran IPA yang menumbuhkan aktifitas, kreatifitas, efektifitas pembelajaran IPA sehingga menjadi embrio menyelenggarakan PAKEM, untuk itu di kelas-kelas lain yang membelajarkan IPA diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran ini, dengan menyesuainya sesuai karakteristik materi IPA.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas, 2003.

Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Suatu Tinjauan: Konseptual Opreasional.* Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Zainal Aqib, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: CV. Yrama Widya, 2009.

DAFTAR PUSTAKA

Depdikbud. *Penelitian Tindakan, Action Research.* Jakarta: Ditjen Dimenum, 2002.

Haryanto. *Sains untuk Sekolah Dasar Kelas IV.* Jakarta: Erlangga, 2007.

Martuti, A. *Pendidik Cerdas dan Mencerdaskan.* Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008.

Muhammad Rizal Zulkifli. *Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi pada Materi Perubahan Sosial Siswa Kelas XII SMA Negeri Tompobulu Kabupaten Bantaeng.* Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar. 2010.

Pembelajaran Kreatif Produktif. Diakses pada tanggal 14 Oktober 2012 dari <http://kreatifproduktif-blog.blogspot.com/2008/07/pembelajaran-kreatif-produktif.htm>.

Slameto. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.

Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Diterbitkan Oleh
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon
Jl. Dr. H. Tarmizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas Ambon

