

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN
DI KELAS VIIIC SMP PEMBANGUNAN
LABORATORIUM UNP**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



OLEH :
HARRY PRASETYO
NIM. 1202821

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

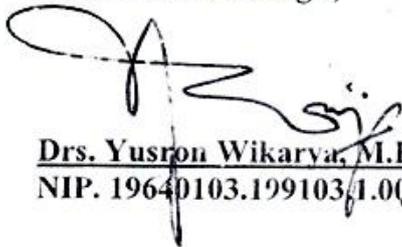
**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN
DI KELAS VIIIC SMP PEMBANGUNAN
LABORATORIUM UNP**

Nama : Harry Prasetyo
NIM : 1202821
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa Sastra dan Seni

Padang, 22 April 2016

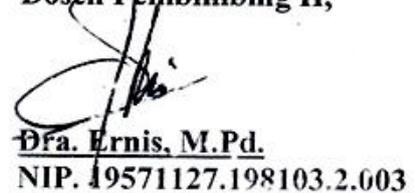
Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,



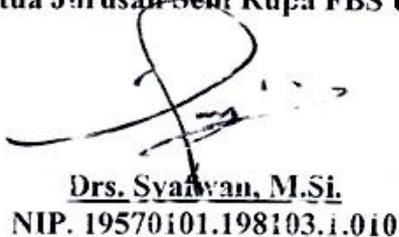
Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 19640103.199103.1.005

Dosen Pembimbing II,



Dra. Ernis, M.Pd.
NIP. 19571127.198103.2.003

**Mengatahui
Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP**



Drs. Syahwan, M.Si.
NIP. 19570101.198103.1.010

HALAMAN PENGESAHAN

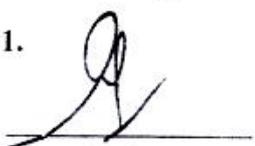
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk
Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Keterampilan di Kelas VIIIIC SMP
Pembangunan Laboratorium UNP.

Nama : Harry Prasetyo
NIM : 1202821
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 22 April 2016

Tim Penguji :

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Wisdiarman, M.Pd. NIP. 19550531.197903.1.002	: 1. 
2. Sekretaris	: Drs. Abd. Hafiz, M.Pd. NIP. 19590524.198602.1.001	: 2. 
3. Anggota	: Drs. Suib Awrus, M.Pd. NIP. 19591212.198602.1.001	: 3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan di Kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP” adalah hasil dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 22 April 2016
Saya yang menyatakan,



Harry prasetyo
NIM 1202821

ABSTRAK

Harry Prasetyo, 2016 : Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan di Kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Tujuan penelitian ini adalah untuk : 1) Meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran keterampilan di kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual. 2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan di kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Class room action research*). Metode dan alat pengumpul data pada penelitian ini adalah format observasi kreativitas siswa, angket kreativitas siswa dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan data menunjukkan peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus I didapatkan 57,34% dengan kriteria kurang, setelah dilakukan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas siswa menjadi 71,92% dengan kriteria sedang, selanjutnya siklus III kreativitas siswa meningkat signifikan menjadi 84,77% dengan kriteria tinggi, berdasarkan persentase tersebut maka kreativitas siswa yang mulanya rendah sudah terjadi peningkatan dan begitu juga hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan hasil belajar keterampilan yang signifikan, hal ini dapat terlihat dari rata-rata pra siklus 70,29 menjadi 78,63 pada siklus I, kemampuan siswa terus menunjukkan peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 80,66 dan meningkat pada siklus III dengan rata-rata 81,33. Berdasarkan hasil temuan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar keterampilan di kelas VIIIC di SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT penguasa alam semesta, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula penulis mengucapkan shalawat dan salam kepada junjungan Nabi besar Rasulullah Muhammad SAW Sang Guru Agung, beserta para keluarga dan sahabatnya.

Dalam penyelesaian skripsi dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan di Kelas VIII C SMP Pembangunan Laboratorium UNP” ini, tidak terlepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak, untuk itu penulis menghaturkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Drs. Syafwan, M.Si. sebagai Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP dan Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn. sebagai Sekretaris Jurusan Seni Rupa FBS UNP.
3. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNP.
4. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I dan Ibu Dra. Ernis, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan yang sangat bermanfaat dan berharga yang tak akan pernah terlupakan kebaikan dan kemurahan hatinya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Yasrul Sami, M.Sn. sebagai Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing penulis serta memberikan nasehat selama penulis kuliah.

6. Bapak Drs. Mediagus, sebagai Koordinator Tugas Akhir yang telah mengarahkan, memberikan bantuan, dan yang telah baik hati dalam mengurus segala hal guna keperluan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Wisdiarman, M.Pd, Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd. serta Drs. Suib Awrus, M.Pd. selaku Tim Penguji yang telah memberikan kritik, saran dan masukan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.
8. Ibu Dra. Mislinda R., M.M, sebagai Kepala Sekolah SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di kelas VIIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP.
9. Ibu Fitriyani, sebagai Guru Mata Pelajaran Keterampilan SMP Pembangunan Laboratorium UNP selaku Teman Sejawat yang telah membantu selama proses penelitian.
10. Kepada orang tua, kepada teman dekat, dan teman seperjuangan yang senantiasa menyemangati dalam penyelesaian skripsi ini serta semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, besar harapan penulis atas kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan bagi masa depan pendidikan di Indonesia.

Semoga Allah melipat gandakan amal kebaikan semuanya dan diberikan pahala kepada semuanya.

Padang, 22 April 2016

Harry Prasetyo
NIM 1202821

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Kreativitas	9
a. Pengertian Kreativitas	9
b. Ciri-ciri Kreativitas.....	14
c. Halangan Untuk Kreativitas	18
2. Model Pembelajaran Kontekstual	20
a. Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual	20
b. Prinsip dalam Model Pembelajaran Kontekstual	21
c. Komponen dan Karakteristik Pembelajaran Kontekstual.....	24
d. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kontekstual	26
3. Hasil Belajar.....	28
a. Pengertian Belajar	28
b. Pengertian Hasil Belajar	29
4. Mata Pelajaran Keterampilan.....	30
a. Pengertian Mata Pelajaran Keterampilan	30
b. Tujuan Mata Pelajaran Keterampilan.....	31
B. Hasil Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pemikiran	34
D. Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Setting Penelitian	39
1. Lokasi Tempat Penelitian	39
2. Waktu Penelitian	39

C.	Siklus Penelitian	40
1.	Orientasi	40
2.	Perencanaan (<i>Plan</i>)	41
3.	Tindakan (<i>Action</i>).....	42
4.	Pengamatan (<i>observation</i>).....	42
5.	Refleksi (<i>reflection</i>)	43
D.	Metode dan Alat pengumpulan Data.....	43
1.	Metode Pengumpulan Data	43
a.	Metode Observasi	43
b.	Metode Angket.....	44
c.	Metode Tes	44
2.	Alat Pengumpulan Data	45
a.	Lembar Observasi Kreativitas Siswa Mata Pelajaran Keterampilan	45
b.	Lembar Angket Kreativitas siswa pada pembelajaran Keterampilan.....	45
a.	Lembar Tes Hasil Belajar Keterampilan	46
E.	Analisis Data dan Refleksi	46
1.	Analisa Data	46
a.	Reduksi Data	47
b.	<i>Display</i> Data	47
c.	Triangulasi.....	49
d.	Diskusi Dengan Teman Sejawat.....	49
2.	Refleksi.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN		
A.	Deskripsi Data Menurut Siklus	51
1.	Siklus I.....	52
a.	Tahap Perencanaan	52
b.	Pelaksanaan Tindakan	54
c.	Data Hasil Observasi, Angket dan Tes Siklus I	59
d.	Refleksi.....	65
2.	Siklus II.....	68
a.	Tahap Perencanaan	68
b.	Pelaksanaan Tindakan	70
c.	Data Hasil Observasi, Angket dan Tes Siklus II	74
d.	Refleksi.....	81
3.	Siklus III.....	82
a.	Tahap Perencanaan	82
b.	Pelaksanaan Tindakan	84
c.	Data Hasil Observasi, Angket dan Tes Siklus III.....	88
d.	Refleksi.....	94
B.	Uji Hipotesis.....	95
C.	Pembahasan	97
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	105
B.	Implikasi	106

C. Saran.....	107
DAFTAR BACAAN.....	108
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah dan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Pembangunan Laboratorium UNP	4
2. Alokasi Waktu Penelitian.....	40
3. Pengkategorian Data Angket Kretivitas.....	48
4. Pengkategorian Keberhasilan Belajar	49
5. Jadwal Penelitian.....	51
6. Data Hasil Observasi Siklus I	59
7. Presentase Skor Angket Siklus I.....	61
8. Nilai Tes Hasil Belajar Keterampilan Siklus I.....	63
9. Persentase Belajar Siswa Pada Siklus I.....	64
10. Data Hasil Observasi Siklus II	74
11. Persentase Skor Angket Siklus II.....	76
12. Nilai Tes Hasil Belajar Keterampilan Siklus II	78
13. Persentase Belajar Siswa Pada Siklus II	79
14. Data Hasil Observasi Siklus III.....	88
15. Persentase Skor Angket Siklus III.....	90
16. Nilai Tes Hasil Belajar Keterampilan Siklus III	92
17. Persentase Belajar Siswa Pada Siklus III.....	93
18. Uji T	96
19. Penilaian Observasi Siklus I,II,III.....	99
20. Analisis Data Angket Siklus I,II,III	101
21. Penilaian Hasil Belajar Siklus I,II,III.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Siklus Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual.....	36
2. Model Kemmis dan Taggart	38
3. Guru Menerangkan Pelajaran.....	55
4. Aktifitas Siswa di Kelas	56
5. Bahan Keterampilan Tudung Saji Dari Plastik	58
6. Bahan Keterampilan Benang Sulam	58
7. Jumlah Nilai Belajar Siswa Pada Siklus I.....	64
8. Contoh Media Pembelajaran Keterampilan Membuat Sulam.....	71
9. Gontoh Gambar Sulam Dalam Kehidupan Sehari-hari.....	71
10. Siswa Sedang Mengerjakan Tugas Sulam	71
11. Hasil Karya Siswa Dalam Proses Pengerjaan	73
12. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	79
13. Siswa Membuat Karya	85
14. Hasil Karya yang Sudah Selesai	85
15. Siswa Mengisi Tes Hasil Belajar	86
16. Hasil Karya Siswa VIIC	87
17. Hasil Karya Siswa VIIC	87
18. Guru Memberikan Lembar Tes Hasil belajar.....	87
19. Jumlah Nilai Belajar Siswa Siklus III	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus I.....	110
2. Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus II.....	114
3. Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus III	118
4. Indikator Angket Kreativitas Belajar Keterampilan	122
5. Lembar Observasi Penilaian Kreativitas Siswa	127
6. Lembar Tes Hasil Belajar Keterampilan Siklus I	129
7. Lembar Tes Hasil Belajar Keterampilan Siklus II	130
8. Lembar Tes Hasil Belajar Keterampilan Siklus III.....	131
9. Data Angket Kreativitas Siswa Siklus I.....	132
10. Data Angket Kreativitas Siswa Siklus II.....	133
11. Data Angket Kreativitas Siswa Siklus III	134
12. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Bahasa dan Seni UNP.....	135
13. Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian di SMP Pembangunan Laboratorium UNP	136
14. Kegiatan Konsultasi Skripsi/Karya Akhir Dosen Pembimbing I.....	137
15. Kegiatan Konsultasi Skripsi/Karya Akhir Dosen Pembimbing II	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam UU No 20 tahun 2003 pasal 1 menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan pendidikan dasar dalam UU No 20 tahun 2003 pasal 3 adalah memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi, anggota umat manusia, serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah. Tujuan tersebut bersifat komprehensif atau menyeluruh dan meliputi berbagai aspek perkembangan intelektual, sosial, emosial, dan kecakapan psikomotorik.

Pembelajaran keterampilan menggunakan kurikulum 2006 yang dikenal dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dengan mensyaratkan siswa mencapai batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) tertentu. Seiring dengan program KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang memberikan otonomi lebih besar kepada sekolah dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara bersama untuk memenuhi kebutuhan sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan berdasarkan

kebijakan pendidikan nasional, dan guru punya wewenang yang penuh untuk pengembangan dirinya termasuk SDMnya.

Pendidikan keterampilan di Indonesia saat ini mengalami banyak permasalahan. Salah satu permasalahan yang ada antara lain tingkat kreativitas siswa dalam keterampilan di sekolah masih kurang.

Kreativitas dianggap penting karena beberapa alasan yaitu: dengan berkreasi orang dapat mengembangkan bakat dan kemampuannya, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan melihat bermacam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif. Oleh karena itu, hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif, di samping pemikiran logis dan penalaran, (Munandar, 1982).

Saat ini kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak, khususnya di dunia pendidikan. kreativitas belajar sangat penting bagi perkembangan siswa karena berpengaruh besar terhadap totalitas kepribadian seseorang. Walaupun saat ini masalah kreativitas belajar siswa sudah mendapat perhatian begitu besar oleh pemerintah dengan adanya perbaikan kurikulum pendidikan yang lebih memfokuskan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan, pada mata pelajaran Keterampilan di kelas VIIC SMP Pembangunan Laboratorium

UNP, suasana belajar-mengajar masih tidak berjalan sesuai yang diharapkan dari segi kreativitas siswa. Kebanyakan siswa ketika membuat tugas praktek pada mata pelajaran keterampilan terlihat hasil keterampilan yang mereka buat kurang rapi dan kebanyakan tugas yang dikerjakan oleh siswa mempunyai hasil yang hampir sama seluruhnya, dari segi warna, corak dan lainnya, sedangkan pada mata pelajaran keterampilan yang diutamakan ialah untuk berkreasi dan berimajinasi dalam mengerjakan tugas.

Kurang adanya kreasi yang dihasilkan oleh siswa dalam kelas tersebut, Rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran keterampilan serta keinginan siswa untuk menyelesaikan tugas dengan cara lain juga masih kurang. siswa terlihat kurang antusias dalam mengerjakan tugas dan terkesan takut dan kurang percaya diri mengemukakan kemampuannya dalam berkreasi dan berimajinasi dalam pembuatan tugas keterampilan di kelas dan hanya beberapa siswa yang mencoba membuat tugas dengan menciptakan sesuatu yang baru dan lain dari pada yang lain, baik dari segi pewarnaan, bentuk dan kreasinya yang bagus.

Mata pelajaran keterampilan di kelas VIIIIC di SMP Pembangunan Laboratorium UNP pada umumnya guru masih menggunakan model pembelajaran Konvensional, siswa tersebut belajar dengan guru sebagai pusat ilmu pengetahuan dan hanya menerima saja namun tidak mencari sendiri dan sebagai subjek belajar.

Semua permasalahan di atas bisa berdampak kepada rendahnya hasil belajar mata pelajaran keterampilan seperti yang terlihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Jumlah dan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Pembangunan Laboratorium UNP Tahun Pelajaran 2015/2016. Dengan KKM 78 untuk Mata Pelajaran Keterampilan.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas		Nilai Rata-rata
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1	VIII A	28	19	67.9%	9	32.1%	76.07
2	VIII B	28	16	57.1%	12	42.9%	72.50
3	VIII C	27	7	26%	20	74%	70.64
4	VIII D	27	20	74%	7	26%	76.43
5	VIII E	28	24	85.7%	4	14.3%	76.21

Sumber : Nilai Mid. Semester Ganjil 2015

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah ketuntasan tertinggi diraih oleh kelas VIII E yaitu 24 orang dengan persentase 85.7%, sedangkan jumlah ketuntasan terendah pada kelas VIII C, yaitu sebanyak 7 orang dengan persentase 25%.

Dari beberapa kelas VIII yang penulis lihat, hasil nilai mid semester ganjil kelas sebelumnya, pada saat siswa duduk di kelas VIII semester pertama, masing-masing nilai rata rata siswa kelas VIIIA sampai VIIIE diketahui bahwa nilai rata rata kelas siswa VIIIC yang paling rendah, dengan jumlah siswa yang sebanyak 28 orang, yaitu rata-rata nilai 70.64 dari keseluruhan siswa kelas VIIIC yang ada.

Untuk mengatasi hal seperti tersebut diperlukan sebuah usaha untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP dengan memberikan aktivitas pembelajaran yang dapat mendukung berkembangnya kemampuan kreatif mereka.

Salah satu cara untuk membangkitkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara / model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa dengan model pembelajaran

kontekstual yang menolong siswa melihat makna di dalam akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka, yaitu konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka sehingga dapat menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan (kreatif).

Model pembelajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam aktifitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Dengan mengaitkan keduanya, para siswa melihat makna di dalam tugas sekolah. Ketika para siswa menyusun proyek atau menemukan permasalahan yang menarik, ketika mereka membuat pilihan dan menerima tanggung jawab, mencari informasi dan menarik kesimpulan, ketika mereka secara aktif memilih, menyusun, mengatur, menyentuh, merencanakan, menyelidiki, mempertanyakan, dan membuat keputusan, mereka mengaitkan isi akademis dengan konteks dalam situasi kehidupan, dan dengan cara ini mereka menemukan makna.

Berdasarkan masalah yang ada, penulis mencoba melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan di Kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan di kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP.
2. Metode belajar yang digunakan tidak efektif melihat kondisi dalam kelas dan kesesuaian dengan siswa.
3. Siswa sangat lambat dalam membuat tugas mata pelajaran Keterampilan
4. Siswa tidak ingin menemukan sendiri permasalahan dan solusi yang ada pada mata pelajaran Keterampilan.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan di kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak masalah yang ditemui, karena terbatasnya waktu, tenaga, penulis membatasi masalah pada :

1. Rendahnya kreativitas siswa pada mata pelajaran keterampilan di kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan di kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan dari penulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran keterampilan di Kelas VIII C Tahun Pelajaran 2015/2016 SMP Pembangunan Laboratorium UNP ?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran keterampilan di Kelas VIII C Tahun Pelajaran 2015/2016 SMP Pembangunan Laboratorium UNP ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan di Kelas VIII C SMP Pembangunan Laboratorium UNP Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui model pembelajaran kontekstual.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan di Kelas VIII C SMP Pembangunan Laboratorium UNP pada Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui model pembelajaran kontekstual.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis, sebagai masukan pengetahuan yang dapat dijadikan perbandingan antara hasil mata pelajaran keterampilan pada kelas VIII dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan tidak menggunakan model pembelajaran kontekstual.
2. Bagi Siswa, model pembelajaran kontekstual ini merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk Siswa lebih cepat mengerti, daya ingat siswa lebih lama karena langsung mengalami, mampu memusatkan pikiran dalam belajar, menciptakan cara tersendiri, menemukan dan mengetahui manfaat yang akan diperoleh dalam suatu proses pembelajaran.
3. Bagi Guru, sebagai pedoman dan masukkan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual. Hasil penulisan ini dapat dijadikan alternatif dalam memilih metode pembelajaran dalam upaya mencapai hasil yang lebih baik guru akan lebih mudah menyajikan materinya, pembelajaran akan lebih interaktif, melalui persiapan awal guru lebih percaya diri berhadapan dengan siswanya.
4. Bagi Sekolah, penulisan yang dilakukan selain bermanfaat bagi guru dan siswa juga bermanfaat bagi sekolah, maka akan dapat meningkatkan dapat dijadikan pertimbangan untuk mengembangkan pembelajaran bidang studi lainnya dalam kualitas pendidikan sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan usaha melibatkan diri pada proses kreatif yang didasari oleh intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi, juga merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Rogers dalam Munandar (2009:18) menyatakan bahwa, Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Menurut Munandar (1995:25), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Supriyadi dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005:15) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk

melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diverensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Adapun kreativitas yang diungkapkan Semiawan (2009:36) bahwa Konsep kreativitas mengacu pada teori kreativitas psikodinamis. Ada empat fungsi dasar psikologi yang terdapat dalam kreativitas antara lain fungsi berfikir, fungsi emosi, fungsi psikotalent, dan fungsi intuitif. Empat fungsi ini bila saling teringrasikan dengan baik dalam kehidupan akan dapat mencapai aktualisasi optimal, sehingga pada akhirnya dapat mewujudkan suatu kreativitas keberbakatan. Ciri-ciri yang terdapat pada kreativitas keberbakatan yaitu kemampuan di atas (well above avarage), komitmen terhadap tugas, dan memiliki kreativitas.

Maslow dalam Munandar (2009:19) membagi kreativitas menjadi dua yaitu “kreativitas aktualisasi diri dan aktualitas talenta khusus”. Orang-orang yang mempunyai kreativitas talenta khusus memiliki bakat atau talenta kreatif yang luar biasa dalam bidang seni, sastra, musik, teater, sains, bisnis atau bidang lainnya. Sedangkan orang yang mempunyai kreativitas aktualisasi diri adalah sehat mental, hidup sepenuhnya dan produktif dan cenderung menghadapi semua aspek kehidupannya secara fleksibel dan kreatif. Tetapi belum tentu mereka

mempunyai talenta kreatif yang menonjol dalam salah satu bidang khusus, misalnya seni atau sains.

Salah satu psikologi yang paling berpengaruh dalam teori kreativitas modern adalah J.P. Guilford. Guilford dalam Evans (1991:45) memandang kreativitas sebagai yang inheren pada segala pribadi dan secara kualitatif serupa pada semua tingkat perhatiannya adalah terhadap perbedaan kuantitatif. Dengan demikian Guilford telah mengembangkan cara yang sistematis untuk mengukur keterampilan mental yang melibatkan kreativitas.

Munandar (2009:19) menjelaskan bahwa banyak program kreativitas yang berhasil bertujuan; a) meningkatkan kesadaran kreativitas, b) memperkuat sifat kreatif, seperti menghargai gagasan baru, c) mengajarkan teknik menemukan gagasan dan memecahkan masalah secara kreatif, dan d) melatih kemampuan kreatif secara umum. Program ini membantu siswa memahami kreativitas dan menggunakan pendekatan yang kreatif terhadap masalah-masalah pribadi, akademis, dan profesional.

Munandar (2009:19) menjelaskan konsep kreativitas dengan pendekatan empat P yakni pribadi, pendorong, proses, dan produk (4P). Aspek pribadi menekankan pada pemahaman siswa dalam pribadi yang unik. Oleh karenanya pendidik haruslah menghargai bakat dan minat yang khas dari setiap siswa. Aspek pendorong yakni suatu kondisi yang

memungkinkan siswa berperilaku kreatif, sementara aspek proses lebih menekankan pada pemahaman kemampuan siswa menciptakan sesuatu yang baru, paling tidak menemukan hubungan- hubungan jawaban antar berbagai unsur. Ketiga aspek tersebut akhirnya menentukan kualitas produk kreativitas. Unsur 4 P tersebut yaitu: a) pribadi, b) proses, c) produk, dan d) pres atau pendorong.

1) Pribadi

Menurut Sternbert dalam Munandar (2009:20), kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: (a) Intelegensi, (b) gaya kognitif dan (c) kepribadian atau motivasi. Kreativitas dari aspek pribadi, individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap siswa mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda.

2) Proses

Menurut Torrance dalam Munandar (2009:21) keativitas pada dasarnya menyerupai langkah- langkah dalam metode ilmiah yaitu bahwa kreativitas sebagai proses dari: (a) menemukan berbagai kesulitan, permasalahan, gap di dalam informasi, hilangnya unsur-unsur, sesuatu yang ditanyakan, (b) membuat perkiraan dan merumuskan hipotesis, (c) mengevaluasi, menguji hipotesis dan perkiraan ini, (d) mungkin meninjau ulang dan menguji kembali, dan akhirnya (e) mengkomunikasikan hasil itu.

3) Produk

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan orisinalitas, bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Kriteria untuk produk kreatif ialah (a) produk itu harus nyata (*observable*), (b) produk itu harus baru, (3) produk itu hasil kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungan.

4) Press atau Pendorong

Kategori keempat dari definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor press atau pendorong/dorongan, baik dorongan internal berupa keinginan atau hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif dan dorongan eksternal dari lingkungan sosial psikologis ada yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi dan lingkungan sosial yang menekankan kreativitas atau inovasi.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas ialah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, informasi dan Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya serta mampu mengeksplorasi diri seutuhnya dalam berekspresi dan berimajinasi dan mampu memecahkan persoalan dengan cara efektif dengan penyelesaian yang tidak seperti biasanya.

Jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaannya, hal ini akan memberikan pada siswa kebebasan dalam berpikir atau merasa ataupun mengekspresikan melalui seni yang sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Ciri-ciri kreatif yang dapat ditunjukkan dalam diri seseorang kurang lebih meliputi : kelancaran, kelenturan, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir. Kreativitas merupakan prestasi yang istimewa yang dimiliki oleh seseorang, karena dengan potensi kreatif dapat menghasilkan berbagai macam penemuan-penemuan baru, maka dari itu kreativitas itu sangat penting dalam kehidupan. Pada dasarnya setiap anak yang lahir memiliki potensi kreatif, namun potensi tersebut dapat berkembang dengan baik jika anak diberikan rangsangan dan respon yang sesuai, begitu sebaliknya kreativitas anak tidak akan berkembang dengan baik jika anak tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas.

1) Karakteristik individu yang kreatif

Evans (1991:49) Banyak karakteristik individu lain yang ditemukan untuk mendukung perilaku kreatif. Diantaranya:

- (a) Kesadaran dan sensitifitas terhadap suatu permasalahan
- (b) Ingatan
- (c) Kelancaran
- (d) Fleksibilitas
- (e) Keaslian
- (f) Disiplin dan keteguhan diri

- (g) Kemampuan adaptasi
- (h) “Permainan” intelektual
- (i) Humor
- (j) Nonkonformitas
- (k) Toleran terhadap ambiguitas
- (l) Kepercayaan diri
- (m) Skeptisme
- (n) Intelegensi

2) Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan indikator kreativitas dikemukakan oleh (Munandar, S.C.U, 1992) sebagai berikut :

- (a) Dorongan ingin tahu besar.

Semua anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar terutama terhadap hal-hal yang baru dilihatnya.

- (b) Sering mengajukan pertanyaan baik.

Rasa ingin tahu yang besar pada diri anak menyebabkan mereka selalu ingin bertanya tentang apa saja.

- (c) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.

Anak yang kreatif selalu aktif dan berani mencetuskan ide dan gagasan. Mereka mempunyai gagasan yang inovatif terhadap suatu permasalahan. Anak yang kreatif selalu aktif dan berani mencetuskan ide dan gagasan. Mereka mempunyai gagasan yang inovatif terhadap suatu permasalahan yang dihadapinya.

- (d) Bebas dalam menyatakan pendapat.

Anak selalu berpendapat, dan mereka mempunyai kebebasan dalam menyatakan pendapatnya. Kemampuan ini membuat anak mempunyai keterampilan sosial yang tinggi.

- (e) Mempunyai rasa keindahan.

Keindahan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Setiap anak mempunyai terhadap sesuatu yang dilihatnya.

- (f) Menonjol dalam salah satu bidang seni.

Setiap anak memiliki potensi seni dalam dirinya baik potensi dalam bidang seni rupa, seni music, seni drama, atau seni tari.

- (g) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak

mudah terpengaruh oleh orang lain.

- (h) Rasa humor tinggi.

Rasa humor yang tinggi dapat menciptakan perasaan gembira pada anak. Kegembiraan pada anak diungkapkan dengan berbagai macam ekspresi misalnya tersenyum, tertawa, bertepuk tangan, bahkan melompat-lompat.

- (i) Daya imajinasi kuat.

Daya imajinasi yang kuat inilah yang mendorong anak mampu menciptakan gagasan-gagasan baru.

- (j) Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan,

karangan, dan sebagainya ; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain.

(k) Dapat bekerja sendiri.

Rasa percaya diri pada anak mampu membangkitkan kemandirian. Anak dapat bekerja sendiri secara individu walaupun disisi lain mereka adalah makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan orang lain/ masyarakat.

(l) Senang mencoba hal-hal baru.

Anak akan tertantang hal-hal baru, karena dengan sesuatu yang baru membuat anak termotivasi, tidak jenuh, dan aktif.

(m) Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Anak yang kreatif mampu mengembangkan suatu ide/ gagasan menjadi lebih luas, sehingga mereka mempunyai alternative cara dalam memecahkan suatu permasalahan.

3). Meningkatkan Ciri-Ciri Kreatif

Kita dapat meningkatkan kreativitas melalui banyak ragam pengalaman hidup. Evans (1991:74) menyatakan bahwa ada Dua aturan yang sangat penting untuk pemikiran kreatif adalah untuk menaguhkan pertimbangan, dan menghasilkan kreativitas ide yang besar. Pada umumnya sebagian besar dari kita takut mengajukan ide-ide dan mengolahnya ke dalam tindakan sesegera mungkin. Diantara ciri-ciri kreativitas yang paling penting ialah kemampuan untuk menguji asumsi (*sensitivitas problem*), kelancaran, keluwesan dan keaslian.

c. Halangan Untuk Kreativitas

Penelitian psikologis telah menyatakan bahwa dua belahan otak tanggap untuk tipe tipe pemikiran yang berbeda. Otak kiri mengontrol pemikiran yudisial, yang menganalisis, membandingkan, dan memilih; otak kanan dihubungkan dengan perilaku kreatif, yakni memvisualisasikan dan membangkitkan ide-ide.

James L. Adams dalam Evans (1991:60) telah menulis beberapa buku tentang kreativitas, membatasi empat kelas halangan-halangan terhadap kreativitas, halangan perseptual, halangan emosional, halangan budaya dan lingkungan, serta halangan intelektual dan ekspresif.

1) Halangan perseptual

Halangan perseptual adalah halangan yang mencegah seorang pemecah masalah untuk menerima jelas masalah itu sendiri atau informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah itu. Halangan-halangan perseptual timbul dalam berbagai bentuk. Yang pertama yakni mentereotipkan dan melebelkan. Yang dimaksud dengan stereotip, ialah melihat dari sudut pandang apa yang ingin dilihat. Hal ini merupakan dasar “penguat keberhasilan”. Untuk mengembangkan sebuah ide yang kreatif, harus mengizinkan sebuah konsep untuk menilai sebuah peran yang berbeda bilamana mengkombinasikannya dengan konsep lain dalam bentuk yang unik.

2) Halangan Emosional

Halangan emosional yang paling umum ialah ketakutan berbuat keliru atau pengambilan resiko. Hal ini merupakan konsekuensi alamiah dari pendidikan dan perkembangan budaya kita. Kita takut melihat kebodohan memermalukan diri kita sendiri. Sikap mental yang demikian ini dipompakan oleh orang tua, guru-guru, dan pengawas.

3) Halangan Budaya dan Lingkungan

Halangan budaya dan lingkungan diperoleh dari pola-pola budaya dan lingkungan sosial serta fisik dekat kita. Yaitu kurangnya waktu dan kurangnya dukungan untuk membawakan ide-ide menjadi tindakan.

4) Halangan Intelektual dan Ekspresi

Halangan intelektual dan ekspresi meliputi pilihan taktik mental yang tidak efisien atau kurangnya bahan intelektual. Penggunaan yang tidak fleksibel terhadap strategi pemecahan masalah, kurangnya informasi yang tepat, atau kemampuan bahasa yang kurang mencakupi untuk mengungkapkan ide-ide.

2. Model Pembelajaran Kontekstual (CTL)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kontekstual

Kontekstual Teaching and Learning (CTL)

Model pembelajaran kontekstual, suatu pendekatan pendidikan yang melibatkan para siswa dalam mencari makna “konteks” dalam kehidupan keseharian mereka. Johnson (2002:65) beranggapan bahwa :

“CTL ialah sebuah sistem yang menyeluruh. CTL terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung. Jika bagian-bagian ini terjalin satu sama lain, maka akan dihasilkan pengaruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. Seperti halnya biola, *cello*, klarinet, dan alat musik lain di dalam sebuah orkestra yang menghasilkan bunyi yang berbeda-beda yang secara bersama-sama menghasilkan musik, demikian juga bagian bagian CTL yang terpisah melibatkan proses-proses yang berbeda, yang ketika digunakan secara bersama-sama, memungkinkan para siswa membuat hubungan yang menghasilkan makna”.

Setiap bagian Model pembelajaran kontekstual yang berbeda-beda ini memberikan sumbangan dalam menolong siswa memahami tugas sekolah. Secara bersama-sama, mereka memnbentuk suatu sistem yang memungkinkan para siswa melihat makna di dalamnya, dan mengingat materi akademik.

Johnson (2002:67) mengatakan bahwa sistem Model pembelajaran kontekstual adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks

dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka. Untuk mencapai tujuan ini, sistem tersebut meliputi delapan komponen berikut: membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan kerja sama, berpikir kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian autentik.

b. Prinsip Model Pembelajaran Kontekstual

Setiap model mempunyai karakteristik dan khas tertentu, menurut Rusman (2012:193) ada tujuh prinsip dari model pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru, yaitu :

1) Konstruktivisme (*constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) dalam Model pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pembelajaran akan dirasakan memiliki makna apabila secara langsung maupun tidak langsung berhubungan dengan pengalaman sehari-hari yang dialami oleh para siswa itu sendiri.

2) Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual yang berpendapat bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat

seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apa pun materi yang diajarkannya. Semua mata pelajaran dapat menggunakan pendekatan inkuiri, kata kunci dari strategi ini adalah “siswa menemukan sendiri”.

3) Bertanya (*Questioning*)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran berbasis kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis inkuiri, yaitu menggali informasi, menginformasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya. Dalam aktivitas belajar bertanya dapat diterapkan: antara siswa dengan siswa, antara guru dengan siswa, antara siswa dengan guru, antara siswa dengan orang lain, dan sebagainya.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil belajar yang diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari *sharing* antara teman, antar kelompok, dan antara yang sudah tahu ke yang belum tahu. Di dalam kelas model pembelajaran kontekstual, guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran

dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok yang anggotanya heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberi tahu yang belum tahu, yang cepat menangkap mendorong temannya yang lambat, yang mempunyai gagasan segera member usul, dan seterusnya.

Masyarakat belajar bisa terjadi apabila terjadi komunikasi dua arah. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh teman bicaranya dan juga sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya.

5) Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan artinya dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu. Pemodelan pada dasarnya membahasakan gagasan yang dipikirkan, mendemonstrasikan bagaimana guru menginginkan para siswanya untuk belajar, dan melakukan apa yang diinginkan guru agar siswa-siswanya melakukan. Guru bukan satu-satunya model dan sumber belajar, karena segala kelebihan dan keterbatasan yang dimiliki guru akan mengalami hambatan dan sedikit kesulitan dalam member pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang cukup heterogen.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan dimasa lalu. Refleksi merupakan gambaran terhadap kegiatan atau

pengetahuan yang baru saja diterima. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima.

7) Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Tahap terakhir pembelajaran kontekstual adalah melakukan penilaian. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi belajar siswa. Dengan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa. Guru dengan cermat akan mengetahui kemajuan, kemunduran, dan kesulitan siswa dalam belajar, dan dengan itu pula guru akan memiliki kemudahan untuk melakukan upaya-upaya perbaikan dan penyempurnaan proses bimbingan belajar dalam langkah selanjutnya.

c. **Komponen dan Karakteristik Model Pembelajaran Kontekstual**

Pada model pembelajaran kontekstual terdapat komponen dan karakteristik. Menurut Johnson, (2002:65) ada delapan komponen utama dalam sistem pembelajaran kontekstual, yaitu sebagai berikut :

- 1) Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*). Artinya, siswa dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang belajar secara aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, orang yang dapat bekerja sendiri atau bekerja dalam kelompok, dan orang yang dapat belajar sambil berbuat (*Learning by Doing*).
- 2) Melakukan kegiatan-kegiatan yang signifikan (*doing significant work*). Artinya, siswa membuat hubungan-hubungan antara sekolah

dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata sebagai pelaku dan sebagai anggota masyarakat .

- 3) Belajar yang diatur sendiri (*self regulated learning*).
- 4) Bekerja sama (*collaborating*). Artinya siswa dapat bekerja sama, guru membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana mereka saling mempengaruhi dan berkomunikasi.
- 5) Berfikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*). Artinya, siswa dapat menggunakan tingkat berfikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif, dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan membuat logika serta bukti-bukti.
- 6) Mengasuh atau memelihara pribadi siswa (*nurturing the individual*). Artinya, siswa memelihara pribadinya : mengetahui, memberi perhatian, memiliki harapan-harapan yang tinggi, memotivasi dan memperkuat diri sendiri. siswa tidak dapat berhasil tanpa dukungan orang dewasa.
- 7) Mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*). Artinya, siswa mengenal dan mencapai standar yang tinggi, mengidentifikasi tujuan, dan memotivasi siswa untuk mencapainya. Guru memperlihatkan kepada siswa cara mencapai apa yang disebut “*excellence*”.

8) Menggunakan penilaian autentik (*using authentic assessment*).

Penilaian ialah proses pengumpulan berbagai data dan informasi belajar siswa, dengan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa, guru dengan cermat mengetahui kemajuan dan kemunduran, dan kesulitan siswa dalam belajar.

Menurut Johnson B. Elaine komponen pembelajaran kontekstual meliputi: (a) menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*); (b) mengerjakan pekerjaan yang berarti (*doing significant work*); (c) melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*); (d) mengadakan kolaborasi (*collaborating*); (e) berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*); (f) memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*); (g) mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standards*); dan (h) menggunakan penilaian yang autentik (*using authentic assessment*).

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kontekstual

Tiap-tiap pembelajaran dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Tiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Tidak ada satu model pembelajaran lebih baik daripada model pembelajaran lainnya sebab dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu, misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa dan sarana prasarana yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keunggulan pembelajaran

kontekstual seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2009:272) adalah sebagai berikut:

- 1). Dengan pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berpikir siswa secara penuh, baik fisik maupun mental.
- 2). Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan siswa belajar yang bukan menghafal, tetapi proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
- 3). Kelas dalam kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, akan tetapi sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan.
- 4). Materi pelajaran ditentukan oleh siswa sendiri, bukan hasil pemberian dari orang lain.

Disamping keunggulan seperti yang telah disebutkan di atas, pembelajaran kontekstual juga memiliki kelemahan. Sanjaya (2007:272) mengemukakan kelemahan kontekstual adalah “Penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran. Kemudian pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual juga membutuhkan waktu yang lama”.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual menekankan aktivitas berpikir siswa secara penuh dan membantu siswa mengatur diri sendiri sebagai orang yang belajar secara aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, dan membantu siswa

membuat hubungan-hubungan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata dan dengan model pembelajaran kontekstual diharapkan siswa agar mampu berfikir secara kritis dan kreatif, dapat menganalisa dan menggali informasi dengan baik.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku, Slameto (2010:2) mendefinisikan pengertian belajar sebagai berikut :

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Teori belajar menurut Bruner dalam Slameto (2010:11) belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah.

Pendapat Piaget dalam Slameto (2010:12) mengenai perkembangan proses belajar pada anak-anak adalah Anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa, mereka bukan merupakan orang dewasa dalam bentuk kecil, mereka mempunyai cara

yang khas untuk menyatakan kenyataan dan untuk menghayati dunia sekitarnya. Maka memerlukan pelayanan tersendiri dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar ialah segala bentuk proses lingkungan yang masuk kedalam individu guna menambah gagasan pemikiran dan merubah tingkah laku berdasarkan pola pikir yang sudah dicapai dalam proses pengambilan hal-hal baru dari lingkungan tersebut.

b. Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran, keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai, disamping diukur dari segi prosesnya, oleh karenanya konsep hasil belajar penting dipahami. Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Burton dalam Effendi (2010:48) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (*ability*) dan keterampilan. Hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda. Hasil belajar yang telah dicapai bersifat kompleks dan dapat beradaptasi

(*adaptable*) atau tidak sederhana dan tidak statis. Belajar, pembelajaran dan hasil belajar berkaitan erat dengan teori belajar.

Bloom dalam Effendi (2010:49) mengelompokkan hasil belajar dalam tiga wilayah (*domain*) atau dikenal dengan taksonomi Bloom, yaitu sebagai berikut. 1) ranah kognitif (pengetahuan), 2) ranah afektif (sikap), dan 3) ranah psikomotor (keterampilan).

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Mata Pelajaran Keterampilan

a. Pengertian Mata Pelajaran Keterampilan

Keterampilan merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa.

Soemarjadi, dkk. (1991:2) kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil atau cekatan ialah kepandaian melakukan

sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar. Seseorang yang dapat melakukan sesuatu dengan cepat tetapi salah tidak dapat dikatakan terampil.

Seseorang yang terampil dalam suatu bidang tidak ragu-ragu melakukan pekerjaan tersebut; seakan akan tidak pernah dipikirkan lagi bagaimana melaksanakannya, tidak ada lagi kesulitan-kesulitan yang menghambat.

Mata Pelajaran keterampilan dalam (Depdiknas 2003:6) merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa.

b. Tujuan Mata Pelajaran Keterampilan

Salah satu mata pelajaran yang terasa dapat memberikan sumbangan kepada siswa agar berani dan siap menghadapi tantangan masa depan adalah mata pelajaran Keterampilan.

Tujuan mata pelajaran Keterampilan dalam (Depdiknas 2003:7) adalah :

- 1). Mengembangkan pengetahuan siswa melalui penelaahan jenis, bentuk, sifat-sifat, penggunaan dan kegunaan, alat, bahan, proses dan teknik membuat berbagai produk kerajinan dan produk teknologi yang berguna bagi kehidupan manusia, termasuk pengetahuan dalam konteks budaya dari benda-benda tersebut.

- 2). Mengembangkan kepekaan rasa estetik, rasa menghargai terhadap hasil produk kerajinan dan produk teknologi masa kini serta artefak hasil produk masa lampau dari berbagai wilayah Nusantara maupun dunia.
- 3). Mengembangkan keterampilan siswa untuk menghasilkan berbagai produk kerajinan dan produk teknologi serta industri sederhana yang berguna bagi kehidupan manusia dengan menerapkan ilmupengetahuan yang telah diperolehnya.
- 4). Menanamkan apresiasi kepada siswa akan berbagai tatanan kehidupan di dunia termasuk budayanya sehingga dapat menumbuhkan kecintaan budaya berkarya yang bercirikan Indonesia.
- 5). Mengembangkan kepekaan kreatif siswa melalui berbagai kegiatan penciptaan benda-benda produk kerajinan dan teknologi menggunakan bahan-bahan alam maupun industri.
- 6). Menumbuhkembangkan sikap profesional, kooperatif, toleransi, kepemimpinan (*leadership*) maupun kekaryaan (*employmentship*).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran keterampilan adalah mata pelajaran yang memberi bekal dasar dan latihan yang dilakukan secara benar kepada siswa tentang nilai-nilai kehidupan sehari-hari agar yang bersangkutan mampu, sanggup, dan terampil menjalankan kehidupannya.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan yang sesuai dengan substansi yang diteliti. Fungsinya untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan.

Menurut penulis, ada beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini diantaranya:

Skripsi hasil karya Runtinah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret dengan judul “Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Pada Siswa Kelas III SD N Jelok Purworejo Tahun Pelajaran 2009/ 2010 (Penelitian Tindakan Kelas), penelitian ini berkesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan kemampuan menggambar dan berpengaruh positif untuk meningkatkan kreativitas dalam belajar siswa SD N Jelok Purworejo.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran merupakan sintesis tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan itu selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesis tentang hubungan antar variabel yang diteliti.

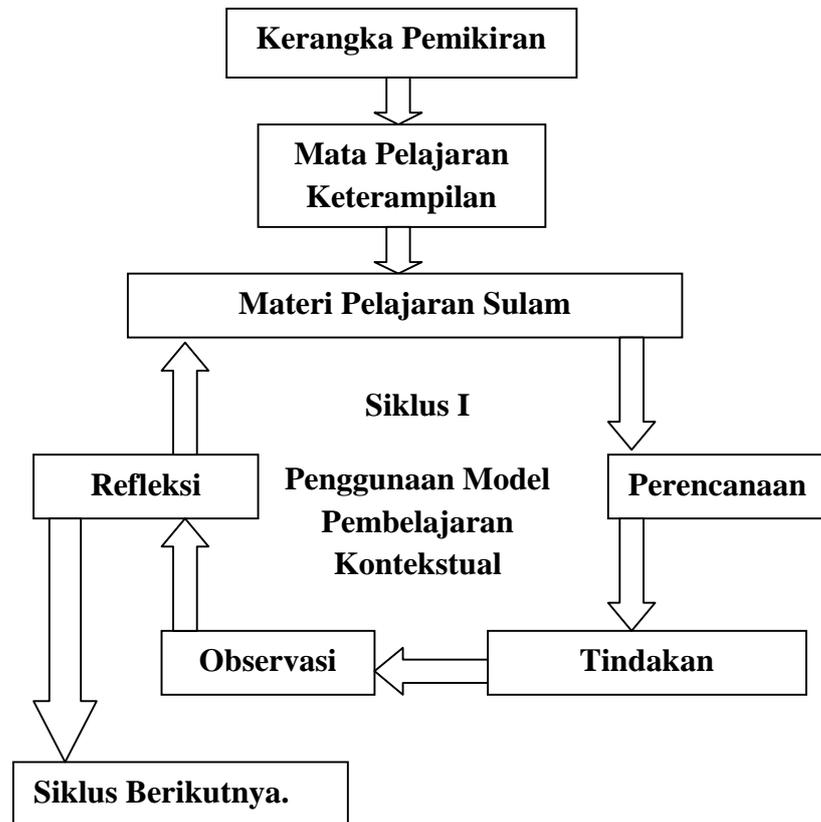
Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa dan guru dengan berbagai fasilitas dan materi untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Kondisi awal siswa kelas VIIIC SMP Pembangunan terlihat kurang kreatif dan kreativitas yang ditunjukkan terlihat rendah dalam mengikuti pembelajaran Keterampilan salah satunya adalah bosan dengan pelajaran Keterampilan dan menganggap pelajaran ini tidak penting. Hal ini karena guru lebih banyak berfungsi sebagai instruktur yang sangat aktif dan siswa sebagai penerima pengetahuan yang pasif. Tidak jarang waktu yang seharusnya untuk mata pelajaran Keterampilan dipergunakan untuk kegiatan lain. Hal ini disebabkan karena guru tidak mampu membuat siswa terlihat lebih memiliki minat yang menimbulkan penemuannya sendiri atau dikarenakan bahwa pelajaran Keterampilan dianggap tidak penting, pelajaran yang di-UAN-kan dianggap lebih penting sehingga pembelajaran terasa monoton, kurang bermakna yang mengakibatkan rasa kreatif dan hasil belajar pada siswa rendah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Keterampilan di sekolah, perlu diadakan adanya penelitian yang sifatnya lebih inovatif agar pembelajaran Keterampilan lebih bisa dinikmati siswa dengan penuh semangat dan siswa lebih termotivasi untuk lebih giat belajar. Model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran kontekstual. model pembelajaran kontekstual adalah pendekatan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dengan model pembelajaran kontekstual maka dapat membantu para siswa menemukan makna dalam pembelajaran mereka dengan cara menghubungkan materi akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka, sehingga apa yang mereka pelajari melekat dalam ingatan untuk meningkatkan kemampuan pada mata pelajaran Keterampilan. Berdasarkan uraian di atas, secara teoritis model pembelajaran kontekstual merupakan salah satu model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kreativitas Keterampilan pada anak.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan pembelajaran melalui model pembelajaran kontekstual yang pada pelaksanaannya terdiri dari tiga siklus. Dalam setiap siklus ada empat tahapan yang akan dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sehingga dengan perencanaan tersebut maka hasil belajar siswa pada pelajaran

Keterampilan di kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP akan meningkat. Untuk kerangka pemikiran dapat di lihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Alur Siklus Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual.
Sumber : Dokumentasi Pribadi.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut : "Penggunaan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan di kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP".

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam mata pelajaran keterampilan membuat sulam, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual untuk peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan bagi siswa kelas VIII C SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Hal ini dapat dilihat :

1. Data yang diperoleh dari observasi, angket dan hasil tugas yang diberikan kepada siswa dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa pada kelas VIII C sudah mengalami kenaikan melalui penggunaan model pembelajaran kontekstual yang awalnya mendapatkan nilai dengan kriteria kurang dalam hal kreativitas menjadi mendapatkan kriteria penilaian kreativitas tinggi setelah diberlakukannya tindakan dalam belajar.
2. Data yang diperoleh dari hasil belajar mengalami kenaikan pada nilai rata-rata, pada siklus I nilai rata-rata siswa 78,62 dan pada siklus II mengalami kenaikan dengan rata-rata 80,66, dan meningkat lagi pada siklus III dengan rata-rata nilai 80,66. Jumlah siswa yang tidak tuntas juga mengalami penurunan, pada siklus I siswa yang tidak tuntas 10 orang dan pada siklus II siswa yang tidak tuntas berkurang menjadi 4 orang, lalu diadakan tindakan pada siklus III dan terlihat siswa yang tidak tuntas sudah tidak ada.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan siswa kelas VIII C SMP Pembangunan Laboratorium UNP karena telah tercapai ketuntasan secara klasikal dengan persentase ketuntasan telah melebihi 80% dan nilai rata-rata kelas telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (78).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa implikasi yang bisa disimpulkan, antara lain sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan. Oleh karena itu, model pembelajaran kontekstual dapat disajikan sebagai alternatif dalam perbaikan pembelajaran.
2. Kemampuan siswa dalam membuat karya dapat menjadikan siswa lebih kreatif, hal ini membantu siswa sendiri agar siswa lebih memahami materi pembelajaran.
3. Kemampuan siswa dalam membuat keterampilan dalam bentuk karya dapat menjadikan siswa lebih berperan aktif dan meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberi beberapa saran yang berhubungan dengan model pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran keterampilan yaitu :

1. Kepada Siswa disarankan agar dapat menafsirkan pembelajaran yang dilakukan secara aktif dan mandiri, melalui model pembelajaran kontekstual akan mendorong siswa lebih aktif dan percaya diri.
2. Kepada Guru disarankan model pembelajaran kontekstual dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran dalam upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
3. Kepada Guru disarankan jika menggunakan model pembelajaran kontekstual guru harus dapat membimbing siswa mengerjakan tugasnya sesuai dengan langkah langkah yang ada sehingga dapat membuat siswa berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Serta guru hendaknya dapat membiasakan siswa untuk aktif dalam belajar dan diharapkan kepada siswa agar lebih rajin dan giat belajar sehingga hasil belajarnya lebih baik.
4. Kepada Guru disarankan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, serta meningkatkan kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Kepada Pimpinan Sekolah-sekolah dari tingkat dasar sampai tingkat menengah atas untuk dapat menyarankan kepada guru agar menggunakan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

DAFTAR BACAAN

- Aderuslina. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dan Cepi Syafrudin Abdul Jabar, 2007. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk., 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Beetlestone, Florence., 2012. *Creative Learning:Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. (Yusron. Narulita) Bandung: Nusa Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *kurikulum 2004 standar kompetensi mata pelajaran keterampilan*. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful, Bahri., 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran Cetakan Ke-3*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, Mawardi, Z., (ed). 2010. *Istilah-Istilah dalam Praktik Mengajar dan Pembelajaran*. Padang: UNP Press.
- Evans, James. R. 1991. *Creative Thingking in the Decision and Management Sciences*. (Carvalo. Bosco. Terjemahan). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar,. 1989. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.
- Johnson, Elaine. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning:Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. (Setiawan. Ibnu. Terjemahan.) Bandung: MLC.
- Lexy J. Maleong, M.A, 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung: PT Rosda Karya.
- Munandar, S.,C.,U., 1982. *Pemanduan Anak Berbakat, Suatu Studi Penjajakan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Munandar, S.,C.,U., 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, Penuntun Bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Munandar, S.,C.,U., 1995. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas anak sekolah*. Jakarta : Gramedia.

- Munandar, S.,C.,U., 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, Ridwan, Abdullah Eds., 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Semiawan, Conny. 2009. *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: PT. Indeks.
- Semiawan, Conny, R., Putrawan, Made, I., & Setiawan., 2010. *Dimensi Kreatif dalam Filsafat ilmu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Soemarjadi. Dkk., 1991 *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2006 *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2009 *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B., Koni, Satria, Nina. 2012. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- widoyoko , Eko, putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. yogyakarta : pustaka pelajar.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.