

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



HARRY PRASETYO

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

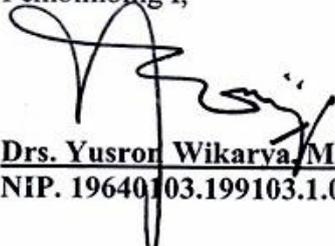
Penggunaan Môdel Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan di Kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP

Harry Prasetyo

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan di Kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP untuk persyaratan wisuda periode Mei 2016 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 28 April 2016

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Dra. Ernis, M.Pd.
NIP. 19571127.198103.2.003

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan di kelas VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual. Penelitian dilaksanakan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. 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. Kreativitas Pada siklus I sebesar 57,34% kriteria kurang, siklus II kreativitas siswa 71,92% kriteria sedang, siklus III kreativitas 84,77% kriteria tinggi. hasil belajar siswa rata-rata pra siklus 70,29 menjadi 78,63 pada siklus I, siklus II rata – rata 80,66 dan siklus III rata-rata 81,33. Berdasarkan hasil temuan penelitian di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar keterampilan di kelas VIIIC di SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Abstract

The purpose of this study is to promote creativity and student learning outcomes in subjects skill in the class VIIIC Junior High School Pembangunan Laboratorium UNP using contextual learning model. The experiment was conducted using classroom action research. Methods and means of collecting data in this study is the observation format of student creativity, questionnaires and tests the creativity of students learning outcomes. The results obtained by the processing of data showing an increase in creativity and student learning outcomes. Creativity In the first cycle of 57.34% less criteria, the second cycle students' creativity criteria were 71.92%, 84.77% the third cycle of creativity high criteria. student learning outcomes pre-cycle average of 70.29 into 78.63 in the first cycle, the second cycle average 80.66 and third cycle average of 81.33. Based on the findings of the above study concluded that contextual learning model can enhance the creativity and skill of learning outcomes in the classroom VIIIC in the Junior High School Pembangunan Laboratorium UNP.

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

Harry Prasetyo¹, Yusron Wikarya², Ernis³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Damorchan@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this study is to promote creativity and student learning outcomes in subjects skill in the class VIIIC Junior High School Pembangunan Laboratorium UNP using contextual learning model. The experiment was conducted using classroom action research. Methods and means of collecting data in this study is the observation format of student creativity, questionnaires and tests the creativity of students learning outcomes. The results obtained by the processing of data showing an increase in creativity and student learning outcomes. Creativity In the first cycle of 57.34% less criteria, the second cycle students' creativity criteria were 71.92%, 84.77% the third cycle of creativity high criteria. student learning outcomes pre-cycle average of 70.29 into 78.63 in the first cycle, the second cycle average 80.66 and third cycle average of 81.33. Based on the findings of the above study concluded that contextual learning model can enhance the creativity and skill of learning outcomes in the classroom VIIIC in the Junior High School Pembangunan Laboratorium UNP.

Kata Kunci : Kreativitas, Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kontekstual.

A. Pendahuluan

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.

¹ Mahasiswa Penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode Mei 2016.

² Pembimbing I, Dosen Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

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.

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).

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.

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 VIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP, suasana belajar-mengajar masih tidak berjalan sesuai yang diharapkan dari segi kreativitas siswa. 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.”

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.

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 VIII C 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.

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). 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”.

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. 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 VIIIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP”.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kemmis dalam Wina Sanjaya (2009:24) penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Jenis penelitian yang digunakan ialah *Model Kemmis dan Taggart*.

Penelitian ini dilakukan di SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Sekolah ini sekarang dipimpin oleh Dra. Mislinda R., M.M. Adapun kelas yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas VIIIIC di SMP Pembangunan Laboratorium UNP, Pemilihan kelas VIIIIC dikarenakan kelas tersebut merupakan kelas yang diidentifikasi mempunyai hasil belajar yang rendah, dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, siswa laki-laki 18 orang dan siswa perempuan sebanyak 10 orang, pada mata pelajaran Keterampilan.

Waktu Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan. Yaitu pada Januari sampai dengan Februari Tahun ajaran 2015/2016. Kegiatan-kegiatan penelitian mencakup persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga penyelesaiannya.

Siklus penelitian yang dilakukan ialah pada tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perencanaan tindakan berdasarkan identifikasi masalah pada observasi awal sebelum penelitian dilaksanakan. Lalu diadakan tindakan yaitu apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Selanjutnya pengamatan (*Observasi*) yaitu mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa. Terakhir yaitu refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Metode dan Alat Pengumpul Data yang digunakan ialah metode observasi kreativitas siswa, angket kreativitas siswa dan lembar tes hasil belajar siswa.

C. Pembahasan

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). Mata pelajaran keterampilan dengan model pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dirancang untuk memberikan keterampilan berpikir, meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Untuk melihat data peningkatan kreativitas dan hasil belajar dapat dilihat sebagai berikut :

1. Peningkatan Kreativitas Siswa

a. Data Observasi Kreativitas Siswa

Skor observasi dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Penilaian Observasi Siklus I, Siklus II, Siklus III

Tindakan	Pertemuan	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Siklus I	1	26	44%	Kurang
	2	35	68%	Sedang
Siklus II	1	37	72,7%	Sedang
	2	43	80,6%	Tinggi
Siklus III	1	45	87,8%	Tinggi
	2	47	98%	Tinggi

Sumber: Tabel Observasi Kreativitas Belajar Tiap Siklus (I,II dan III)

Berdasarkan data observasi yang dilakukan bersama dengan teman sejawat, terlihat ada peningkatan kreativitas belajar siswa, pada siklus I pertemuan pertama diperoleh skor 26 dari skor maksimal 52 dengan persentase 44% dengan kriteria kurang, selanjutnya pada pertemuan 2 diperoleh skor dari lembar observasi kreativitas siswa berdasarkan indikator yang ada ialah sebesar 35 dari skor maksimal 52 dengan persentase 68% dan dengan nilai kreativitas berada pada kriteria sedang.

Selanjutnya diadakan tindakan pada siklus II dengan perolehan skor 37 dari skor maksimal 52 dan persentase 72,7% dengan kriteria sedang, selanjutnya pertemuan 2 siklus II skor hasil observasi siswa dengan skor tinggi, pada siklus II ini sudah ada peningkatan aktivitas siswa dan sudah ada peningkatan kreativitas siswa, selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus III untuk memperbaiki hasil belajar siswa, pada siklus III aktivitas kreatif siswa mendapat skor 45 dari skor

maksimal 52 dengan persentase 87,8% dengan kriteria Tinggi, selanjutnya pertemuan 2 pada siklus III ini sudah sangat meningkat dan sudah sangat baik dengan skor lembar observasi kreativitas siswa sebesar 47 dari skor maksimal 52 dengan persentase 98% yang tergolong dalam kriteria Tinggi.

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa dari hasil observasi menggunakan skor yang mengacu pada indikator kreativitas yang dikemukakan oleh (Munandar, S.C.U, 1992) seperti dorongan ingin tahu besar, semua siswa sudah memiliki rasa ingin tahu yang besar terutama terhadap hal-hal yang baru dilihatnya, rasa ingin tahu yang besar pada siswa menyebabkan mereka mereka selalu ingin bertanya tentang apa saja, anak yang kreatif selalu berani mencetuskan ide dan gagasan terhadap suatu permasalahan, selalu berpendapat, dapat bekerja sendiri dan mempunyai keaslian terhadap karya yang dibuatnya. kreativitas siswa di kelas VIIC SMP Pembangunan Laboratorium UNP terukur dengan dilakukan observasi menggunakan lembar observasi dengan indikator kreatif sudah meningkat dengan dilakukannya tindakan kelas sampai siklus III dan memperoleh kriteria skor kreativitas pada siklus III pertemuan 2 sudah tinggi.

b. Data Angket Kreativitas Siswa

Peningkatan persentase dan skor angket kreativitas siswa dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Analisis Data Angket Siklus I, Siklus II, Siklus III

Tindakan	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Siklus I	3,5	57,34 %	Kurang
Siklus II	3,8	71,92%	Sedang
Siklus III	4,2	84,77%	Tinggi

Sumber: Tabel Data Angket kreativitas Belajar Tiap Siklus (I,II dan III)

Berdasarkan hasil angket kreativitas siswa yang dinilai dari tiap-tiap indikator kreativitas yang berjumlah 13 indikator dan pernyataan angket yang berjumlah 33 butir, ujikan pada siswa yang berjumlah 27 orang, didapatkan hasil dari siklus I dengan rata-rata 3,5 dan persentase 57,34% dengan kriteria kurang, oleh karena itu perlu diadakan tindakan pada siklus II, dengan perolehan rata-rata 3,8 dan persentase 71,92% meningkat menjadi sedang, lalu, dicobakan lagi pada siklus III untuk mencapai hasil yang maksimal dan untuk melihat perkembangan kreativitas siswa pada siklus III ini didapatkan nilai rata-rata dari angket tersebut sebesar 4,2 dan persentase sebesar 84,77%, berdasarkan kriteria yang ada dengan hasilnya yaitu Tinggi.

Berdasarkan hasil angket yang menunjukkan indikator kreativitas dikemukakan oleh Munandar, S.C.U, 1992, angket tersebut diberikan pada siswa tiap siklus dan sudah menunjukkan peningkatan kreativitas dalam diri setiap siswa dengan hasil yang didapatkan dari skor angket kreativitas siswa yang diberikan, indikator yang mengukur kreativitas dorongan ingin tahu besar, sering mengajukan pertanyaan, memberikan

banyak gagasan, bebas berpendapat, mempunyai rasa keindahan, daya imajinasi kuat dan lainnya sudah meningkat pada siswa, Menurut Munandar (2009:19) jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bebas mengekspresikan perasaannya, hal ini memberikan pada siswa kebebasan dalam mengekspresikan melalui seni yang sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan dasar digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran. Menurut Soejanto (1990:60) bahwa Hasil belajar adalah penguasaan siswa terhadap kawasan kognitif, afektif dan psikomotor dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini terlihat secara umum terjadi peningkatan hasil belajar dengan menggunakan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dari siklus I, siklus II sampai siklus III.

Tabel 3. Penilaian Hasil Belajar Siklus I, Siklus II, Siklus III

Tindakan	Jumlah Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Siklus I	17	62,96%	10	37%
Siklus II	23	85,18%	4	14,81%
Siklus III	27	100%	0	0%

Sumber: Tabel Hasil Belajar Tiap Siklus (I,II dan III)

Pada siklus I terdapat siswa yang tuntas sebanyak 17 orang (62,96%) yang tidak tuntas sebanyak 10 orang (37%) dengan nilai rata-rata 78,62. Pada siklus II terjadi peningkatan, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 orang (85,18%) yang tidak tuntas sebanyak 4 orang (14,81%) dengan nilai rata-rata 80,66. Pada siklus III terdapat siswa yang tuntas sebanyak 27

orang (100%) dan tidak ada yang memiliki nilai dibawah ketuntasan dengan nilai rata-rata 81,33.

Dari hal tersebut evaluasi yang peneliti lakukan ialah dengan tes hasil belajar guna mengukur kemampuan kognitif pengetahuan siswa dan penilaian tugas keterampilan guna mengukur hasil belajar pada ranah psikomotor keterampilan siswa yang mengacu berdasarkan teori Bloom dalam Effendi (2010:49), mengelompokkan hasil belajar dalam tiga wilayah (domain) atau dikenal dengan taksonomi Bloom, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotor (keterampilan). Pada awalnya siswa yang mengerjakan tes tersebut ada yang tidak mengerti dengan materi yang sudah dipelajari, namun sebagian besar sudah terlihat menguasai dengan pencapaian nilai tes yang baik, dari segi penilaian pembuatan tugas sudah ada peningkatan penyelesaian waktu dan pencapaian bentuk yang baik, dengan demikian tes hasil belajar yang dilakukan dari siklus I, II dan III ada peningkatan nilai yang dicapai oleh siswa, berdasarkan deskripsi data di atas telah tercapai ketuntasan secara klasikal karena persentase ketuntasan telah melebihi 80% dan nilai rata-rata kelas telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (78).

Berdasarkan hasil temuan penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa yang awalnya dinilai dengan kriteria kurang berdasarkan pengukuran Suharsimi Arikunto (2005:44), setelah dilakukan tindakan kelas dengan model pembelajaran kontekstual kreativitas siswa menjadi tinggi dalam tahapan siklus sebanyak 3 kali siklus tindakan. Siswa yang dirasakan

kurang kreatif dari model pembelajaran sebelumnya dapat ditingkatkan taraf kreativitasnya dalam pembelajaran setelah dilakukan tindakan dalam belajar, peningkatan kreativitas tersebut terlihat dari siswa yang menunjukkan peningkatan berdasarkan indikator kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar, S.C.U, 1992 seperti dorongan ingin tahu besar, Sering mengajukan pertanyaan baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan, menonjol dalam salah satu bidang seni, mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, rasa humor tinggi, daya imajinasi kuat, keaslian (orisinalitas) tinggi, dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru, kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

Slameto (2010:2) mendefenisikan pengertian belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hasil temuan penelitian diketahui bahwa hasil belajar mengalami peningkatan yang cukup baik, hal tersebut terlihat dari hasil tes dan penilaian tugas keterampilan dikelas, Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Bloom dalam Effendi (2010:49) mengelompokkan hasil belajar dalam tiga wilayah (domain) atau dikenal dengan taksonomi Bloom, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), dari tes hasil belajar yang dilakukan peneliti, hasil pengetahuan yang dilakukan

mengalami peningkatan dalam mata pelajaran keterampilan, ranah afektif (sikap) mengalami peningkatan dalam tindakan yang dilakukan, dan ranah psikomotor (keterampilan) yang dinilai dengan tugas keterampilan yang diberikan.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa guru dapat melaksanakan langkah langkah pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual dengan baik untuk meingkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya, melalui pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri.

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.

Secara nyata penerapan model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual yang penulis lakukan di semester II sekolah ini sangat membawa perubahan pada siswa, karena siswa menjadi kreatif

yang diukur berdasarkan teori Munandar, S.C.U, 1992. Dan hasil belajar pelajaran keterampilan dengan hasil yang baik.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam mata pelajaran keterampilan membuat sulam, data yang diperoleh dari observasi, angket dan hasil tugas yang diberikan kepada siswa dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa pada kelas VIIC sudah mengalami kenaikan melalui penggunaan model pembelajaran kontekstual.

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 VIIC 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).

Berdasarkan data di atas, maka peneliti memberi beberapa saran 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. Kepada Guru disarankan model pembelajaran kontekstual dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran dalam upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. 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.

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I
Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. dan Pembimbing II Dra. Ernis, M.Pd.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi, 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *kurikulum 2004 standar kompetensi mata pelajaran keterampilan*. Jakarta.
- 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.
- Johnson, Elaine. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning:Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. (Setiawan. Ibnu. Terjemahan.) Bandung: MLC.
- Munandar, S.,C.,U., 1982. *Pemanduan Anak Berbakat, Suatu Studi Penjajakan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Munandar, S.,C.,U., 1995. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas anak sekolah*. Jakarta : Gramedia.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.