



**STUDI DESKRIPTIF UPAYA GURU DALAM MEMBINA  
KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN  
KELAS IVC SDN 69 KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**YOLANDA EDRI**

**A1G010078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU**

**2014**

**STUDI DESKRIPTIF UPAYA GURU DALAM MEMBINA  
KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN  
KELAS IVC SDN 69 KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bengkulu  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh:**

**YOLANDA EDRI  
A1G010078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2014**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yolanda Edri  
NPM : A1G010078  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Studi Deskriptif Upaya Guru dalam Membina Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu" ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, isi dari skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, dan saya sanggup menerima konsekwensinya di kemudian hari.

Bengkulu, 19 Juni 2014

Yang menyatakan



Yolanda Edri  
NPM. A1G010078

## Motto Dan Persembahan

### Motto

1. Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadilah: 11)
2. Ilmu itu lebih baik daripada harta. Ilmu akan menjaga engkau dan engkau menjaga harta. Ilmu itu penghukum (hakim) sedangkan harta terhukum. Kalau harta itu akan berkurang apabila dibelanjakan, tetapi ilmu akan bertambah apabila dibelanjakan. (Sayidina Ali bin Abi Thalib)
3. Harapan bukanlah keyakinan bahwa sesuatu akan berubah menjadi baik, namun kenyataan bahwa semua hal itu masuk akal, tergantung bagaimana cara kita mengubahnya. (Vaclav Havel)

### Persembahan

Suka duka telah banyak mengiringi langkahku untuk meraih cita-cita, kesungguhan telah mengantarkanku untuk terus melangkah dan berusaha. Sujud dan syukurku kepada Allah SWT yang telah memberikanku kekuatan dan membekali ilmu hingga akhirnya dapat kugapai satu cita-citaku. Dengan rasa kasih sayang yang tulus kupersembahkan hasil karya yang sederhana ini kepada mereka yang kucintai:

1. Kedua orang tuaku, ayahandaku Edriwanto dan ibundaku Refnawati tercinta yang selalu mencurahkan kasih sayangnya dengan tulus kepadaku, selalu menasehatiku untuk menjadi lebih baik, yang selalu berdo'a, berusaha dan mengorbankan segalanya dalam derita yang tanpa mengenal lelah demi cita-cita dan cinta kepadaku. Semoga Allah SWT selalu melindungi, menyayangi, dan memberikan kebahagiaan untuk keduanya.

2. Untuk uda Weri Antoni, Ayuk Ipar Diismi, dan keponakan ku yang lucu dan ngangenin Hilwa Wedi Attafaani, serta tak lupa kepada adikku yang sangat kusayangi Zul Fadhliil 'Azim, kenangan yang indah dan mengharukan ketika berkumpul, bercanda tawa bersama, hal ini menjadi warna kehidupan yang tidak akan pernah terganti. Terima kasih atas dukungan, dan selalu mendoakan serta menanti keberhasilan ku.
3. Almamaterku Universitas Bengkulu.

## **ABSTRAK**

**Edri, Yolanda.** 2014. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Pkn Kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu. Pembimbing Utama Drs. Syahril Yusuf, M.Pd. dan Pembimbing Pendamping Pebrian Tarmizi, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu. Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah wali kelas IVC. Teknik pengumpulan data menggunakan catatan lapangan, observasi, wawancara dan dokumentasi dengan uji kredibilitas data melalui peningkatan ketekunan, triangulasi, dan *member check*. Data yang diperoleh dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini yaitu: 1) pada tahap perencanaan, guru telah sesuai dengan acuan standar isi, namun belum membuat perencanaan yang terfokus pada pembinaan kreativitas siswa; 2) pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru sudah baik dalam mengupayakan pembinaan kreativitas siswa, walaupun ada upaya yang terlewatkan oleh guru yaitu upaya dalam membantu siswa menyadari kesalahan siswa dalam memberi pendapat; 3) pada tahap evaluasi, guru belum menggunakan alat penilaian yang terfokus menilai potensi kreatif siswa setiap pembelajaran, melainkan menggunakan pengamatan sikap siswa ketika pembelajaran sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa guru terlihat belum maksimal dalam berupaya untuk membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn.

**Kata Kunci: Pembinaan, Kreativitas, Pembelajaran PKn.**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan Ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Pkn Kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu.” Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, sahabat, dan kaum muslimin yang tetap istiqomah menegakkan kebenaran.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana PGSD FKIP Universitas Bengkulu. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. V. Karjiyati, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah memfasilitasi administrasi bagi mahasiswa.
2. Bapak Drs. Syahril Yusuf, M.Pd., pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul skripsi sampai selesainya skripsi ini.
3. Bapak Pebrian Tarmizi, M.Pd., pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul skripsi sampai selesainya skripsi ini.
4. Ibu Dr. Puspa Djuwita, M.Pd., penguji utama yang telah memberikan arahan, masukan, kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dwi Anggraini, S.Sn, M.Pd., penguji pendamping yang telah memberikan arahan, masukan, kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
6. Kepala sekolah SDN 69 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
7. Guru kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu yang telah membantu pada saat penulis melakukan penelitian.
8. Bapak dan Ibu dosen PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.

9. Seluruh teman-teman mahasiswa PGSD Kampus Hijau KM 6,5 Universitas Bengkulu yang telah membantu dan memberikan dorongan baik moral maupun material.

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Bengkulu, 18 Juni 2014

Penulis

Yolanda Edri



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	I
HALAMAN JUDUL .....	II
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....	III
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	IV
HALAMAN PERNYATAAN .....	V
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	VI
ABSTRAK .....	VIII
KATA PENGANTAR .....	IX
DAFTAR ISI .....	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIII
DAFTAR BAGAN .....	XIV
DAFTAR GAMBAR .....	XV
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Kerangka Teori .....	7
1. Kreativitas .....	7
2. Upaya Pembinaan kreativitas .....	20
3. Pembelajaran PKn .....	43
B. Kerangka Pikir .....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	48
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	49
C. Data dan Sumber Data .....	50
D. Teknik Pengumpulan Data.....	52

E. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	61
B. Pembahasan .....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
A. Simpulan .....	88
B. Saran.....	89
Daftar Pustaka .....	90
Daftar Riwayat Hidup .....	92
Lampiran-Lampiran .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat izin penelitian dari Program Studi PGSD .....	93
Lampiran 2. Surat izin penelitian dari sekolah.....	94
Lampiran 3. Surat izin penelitian dari FKIP .....	95
Lampiran 4. Surat izin penelitian dari Diknas .....	96
Lampiran 5. Surat telah melakukan penelitian dari sekolah .....	97
Lampiran 6. Lembar observasi skala sikap kreatif.....	98
Lampiran 7. Silabus Pertemuan 1 .....	99
Lampiran 8. RPP pertemuan 1 .....	101
Lampiran 9. Silabus Pertemuan 2 .....	114
Lampiran 10. RPP Pertemuan 2 .....	117
Lampiran 11. Pedoman Observasi .....	127
Lampiran 12. Catatan Lapangan Pertemuan 1 .....	130
Lampiran 13. Catatan Lapangan Pertemuan 2 .....	135
Lampiran 14. Daftar informan .....	140
Lampiran 15. Pedoman wawancara untuk Guru .....	141
Lampiran 16. Catatan Lapangan Wawancara Guru .....	145
Lampiran 17. Pedoman Wawancara untuk Kepala Sekolah .....	150
Lampiran 18. Catatan Lapangan Wawancara Kepala Sekolah .....	151
Lampiran 19. Dokumentasi Upaya Pembinaan Kreativitas .....	154
Lampiran 20. Dokumentasi Wawancara .....	158
Lampiran 21. Dokumentasi Observasi .....	159

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Pikir .....	47
Bagan 3.1. Komponen Analisis Data .....	57

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Hierarkis Teori Kebutuhan.....	8
Gambar 2.2. Sumber Komunikasi.....	33
Gambar 4.1. Kegiatan Tepuk Siap Sebelum Belajar.....	65
Gambar 4.2. Guru Melakukan Apersepsi .....	66
Gambar 4.3. Kegiatan Tanya Jawab .....	67
Gambar 4.4. Kegiatan Diskusi .....	68
Gambar 4.5. Kegiatan Penyimpulan .....	70
Gambar 4.6. Pemberian Lembar Evaluasi.....	71
Gambar 4.7. Guru Terbuka Terhadap Minat Siswa .....	72
Gambar 4.8. Siswa Melakukan Kegiatan Berdiskusi.....	73
Gambar 4.9. Guru Menuntun Siswa Menjawab.....	74

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi yang meningkat dan ledakan penduduk disertai kurangnya persediaan sumber-sumber alami di lain pihak menuntut adaptasi secara kreatif dan kemampuan untuk mencari pemecahan yang *imaginatif*. Misalnya keberadaan telepon selular, ipad, dan internet. Belajar dari keadaan yang ada pada saat ini dapat diprediksi bahwa kemajuan teknologi pada masa yang akan datang akan lebih mendekatkan jarak antar wilayah. Agar mampu berperan secara bermakna pada era *globalisasi* sekarang diperlukan keterampilan hidup yang lebih sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Diantara keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi keadaan ini adalah kemampuan secara cepat menguasai pengetahuan, menguasai berbagai informasi dalam pembelajaran, inovasi, dan teknologi.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Tringling dan Fadel dalam Sunito (2013: 48) bahwa “keterampilan yang diperlukan pada abad ke 21 adalah kemampuan berpikir kritis dan kemampuan mengatasi permasalahan serta berkekrativitas dan berinovasi”. Orang yang berkekrativitas adalah orang yang sanggup melihat solusi yang letaknya tidak jauh dari masalah yang memungkinkan terciptanya ide dan gagasan baru sehingga keputusan dan tindakannya menjadi lebih *efektif*, *efisien*, dan *produktif*. Sesuai dengan pendapat Guilford dalam Munandar (2004: 31) yang menyatakan bahwa “kreativitas atau

berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah”.

Dalam dunia pendidikan yang selalu dinamis, proses pembelajaran yang terjadi lebih menitikberatkan pada proses berpikir *konvergen* sehingga banyak siswa terhambat dan tidak mampu menghadapi masalah yang menuntut pemikiran dan pemecahan masalah secara kreatif. Menurut Mikarsa, dkk (2011: 2.18) “permasalahan ini dapat diatasi jika kita sebagai pendidik sanggup menciptakan lingkungan belajar yang menunjang anak untuk berkreasi”.

Oleh karena itu, diperlukan peran seorang guru yang dapat membina segala potensi kreatif yang dimiliki oleh seorang siswa, tidak hanya mampu mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, melainkan juga dapat menumbuhkan perasaan senang. Sesuai dengan pendapat Semiawan dalam Sunito (2013: 1) bahwa “kondisi yang menyebabkan peserta didik merasa terundang secara sukarela dan senang oleh lingkungan pembelajaran yang sangat disukainya. Pembelajaran yang membuat siswa tertantang untuk terus menerus mengeksplorasi rasa ingin tahunya, sehingga terus menerus mencoba, dan terpacu membina kreativitasnya”. Selaras dengan yang dikemukakan Latuconsina (2014: 82) bahwa “ide kreatif itu akan muncul ketika kondisi jiwa kita tidak terlalu *stress* dan tidak terlalu merasa nyaman. Terbius oleh kenyamanan semu membuat anak tidak kreatif, begitu merasa terlalu nyaman, merasa tidak perlu perubahan kearah yang lebih baik, maka ide-ide kreatif secara *otomatis* akan terhambat”.

Menurut Sternberg dan Lubart dalam Sunito (2013: 47) “Kreativitas merupakan kemampuan untuk bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru

(*orisinal*, tidak terbayangkan sebelumnya) dan tepat (bermanfaat, memenuhi tujuan kerja yang diharapkan)”. Oleh karena itu kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa karena saat ini kita semua terlibat dalam ancaman akan kelangsungan hidup sehingga diharuskan mampu berpikir *kritis* dan *kreatif* dalam menanggapi isu kewarganegaraan dan bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Sesuai dengan tujuan dari pembelajaran PKn yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

“1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi”.

(Fathurrohman dan Wuri, 2011: 7-8)

Guru merupakan sosok yang menjadi teladan bagi siswa hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang *kreatif*, *efektif* dan menyenangkan serta melatih siswa berfikir secara *kreatif*. Menciptakan pembelajaran yang menjadikan guru sebagai *fasilitator* bukan sebagai sumber tunggal didalam pembelajaran. Proses pembelajaran berpusat pada siswa dan sesuai dengan realita yang ada dalam kehidupan di sekitar siswa sehingga membuat siswa aktif dan termotivasi untuk belajar, kreativitas siswa berkembang namun pembelajaran tetap menyenangkan.

Sebagaimana kenyataan yang terjadi terhadap pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada wali kelas IVC pada pembelajaran PKn di SD Negeri 69 Kota



Bengkulu pada hari sabtu tanggal 15 maret tahun ajaran 2013/2014 guru telah mulai memberikan pembelajaran yang mendorong rasa ingin tahu siswa yang tinggi, sehingga siswa merasa tertantang oleh situasi. Ini terlihat dari banyaknya siswa yang antusias ingin bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan ketika pembelajaran sehingga pembelajaran terlihat aktif.

Pada umumnya guru menganggap kegiatan yang bermain dengan pemikiran yang kreatif tidak mampu memenuhi target-target belajar yang sudah ditetapkan, kesalahan ini dapat dikatakan bahwa yang dijadikan target belajar adalah lulus Ujian Nasional (UN) atau nilai rapor dan nilai ijazah yang tinggi, sehingga mereka lebih memilih pembelajaran hapalan, meniru, atau memberikan tugas-tugas dengan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan tanpa memerlukan proses pemikiran tinggi. Proses pembelajaran seperti ini tidak dapat melahirkan orang-orang kreatif jika tujuan akhirnya adalah nilai rapor atau kelulusan saja. Berbeda dengan pembelajaran yang diterapkan oleh wali kelas IVC yang lebih mengajak anak untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran, mendorong motivasi anak dalam pembelajaran yang aktif dan berkeaktifitas. Walaupun hasil belajar siswa IVC yang memiliki nilai rata-rata hasil belajarnya lebih rendah dibanding kelas IVA dan IVB di SD tersebut.

Pada proses pembelajaran, guru sudah mulai menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga proses pembelajaran terlihat aktif, menyenangkan dan kreatif sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar yang membuat kebenaran senantiasa menempatkan guru sebagai figur yang paling benar. Sebagaimana idealnya,

pendidikan harus mampu memberikan sentuhan pengetahuan, sikap, dan keahlian terhadap siswa. Seperti yang dilakukan oleh guru IVC yang bukan hanya memberi pengetahuan, seperti orang mengisi ember, tetapi seperti menyalakan api.

Berdasarkan uraian kenyataan dilapangan yang diamati tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh bagaimana wali kelas IVC membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn dengan mengangkat judul “Studi Deskriptif Upaya Guru dalam Membina Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya guru memasukkan unsur pembinaan kreativitas siswa pada tahap perencanaan pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana upaya guru membina kreativitas siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana upaya guru melakukan evaluasi kreativitas siswa pada akhir pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya guru memasukkan unsur pembinaan kreativitas siswa pada tahap perencanaan pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu.

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya guru membina kreativitas siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya guru melakukan evaluasi kreativitas siswa pada akhir pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada Pembelajaran PKn Kelas IVC SD Negeri 69 Kota Bengkulu, diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
  - a. Sebagai bahan acuan untuk mengkaji dan menganalisis kreativitas siswa pada pembelajaran.
  - b. Untuk menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan tentang upaya guru dalam membina kreativitas pada siswa.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan tentang upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran yang bermanfaat sebagai pendidik.
  - b. Bagi tenaga kependidikan, penelitian ini dapat berguna sebagai masukan dan saran bagi guru SD Negeri 69 Kota Bengkulu dalam mengadakan upaya untuk membina kreativitas siswa dalam proses pembelajaran PKn.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Tinjauan Kreativitas**

Salah satu nilai karakter yang dikembangkan dalam pendidikan dan karakter bangsa adalah nilai kreatif dengan deskripsinya yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Dengan mempunyai nilai karakter kreatif maka siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran. Anak yang memiliki kreativitas bukan berarti menciptakan hal-hal yang benar-benar baru tetapi memiliki gagasan yang lebih baik dari hal-hal yang dimiliki sebelumnya.

##### **a. Teori Kebutuhan Maslow Bagi Anak Usia Sekolah Dasar**

Mikarsa (2011: 4.24) menyatakan bahwa “manusia digerakkan oleh dua sistem kebutuhan, yaitu kebutuhan dasar (*basic need*) dan *mutinied*”. Kebutuhan dasar merupakan kebutuhan *fisiologis* (makan dan minum) dan *psikologis* (rasa aman, cinta, dan penghargaan). Kebutuhan dasar dikenal sebagai *deficiency need*, yang mana apabila tidak terpuaskan, manusia berusaha untuk mengatasi kekurangannya. Sedangkan kebutuhan yang lebih tinggi adalah *mutinied* yang dianggap sebagai kebutuhan untuk berkembang karena kegiatannya berhubungan dengan kebutuhan yang berkaitan dengan kekurangan tetapi diperlukan untuk berkembang.

Seiring dengan teori yang dikemukakan oleh Maslow dalam Mikarsa (2011:4.24) berpendapat bahwa setiap individu memiliki kebutuhan yang dapat tersusun secara *hierarkis* sebagai berikut:



**Gambar 2.1**  
*Hierarkis* teori kebutuhan dari Maslow

Berdasarkan gambar 2.1, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan tingkat tertinggi manusia adalah *aktualisasi* diri. Adapun hubungannya dengan *keaktivitas* Maslow dan Rogers dalam Munandar (2004: 18) menyatakan bahwa “*aktualisasi* diri ialah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi – mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya”. Clark Moustakis dalam Munandar (2004: 18) menyatakan bahwa “*keaktivitas* adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan *identitas* individu dalam bentuk terpadu dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain”.

#### **b. Definisi Kreativitas**

Istilah kreativitas mempunyai banyak pengertian, tergantung pada cara pandang seseorang yang mengkajinya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang

untuk melahirkan sesuatu yang baru bagi dirinya, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Moreno dalam Slameto (2010: 146) “yang penting dalam kreativitas bukanlah sesuatu yang belum pernah dipelajari sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi dirinya sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain”.

Begitu pula sebagaimana yang dikemukakan oleh Munandar dalam Mikarsa (2011:2.15) yang menyatakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Dalam kreativitas tidak harus selalu menciptakan hal-hal yang baru, dapat juga merupakan suatu kombinasi atau gabungan antara apa yang telah ada sebelumnya”. Kreativitas jika dipandang dalam ilmu *psikologi* merupakan kebutuhan setiap individu, hal ini senada dengan teori yang dikemukakan oleh Roger dalam Munandar (2004: 18) yang menyatakan bahwa “sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan”.

Definisi kreativitas tergantung pada segi penekanannya, kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi sebagai *Four P's Creativity*, yaitu dimensi *Person*, *Proses*, *Press* dan *Product* sebagai berikut :

### 1) Definisi Kreativitas dalam Dimensi *Person*.

Definisi pada dimensi *person* adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau *person* dari individu yang dapat disebut kreatif. Teori tentang melandasinya yakni teori *psikoanalisis* dan teori *humanistik*. Teori-teori pada *mazhab psikoanalisis* melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya mulai dari masa anak-anak. Sedangkan pada *mazhab humanistik* melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan *psikologis* tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup, dan tidak terbatas pada lima tahun pertama.

Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. *Implikasi* atau dampak yang akan ditimbulkan telah dipertimbangkan terlebih dahulu sebelum mengambil sebuah tindakan. Anak yang memiliki kreativitas cenderung memiliki keingintahuan yang tinggi, memiliki minat yang luas, dan menyukai aktivitas yang dapat membina kreativitas. Anak yang kreatif biasanya memiliki kepercayaan diri yang tinggi dibandingkan anak yang lainnya karena tidak malu ataupun ragu dalam menyampaikan pendapat yang dimilikinya.

Utami Munandar telah melakukan penelitian pertama kali di Indonesia tentang ciri-ciri kepribadian yang kreatif dengan membandingkan pendapat tiga kelompok, yaitu kelompok psikolog, guru, dan orang tua. Peringkat ciri pribadi kreatif yang diperoleh dari kelompok para pakar psikologi (30 orang) yaitu: 1) imajinatif, 2) mempunyai prakarsa, 3) mempunyai minat luas, 4) mandiri dalam berpikir, 5) melit, 6) senang berpetualang, 7) penuh energi, 8) percaya diri, 9) bersedia mengambil resiko, 10) berani dalam pendirian dan keyakinan.

Berikut ini adalah peringkat ciri-ciri pribadi kreatif yang diinginkan oleh guru sekolah dasar dan sekolah menengah (102 orang) yaitu: 1) penuh energi, 2) mempunyai prakarsa, 3) percaya diri, 4) sopan, 5) rajin, 6) melaksanakan pekerjaan pada waktunya, 7) sehat, 8) berani dalam berpendapat, 9) mempunyai ingatan baik, dan 10) ulet.

Sedangkan indikator siswa kreatif yang dikeluarkan oleh Diknas (2007) dalam Susanto (2013:102) yaitu:

“1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 5) mempunyai dan menghargai rasa keindahan, 6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh oleh orang lain, 7) memiliki rasa humor tinggi, 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat, 9) mampu mengajukan pemikiran,, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal), 10) dapat bekerja sendiri, 11) senang mencoba hal-hal baru, dan 12) mampu membina atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)”.

Begitu juga Sund dalam Slameto (2010: 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

“a) hasrat keingintahuan yang cukup besar; b) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; c) panjang akal; d) keinginan untuk menemukan dan meneliti; e) cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit; f) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; g) memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; h) berfikir fleksibel; i) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung member jawaban lebih banyak; j) kemampuan membuat analisis dan sintesis; k) memiliki semangat bertanya dan meneliti; l) memiliki daya abstraksi yang cukup baik; dan m) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas”.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah disebutkan di atas, maka indikator ciri kepribadian kreatif siswa yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah 6 indikator yaitu:



- a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
  - b) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
  - c) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
  - d) Mempunyai daya imajinasi yang kuat
  - e) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)
  - f) Senang mencoba hal-hal baru
- 2) Kreativitas dalam Dimensi *Process*.

Definisi pada dimensi proses adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif.

Munandar (2004: 39) menerangkan bahwa:

“kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan *orisinalitas* dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (membina, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi)”.

Selain pendapat yang diuraikan diatas ada pendapat lain yang menyebutkan proses terbentuknya kreativitas sebagai berikut: Wallas dalam Al-Khalili (2005: 245-248) mengemukakan empat tahap dalam proses kreatif yaitu:

“Tahap **Persiapan**; mencakup segala hal yang dipelajari orang yang kreatif melalui kehidupannya, dan pengalaman yang diperolehnya, hingga meskipun melalui usaha dan kesalahan terlebih dahulu. **Inkubasi**; menyengaja untuk mengalihkan pandangannya dari permasalahan utama kepada sesuatu yang lain setelah melewati tahap persiapan. Tahap **Iuminasi**; adalah tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Sebuah solusi tampak seakan-akan datang secara tiba-tiba, disertai dengan emosi yang meluap dan menyenangkan. Tahap **Verifikasi**; melakukan pengujian atas kebenaran dan kelayakan kreativitasnya melalui eksperimen”.

Sejalan dengan itu, Susanto (2013: 115) juga berpendapat bahwa “proses kreatif akan muncul apabila ada *stimulus*, berbagai langkah didefinisikan dalam melakukan proses kreatif dirangkum dalam lima tahap yaitu : *stimulus*, *eksplorasi*, perencanaan, aktivitas, dan *review*”. Dari beberapa pendapat ahli diatas memandang kreativitas sebagai sebuah proses yang terjadi didalam otak manusia dalam menemukan dan membina sebuah gagasan baru yang lebih *inovatif* dan *variatif* (*divergensi* berpikir).

### 3) Definisi Kreativitas dalam Dimensi *Press*.

Definisi dan pendekatan kreativitas yang menekankan faktor *press* atau dorongan, baik dorongan *internal* diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan *psikologis*. Mengenai “*press*” dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreativitas serta inovasi. Kreativitas juga kurang berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan tradisi, dan kurang terbukanya terhadap perubahan atau perkembangan baru.

### 4) Definisi Kreativitas dalam Dimensi *Product*.

Definisi pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru atau *original* atau sebuah *elaborasi* atau penggabungan yang *inovatif*. Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan pada *orisinalitas*, seperti yang dikemukakan oleh Baron dalam Munandar (2004:21) yang menyatakan bahwa “kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan

sesuatu yang baru”. Begitu pula menurut Haefele dalam Munandar (2004: 21) yang menyatakan “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”. Dari dua definisi ini maka kreativitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Pendapat lain yang melengkapi definisi kreativitas dengan pandangan *Four P's Creativity*, yakni Mikarsa (2011: 2.16-2.17) yang menyatakan bahwa:

“Sebagai pribadi (*person*) menunjukkan bahwa kreativitas dimiliki setiap orang, namun dalam kadar yang berbeda-beda. Sebagai pendorong (*press*) diartikan bahwa lingkungan memiliki andil dalam memberikan ransangan agar kreativitas dapat terwujud. Proses (*Process*) adalah sesuatu yang diperlukan, untuk melihat bagaimana suatu hasil kreatif dapat dicapai. Produk (*Product*) menunjukkan bahwa setiap hasil kreatif seseorang diharapkan dapat dinikmati oleh lingkungan”.

Perbedaan definisi mengenai kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Namun dapat diperoleh kesimpulan bahwa kreativitas adalah proses konstruksi ide yang *orisinil* (asli), bermanfaat, *variatif* (bernilai seni), dan *inovatif* (berbeda atau lebih baik).

### **c. Kendala Dalam Pembinaan Kreativitas Anak**

Kreativitas dan motivasi merupakan faktor penentu keberbakatan di samping tingkat kecerdasan di atas rata-rata. Namun, Amabile dalam Munandar (2004: 223) mengatakan bahwa “lingkungan yang menghambat dapat merusak motivasi anak, betapa kuat pun, dan dengan demikian mematikan kreativitas”.

Dalam upaya membantu anak merealisasikan potensinya, kita sering menggunakan cara paksaan agar mereka belajar. Penggunaan paksaan atau kekerasan tidak saja berarti bahwa kita mengancam dengan hukuman atau

memaksakan aturan-aturan, tetapi juga bila kita memberikan hadiah atau pujian secara berlebih. Amabile mengemukakan empat cara yang mematikan kreativitas, yaitu:

1) Evaluasi

Rogers dalam Munandar (2004: 223) menekankan “salah satu syarat untuk memupuk kreativitas *konstruktif* ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi”. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak. Selain itu kritik atau penilaian sepositif apapun meskipun berupa pujian dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai.

2) Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi *intrinsik* dan mematikan kreativitas.

3) Persaingan (*Kompetisi*)

Kompetisi lebih *kompleks* daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.

#### 4) Lingkungan yang Membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara. Padahal, sewaktu baru berumur lima tahun ia amat tertarik untuk belajar ketika ayahnya menunjukkan kompas kepadanya. Contoh ini menunjukkan bahwa jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi intrinsik dapat dirusak.

Selain yang telah dikemukakan diatas, adapun kendala yang dihadapi dalam pembinaan kreativitas anak adalah sebagai berikut :

##### 1) Kendala dari Sosialisasi

Anak memerlukan pengendalian sehingga mereka merasa aman dalam lingkungan yang stabil dan andal, tetapi tidak sedemikian jauh bahwa mereka merasa seakan-akan apapun yang mereka lakukan adalah karena diharuskan. Amabile dalam Munandar (2004: 225) mengemukakan bahwa “pendidik perlu menentukan batas-batas terhadap perilaku anak didiknya tetapi sedemikian bahwa mereka dapat mempertahankan motivasi *intrinsik* mereka”.

Namun yang membuat perbedaan bukanlah semata-mata apakah anak diberi pembatasan atau tidak, tetapi bagaimana pembatasan ini diberikan. Jika anak merasa diawasi, maka motivasi dan kreativitas akan terhambat. Tetapi jika

pembatasan diberikan sedemikian, anak merasa mereka sendiri ingin berperilaku sebagaimana diharapkan, maka tidak perlu ada dampak penghambat terhadap motivasi dan kreativitas. Dampak penghambat kreativitas berupa pemberian penilaian dan hadiah agaknya bergantung dari bagaimana hal itu diberikan.

## 2) Kendala dari Rumah

Tidak jarang karena keinginan orangtua membantu anak berprestasi sebaik mungkin, mereka mendorong anak dalam bidang-bidang yang tidak diminati anak. Akibatnya ialah, meskipun anak berprestasi cukup baik menurut ukuran standar, mencapai nilai tinggi, mendapat penghargaan, tetapi mereka tidak menyukai kegiatan tersebut sehingga tidak menghasilkan sesuatu yang betul-betul kreatif.

Menurut Amabile dalam Munandar (2004: 227) “lingkungan keluarga dapat pula menghambat kreativitas anak dengan tidak menggunakan secara tepat empat “pembunuh kreativitas” yaitu evaluasi, hadiah, kompetisi, dan pilihan atau lingkungan yang terbatas”.

## 3) Kendala dari Sekolah

### a) Sikap Guru

Dalam suatu studi, tingkat motivasi intrinsik siswa rendah, jika guru terlalu banyak mengontrol, dan lebih tinggi jika guru memberikan lebih banyak otonomi. Menurut Chaplin, harapan guru secara sadar atau tidak sadar dikomunikasikan kepada siswa, dan konsep diri serta harapan diri siswa dibentuk oleh umpan balik dari guru. “*Pygmalion Effect* ini juga disebut *self-fulfilling prophesy*, yaitu penemuan bahwa tanpa disadari orang berperilaku

sebagaimana mereka percaya orang lain mengharapkan mereka berperilaku” (Munandar, 2004: 228).

b) Belajar dengan Hafalan Mekanis

Tidak mungkin bahwa seseorang mempunyai terlalu banyak pengetahuan untuk dapat menjadi kreatif. Peningkatan dalam bidang pengetahuan tertentu akan meningkatkan kesempatan untuk menemukan kombinasi gagasan baru. Namun, mungkin saja bahwa kreativitas menjadi lumpuh jika pengetahuan dihimpun dengan cara yang keliru.

c) Kegagalan

Semua siswa pasti pernah mengalami kegagalan dalam pendidikan mereka, tetapi *frekuensi* kegagalan dan cara bagaimana hal itu ditafsirkan mempunyai dampak nyata terhadap motivasi intrinsik dan kreativitas. Kegagalan tidak dapat dihindari seluruhnya, dan juga tidak perlu dihindari, karena kita dapat belajar dari kesalahan dan kegagalan. Bedanya ialah dalam cara guru membantu siswa memahami dan menafsirkan kegagalan.

d) Tekanan akan *Konformitas*

Bukan guru saja yang dapat mematikan kreativitas di sekolah. Anak-anak dapat saling menghambat kreativitas mereka dengan menekankan *konformitas*. Dampak dari tekanan teman sebaya nyata jika kita melihat gaya berpakaian anak, dan hiburan atau kegiatan waktu luang yang disukai. Pada umur sekitar sembilan tahun tekanan akan konformitas oleh teman sebaya dapat menghambat kreativitas anak.

#### e) Sistem Sekolah

Lebih sering orang-orang yang sangat kreatif mempunyai kesulitan di sekolah karena menurut guru “mereka terlalu kreatif”. Bagi anak yang memiliki minat-minat khusus dan tingkat kreativitas yang tinggi, sekolah bisa sangat membosankan. Salah satu ciri anak berbakat kreatif ialah merasa bosan dengan tugas-tugas rutin

## 2. Tinjauan Upaya Guru Membina Kreativitas

### a. Guru Sebagai Pendorong Kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan disekitar kita. “Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu” (Mulyasa, 2008: 51).

Siswa dalam membina kreativitas yang dimiliki didukung oleh motivasi pada diri siswa itu sendiri. Jika motivasi siswa telah terpenuhi maka akan tercipta kepuasan tersendiri yang dirasakan oleh siswa. Selain motivasi yang terdapat pada diri siswa sendiri, guru juga memiliki peran dalam membina kreativitas pada siswa. Sebagai orang yang kreatif, guru menyadari bahwa kreativitas merupakan hal yang *universal* maka semua kegiatannya dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran dan motivasi itu. Guru sebagai *creator* dan *motivator* yang berada dipusat pendidikan, akibatnya guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara



yang lebih baik dalam perkembangan kreatif siswa sehingga siswa akan menilainya bahwa ia memang kreatif.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kryicou dalam Beetlestone yang telah diterjemahkan oleh Narulita Yusron (2011:176) yang mengungkapkan bahwa “sebagai guru mengajar itu melibatkan perubahan dari penguasaan pengetahuan secara pasif menuju kegiatan-kegiatan yang membantu anak untuk menemukan dan membina kemampuan kreatif mereka dengan melakukan, menciptakan, dan mengorganisasikan”. Guru memiliki peran sebagai *fasilitator* dalam membina kreativitas siswa yaitu peran guru harus terbuka, mendorong siswa untuk aktif belajar, dapat menerima gagasan atau ide dari siswa lain, mengarahkan siswa agar memberikan kritik yang membangun saat proses pembelajaran berlangsung, dan mampu memberikan penilaian terhadap diri sendiri, guru harus dapat mengelola kelas dengan baik, dan menanamkan sikap menghargai kreativitas yang dihasilkan oleh siswa.

#### **b. Pembinaan Kreativitas Siswa**

Guru mempunyai peran penting terhadap penyesuaian *emosional* dan sosial anak dan terhadap perkembangan kepribadiannya. Sehubungan dengan perkembangan intelektual, pada semua jenjang pendidikan guru merupakan kunci kegiatan belajar siswa yang berhasil, terutama pada tingkat sekolah dasar. Hal ini mudah dipahami karena di sekolah dasar umumnya seluruh pelajaran dipegang oleh guru kelas, kecuali mungkin untuk pelajaran seperti Agama, Olahraga, dan Kesenian yang menuntut keterampilan khusus dari guru.

Menurut Filsaime dalam Susanto (2013: 118) mengemukakan bahwa beberapa upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut ini: “(1) menghilangkan penghalang-penghalang daya berpikir kreatif dari siswa, (2) membuat mereka sadar akan asal usul berpikir kreatif, (3) mengenalkan dan mempraktekkan strategi-strategi berpikir kreatif, (4) menciptakan sebuah lingkungan kreatif”.

Berdasarkan upaya dalam meningkatkan kreativitas anak yang dikemukakan filsaime di atas dapat dijabarkan sebagai berikut: **pertama**, langkah yang harus dilakukan guru adalah dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang menghalangi ekspresi-ekspresi kreatif siswa, dan menemukan cara-cara untuk menghilangkan penghalang-penghalang kreativitas siswa tersebut. **Kedua**, setelah diketahui penghalang kreativitas dan cara mengatasinya, guru harus membantu siswa mengetahui lebih lanjut mengenai berpikir kreatif dengan cara memperkenalkan dan menjelaskan secara detail tahap-tahap dari teori-teori dan model-model berpikir kreatif untuk membuat siswa menganggap bahwa mereka juga dapat berpikir kreatif. **Ketiga**, memperkenalkan dan menjelaskan strategi-strategi untuk dapat berpikir kreatif dan membantu siswa dalam menerapkan strategi tersebut dalam proses belajar mereka. **Keempat**, guru membuat lingkungan yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan daya berpikir kreatif mereka.

Menurut Susanto (2013: 115) mengemukakan bahwa “beberapa langkah dalam melakukan proses kreatif dirangkum dalam lima tahap, yaitu: *stimulus*,

*eksplorasi*, perencanaan, aktivitas, dan *review*”. Kelima tahap ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) **Stimulus**, *stimulus* awal didorong oleh suatu kesadaran bahwa sebuah masalah harus diselesaikan.
- 2) **Eksplorasi**, siswa dibantu untuk memperhatikan alternatif-alternatif pilihan sebelum membuat suatu keputusan. Untuk berpikir secara kreatif, siswa harus mampu menginfestigasi lebih lanjut, dan melihat lagi apa yang mereka perlukan.
- 3) **Perencanaan**, membuat berbagai rencana atau strategi untuk pemecahan masalah. Dari beragam rencana yang dibuat, dapat diambil beberapa rencana yang paling tepat untuk solusi.
- 4) **Aktivitas**, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyadari berpikir kreatif mereka dalam bentuk tindakan.
- 5) **Review**, mengadakan evaluasi dan meninjau kembali pekerjaan. Siswa dapat dilatih untuk menggunakan *judgement* dan imajinasi mereka untuk mengevaluasi.

Selanjutnya Munandar dalam Susanto (2013: 119) mengemukakan bahwa “ada kondisi-kondisi lingkungan yang dapat memupuk kreativitas anak, yaitu keamanan *psikologis* dan kebebasan *psikologis*”. Adapun kedua kondisi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:.

- 1) Keamanan *psikologis* yaitu kondisi yang mana anak merasa aman dan nyaman dalam membina kreativitasnya. Adapun upaya yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Guru memberikan kepercayaan kepada siswa bahwa pada dasarnya siswa mampu
  - b) Mengusahakan suasana yang mana anak tidak merasa dinilai oleh orang lain.
  - c) Memahami pemikiran, perasaan, dan perilaku anak.
- 2) kebebasan *psikologi* yaitu kondisi yang mana anak merasa bebas untuk berekspresi. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Suasana ini dapat diciptakan oleh guru dengan menempuh cara-cara berikut ini :
- a) Bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan anak didik.
  - b) Memberi waktu kepada siswa memikirkan dan membina bakat kreatif.
  - c) menciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima antar siswa satu dengan siswa yang lainnya, antar siswa dengan guru.
  - d) mendorong kegiatan berpikir divergen.
  - e) Membuat suasana yang hangat dan mendukung memberikan keamanan dan kebebasan untuk berfikir eksploratif.
  - f) memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam mengambil keputusan.
  - g) berusaha agar semua siswa terlibat dan dukunglah gagasan dan pemecahan siswa terhadap masalah
  - h) Bersikap positif terhadap kegagalan dan bantulah siswa untuk menyadari keasalahan dan kelemahan serta usahakan peningkatan gagasan dan usahanya agar memenuhi syarat, dalam suasana yang menunjang atau mendukung.

Selain upaya yang telah dijabarkan diatas. Berikut upaya yang dapat dilakukan supaya perilaku kreatif dapat terwujud:

1) Menciptakan lingkungan di dalam kelas yang merangsang belajar kreatif dengan : memberikan pemanasan, pengaturan fisik, kesibukan di dalam kelas, dan guru sebagai fasilitator.

2) Mengajukan dan Mengundang Pertanyaan

Pertanyaan yang dapat merangsang pemikiran kreatif adalah pertanyaan yang *divergen* (terbuka), karena memiliki banyak kemungkinan jawaban. Pertanyaan semacam ini dapat membantu siswa membina keterampilan mengumpulkan fakta, merumuskan *hipotesis*, dan menguji atau menilai informasi mereka. Agar tampak manfaatnya, pertanyaan terbuka harus mencakup bahan yang cukup dikenal siswa. Dengan kata lain hendaknya guru mengenali tingkat-tingkat pengetahuan siswanya. Oleh karena itu, guru pun disarankan untuk tetap berada dalam jalur tujuan instruksional dari suatu pokok pembahasan.

3) Memadukan Perkembangan *Kognitif* (berpikir) dan *Afektif* (sikap dan perasaan)

a) Ciri Kemampuan Berpikir Kreatif

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif adalah (1) keterampilan berpikir lancar (lancar mengajukan pertanyaan dan gagasan, banyak gagasan dalam satu masalah, dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kejanggalan dari suatu objek), (2) keterampilan berpikir luwes (memberi pertimbangan atas berbagai situasi, pemberian penjelasan/*interpretasi* yang berbeda atas suatu masalah, menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda), (3) keterampilan berpikir

orisinal (mampu memikirkan masalah yang tidak terpikirkan orang lain, cara pendekatan atau pemikiran melalui pendekatan baru), (4) keterampilan merinci, (5) keterampilan menilai.

b) Ciri Afektif

Tercakup didalamnya (1) rasa ingin tahu, (2) bersifat *imaginative*, (3) merasa tertantang oleh kemajemukan, (4) sifat berani mengambil resiko, dan (5) sifat menghargai.

c) Menggabungkan Pemikiran *Divergen* dan Pemikiran *Konvergen*

Pemikiran *konvergen* yang menuntut siswa mencari jawaban tunggal yang paling tepat berdasarkan informasi yang diberikan, tampaknya sudah tidak asing bagi siswa. Berbagai soal dan masalah yang diajukan disekolah menuntut siswa untuk diselesaikan melalui satu jawaban yang benar.

Dilain pihak, pemikiran *divergen* menuntut siswa untuk mencari sebanyak mungkin jawaban terhadap suatu persoalan. Tanpa disadari sebetulnya semua proses pemikiran saling berkaitan. Jika seseorang memiliki keterampilan dalam berpikir lancar. Misalnya akan menunjang keterampilan berpikir luwes. Berbicara tentang keterampilan berpikir *konvergen* dan *divergen*, tidak berarti bahwa keduanya harus berada dalam suatu kegiatan yang berbeda. Guru sebetulnya dapat menggabungkan keduanya dalam suatu proses belajar mengajar, dimana yang satu dapat mengikuti atau mendahului yang lain.

d) Menggabungkan Proses Berpikir dengan Proses Afektif

Sebelumnya telah diuraikan mengenai ciri-ciri berpikir kreatif dan ciri-ciri afektif. Melalui hal itu guru dapat merancang kegiatan belajar mengajar dengan

mengkombinasikan keduanya. Dari apa yang dikemukakan mengenai belajar dan berpikir kreatif, akan sangat ideal jika hal ini benar-benar dapat dilaksanakan di dunia pendidikan kita

Berdasarkan berbagai upaya yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa upaya yang dapat dilakukan dalam membina kreativitas siswa dalam berpikir adalah dengan mengetahui terlebih dahulu karakteristik kreativitas siswa serta kendalanya, lalu diberikan dorongan dan dukungan dari lingkungan, kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk bersibuk diri secara kreatif maka produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Beberapa upaya tersebut tercantum dalam empat aspek dari kreativitas yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk.

### **c. Pembinaan kreativitas Siswa dalam Pembelajaran**

#### **1) Tahap Perencanaan**

Proses pembelajaran perlu direncanakan agar dalam pelaksanaannya dapat berlangsung dengan baik dan dapat mencapai hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Agar guru dapat membuat perencanaan secara efektif dan berhasil, guru perlu memahami hakikat, fungsi, prinsip, prosedur pembinaan, cara mengukur *efektifitasnya*, terutama berkaitan dengan rencana pembinaan kreativitas berpikir pada siswa.

Fokus guru adalah membina berpikir kreatif siswa menggunakan materi pokok bahasan yang disampaikan pada pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dijabarkan dalam silabus dan RPP. Selain mempersiapkan silabus dan RPP, guru perlu memperhatikan unsur-unsur lain dalam merencanakan pembelajaran. Seperti

yang dikemukakan oleh Abdul Madjid dalam Susanto (2013:38) bahwa “unsur-unsur pembelajaran untuk membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan ideal dan antara lain: mengidentifikasi kebutuhan siswa, tujuan yang hendak dicapai, berbagai strategi dan skenario yang relevan digunakan untuk mencapai tujuan”.

Selanjutnya Suryadi dan Mulyana dalam Suanto (2013:39) mengemukakan unsur-unsur utama yang harus ada dalam perencanaan pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Tujuan yang hendak dicapai berupa bentuk-bentuk tingkah laku apa yang diinginkan untuk dimiliki siswa setelah terjadi proses belajar mengajar
- b) Bahan pelajaran atau isi pelajaran yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan
- c) Metode dan teknik yang digunakan, yaitu bagaimana proses belajar mengajar yang akan diciptakan guru agar siswa mencapai tujuan
- d) Penilaian, yakni bagaimana menciptakan dan menggunakan alat untuk mengetahui tujuan tercapai atau tidak

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa unsur yang sangat penting dalam rencana pembelajaran sebagai berikut:

- a) Apa yang akan diajarkan
- b) Bagaimana mengajarkannya
- c) Bagaimana mengevaluasi hasil belajar siswa

Dengan demikian dimensi merencanakan pembelajaran meliputi indikator sebagai berikut: a) merumuskan tujuan pembelajaran, b) memilih dan membina bahan pelajaran, c) merencanakan kegiatan belajar, d) merencanakan penilaian. Keempat indikator untuk mengukur kinerja mengajar guru dalam dimensi merencanakan pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut;



### **a) Merencanakan Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran menurut Wina Sanjaya dalam Susanto (2013:40) adalah “kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu”. Sementara menurut Sardiman dalam Susanto (2013:40) “tujuan pembelajaran adalah tujuan pendidikan yang ingin dicapai pada tingkat pengajaran”.

Tujuan pembelajaran ditentukan baik oleh guru maupun perancang kurikulum dalam bentuk silabus dan rencana pembelajaran untuk menyatakan apa yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut. Sasaran dalam hal ini lebih bersifat spesifik dan dapat diukur secara langsung, sedangkan tujuan tidak begitu dapat diukur secara langsung.

### **b) Memilih dan Mengembangkan Bahan Pelajaran**

Menurut Sagala dalam Susanto (2013:42) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan materi pelajaran, yaitu:

- (1) Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan atau dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional
- (2) Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pendidikan dan perkembangan siswa pada umumnya
- (3) Materi pelajaran hendaknya terorganisasi secara *sistematis* dan berkesinambungan
- (4) Materi pelajaran hendaknya mencakup hal-hal yang bersifat *faktual* maupun *konseptual*

### **c) Merumuskan Kegiatan Belajar Mengajar**

Kegiatan pembelajaran perlu dilakukan dengan memperhatikan berbagai aspek penting, yaitu: a) berpusat pada siswa, b) mengembangkan kreativitas siswa, c) menciptakan suasana yang menyenangkan dan menantang, d) bermuatan nilai, etika, logika, dan kinestetis, dan e) menyediakan pengalaman

yang beragam. Menurut Usman dalam Susanto (2013: 43) mengemukakan “bahwa merumuskan kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan menentukan metode yang digunakan, langkah-langkah kegiatan belajar mengajar, dan merencanakan alat dan sumber belajar”. Penjabaran ketiga kegiatan belajar mengajar ini seperti berikut:

(1) Merencanakan Metode Pembelajaran yang Akan Digunakan

Keberhasilan dalam pembelajaran menuntut penggunaan metode yang tepat. Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sanjaya (2008: 147) bahwa “metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”.

Beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, simulasi, dan pemberian tugas. Dalam pembelajaran, ada beberapa metode yang umum digunakan, diantaranya adalah :

(a) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa memahami materi tersebut. Metode tanya jawab akan menjadi *efektif* bila materi yang menjadi topik bahasan menarik, menantang dan memiliki nilai aplikasi tinggi. Pertanyaan yang diajukan bervariasi, meliputi pertanyaan tertutup (pertanyaan yang jawabannya hanya satu kemungkinan), dan pertanyaan terbuka (pertanyaan

dengan banyak kemungkinan jawaban), serta disajikan dengan cara yang menarik.

(b) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara mengelola pembelajaran dengan penyajian materi melalui pemecahan masalah, atau analisis sistem produk teknologi yang pemecahannya sangat terbuka. Suatu diskusi dinilai menunjang keaktifan kreativitas siswa bila diskusi itu melibatkan semua anggota diskusi dan menghasilkan suatu pemecahan masalah.

Jika metode ini dikelola dengan baik, antusias siswa untuk terlibat dalam forum ini sangat tinggi. Tata caranya adalah sebagai berikut: harus ada pimpinan diskusi, topik yang menjadi bahan diskusi harus jelas dan menarik, peserta diskusi dapat menerima dan memberi, dan suasana diskusi tanpa tekanan.

(c) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah cara mengajar atau penyajian materi melalui penugasan siswa untuk melakukan suatu pekerjaan. Pemberian tugas dapat secara individual atau kelompok. Pemberian tugas untuk setiap siswa atau kelompok dapat sama dan dapat pula berbeda.

Agar pemberian tugas dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, maka: 1) tugas harus bisa dikerjakan oleh siswa atau kelompok siswa, 2) hasil dari kegiatan ini dapat ditindaklanjuti dengan *presentasi* oleh siswa dari satu kelompok dan ditanggapi oleh siswa dari kelompok yang lain atau oleh guru yang bersangkutan, serta 3) di akhir kegiatan ada kesimpulan yang didapat.

#### (d) Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya. Dalam metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri dengan mengikuti suatu proses, mengamati suatu obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang obyek yang dipelajarinya. Percobaan dapat dilakukan melalui kegiatan individual atau kelompok. Hal ini tergantung dari tujuan dan makna percobaan atau jumlah alat yang tersedia. Percobaan ini dapat dilakukan dengan demonstrasi, bila alat yang tersedia hanya satu atau dua perangkat saja.

#### (e) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara pengelolaan pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, benda, atau cara kerja suatu produk teknologi yang sedang dipelajari. Demonstrasi dapat dilakukan dengan menunjukkan benda baik yang sebenarnya, model, maupun tiruannya dan disertai dengan penjelasan lisan. Demonstrasi akan menjadi aktif jika dilakukan dengan baik oleh guru dan selanjutnya dilakukan oleh siswa. Metode ini dapat dilakukan untuk kegiatan yang alatnya terbatas tetapi akan dilakukan terus-menerus dan berulang-ulang oleh siswa..

#### (2) Merencanakan Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Guru sebaiknya berupaya untuk meningkatkan peranan dan kompetisinya dalam proses pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. Guru dapat

menggunakan berbagai macam teknik mengajar yang dapat dikembangkan untuk mencapai tujuannya. keaktifan, *inovatif, kreatif, efektif* dan menyenangkan dalam belajar dapat dijadikan model cara pengajaran yang baik dan dapat dikembangkan dalam pendidikan.

Model pembelajaran merupakan kerangka yang melukiskan *prosedur* yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pemandu bagi guru dalam pembelajaran serta dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar dan mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce dalam Trianto (2011: 52) yang mengemukakan bahwa “model mengarahkan kita merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai”.

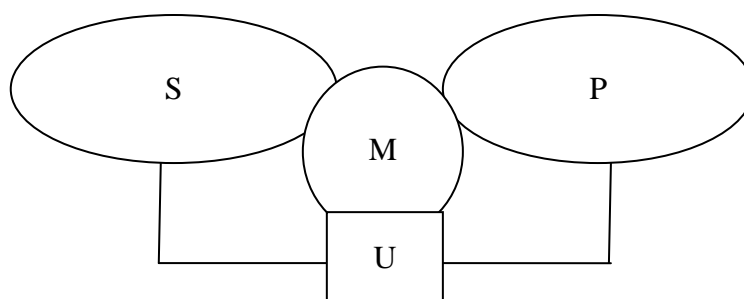
Model pembelajaran yang mencapai tujuan pembelajaran yang *partisipatif, aktif, kreatif, efektif*, dan menyenangkan adalah model pembelajaran PAKEM. Pembelajaran merupakan *implementasi* kurikulum di sekolah yang sudah dirancang dan menuntut aktivitas dan kreativitas guru dan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara *efektif* dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Brooks dalam Rusman (2010: 323) bahwa “pembaruan dalam pendidikan harus dimulai dari bagaimana anak belajar dan bagaimana guru mengajar, bukan dari ketentuan-ketentuan hasil”.

Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran *partisipatif, aktif, kreatif, efektif*, dan menyenangkan yang pada akhirnya dan membuat karya, gagasan, pendapat, ide atas hasil penemuannya dan usahanya sendiri, bukan dari guru. Ada beberapa model pembelajaran yang memuat konsep

PAKEM yaitu : pembelajaran *quantum*, pembelajaran *kontekstual*, dan pembelajaran berbasis masalah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Udin S. Saud dalam Rusman (2010: 329) bahwa “terdapat tiga model pembelajaran yang telah biasa digunakan oleh para pengajar yang pada dasarnya mendukung PAKEM, yaitu: (1) pembelajaran *quantum*, (2) pembelajaran *kontekstual*, dan (3) pembelajaran berbasis masalah”.

### (3) Merencanakan Media dan Sumber Belajar

Media pendidikan didasarkan pada *asumsi* bahwa proses pembelajaran identik dengan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat didalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, media, penerima pesan, dan umpan balik. Menurut Sukiman (2012: 30) Sumber komunikasi tersebut dapat digambarkan dalam bentuk berikut :



**gambar 2.2. Sumber komunikasi**

#### **keterangan:**

- S : Sumber pesan
- M : Media
- P : Penerima pesan
- U : Umpan Balik

Pada gambar 2.2 dapat dijelaskan bahwa media sebagai perantara yang menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran, Schram dalam Amri (2011:

118) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Selain itu, Briggs dalam Winarni (2012:115) berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran”. Oemar Hamalik dalam Musfiqun (2012: 32) juga berpendapat bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian media diatas dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat saluran informasi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan isi/materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan siswa terhadap pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran secara efektif dapat tercapai. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing cirri dan kemampuannya sendiri. Beberapa ahli telah mengklasisifikasikan jenis-jenis media pembelajaran.

Menurut Bretz dalam Sukiman (2012: 44) “media dikelompokkan menjadi delapan kategori: a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media semi gerak, g) media audio, dan h) media cetak”. Menurut Gagne dalam Sukiman (2012: 45) membagi “media menjadi tujuh macam, seperti: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar”.

Begitu juga Musfikun (2012: 70:113) membagi jenis media ditinjau dari tampilan dan penggunaannya dibagi 3 yaitu :

“a) *audio* seperti radio, alat perekam, dan laboratorium bahasa, b) *visual* seperti gambar/foto, *sketsa*, *diagram*, *bagan/chart*, *grafik*, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan bulletin. c) media *kinestetik* seperti *dramatisasi*, *demonstrasi*, permainan dan simulasi, karya wisata, perkemahan sekolah, dan *survey* masyarakat. Pembagian media berdasarkan penggunaannya yaitu media *proyeksi* dan media non *proyeksi*”.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran ini juga mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi ini Azhar Arsyad dalam Sukiman (2012: 46) mengklasifikasikan media atas empat kelompok: “1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi *audio visual*, 3) media hasil teknologi berbasis computer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer”.

Berdasarkan beberapa pengelompokan media yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas dapat dijelaskan bahwa belum ada penjelasan atau kesepakatan tentang *klasifikasi* media secara umum, walaupun demikian semua media yang telah dijabarkan tersebut bisa dijadikan media pembelajaran sebagai alat penyampai pesan atau materi yang akan diajarkan kepada siswa, tergantung bagaimana guru memilih media yang cocok digunakan dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan kreatif.

Media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran perlu dipilih sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi secara efektif. Memilih media yang tepat dalam pembelajaran tidaklah begitu mudah. Selain mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa



lebih tepat. Menurut Sukiman (2012: 47) “pemilihan media oleh guru didasarkan atas pertimbangan antara lain: (a) ia merasa sudah akrab dengan media, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik, (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa”. Pertimbangan tersebut diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan yang telah ia guru tetapkan. Begitu juga Sudjana dan Rifa’I dalam Sukiman (2012: 50-51) bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut:

“a) ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah *kognitif, afektif, dan psikomotor*, b) ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, dan *generalisasi*, c) keterampilan guru dalam menggunakannya, apapula media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, d) tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.”

Sejalan dengan itu, Musfikum (2012: 116) mengemukakan bahwa ada tiga prinsip utama dalam memilih media pembelajaran, yaitu : (1) prinsip *efektivitas* dan *efisiensi*, (2) prinsip *relevansi*, (3) prinsip *produktivitas*. Begitu juga dalam memilih media perlu dipertimbangkan kriteria-kriteria media pembelajaran tersebut, yaitu kesesuaian dengan tujuan, ketepatangunaan, keadaan siswa, ketersediaan, biaya kecil, keterampilan guru, dan mutu teknis.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat dijelaskan bahwa hakikat dari pemilihan media adalah dengan mempertimbangkan *optimalisasi* pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada ketentuan baku dalam memilih media serta tidak ada media yang paling bagus dan paling jelek, media pembelajaran yang berbasis

teknologi canggih tidak mesti efektif dan efisien dalam merealisasikan tujuan pembelajaran, begitu juga media yang *tradisional* dan sederhana belum tentu selalu jelek dan tidak bisa mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang bagus adalah media yang dapat mendukung ketecapaian tujuan pembelajaran sehingga rujukan dan kriteria utama dalam memilih media adalah *kontribusi* media dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

#### **d) Merencanakan Penilaian**

Penilaian berguna untuk mengukur tingkat keberhasilan pencapaian tujuan. Dalam melakukan penilaian guru hendaknya mengarahkan pelaksanaan penilaian ini untuk mencapai empat tujuan (*four goals*). Sebagaimana dikemukakan oleh Chittenden dalam Susanto (2013:47), yaitu:

- (1) Penelusuran, yaitu menelusuri agar proses pembelajaran anak didik tetap sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan
- (2) Pengecekan, yaitu untuk mengecek kelemahan-kelemahan yang dialami anak didik dalam proses pembelajaran
- (3) Pencarian, yaitu untuk mencari dan menemukan hal-hal yang menyebabkan terjadinya kelemahan dan kesalahan dalam proses pembelajaran
- (4) Kesimpulan, yaitu untuk menyimpulkan apakah anak telah menguasai seluruh kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum atau belum

Prinsip-prinsip evaluasi seperti yang dikemukakan oleh Madjid dalam Susanto (2013: 48), yaitu:

- (1) Proses penilaian harus merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran, bukan bagian terpisah dari proses pembelajaran
- (2) Penilaian harus mencerminkan masalah dunia nyata, bukan masalah dunia sekolah
- (3) Penilaian harus menggunakan berbagai unsur, metode, dan kriteria yang sesuai dengan karakteristik dan esensi pengalaman belajar
- (4) Penilaian harus bersifat *holistik* yang mencakup semua aspek dari tujuan pembelajaran (*kognitif, afektif, dan sensorimotorik*)

## 2) Tahap pelaksanaan

Pembelajaran merupakan *interaksi* yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya, yang mengarah pada perubahan perilaku menjadi lebih baik. Dalam kegiatan pembelajaran, tugas utama guru adalah mengondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa. Selama pembelajaran berlangsung, guru dituntut menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Pembelajaran hendaknya dilaksanakan mampu membina kreativitas siswa dan kompetensi dasar pada umumnya. pada awal kegiatan pembelajaran, sebaiknya guru menciptakan rasa ingin tahu siswa agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Jika siswa sejak awal memiliki sikap ingin tahu yang tinggi, siswa akan berkonsentrasi dan fokus pada pembelajaran. Selain itu, diupayakan agar siswa siap mental dan perhatian dalam kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan (membuka), inti (penyampaian materi), dan penutup. Kegiatan pendahuluan yakni persiapan sebelum pembelajaran dari membuka pembelajaran hingga menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti yakni kegiatan pembelajaran yang diharapkan berpusat pada siswa sedangkan kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dalam pembelajaran dengan merangkum pembelajaran dan memberikan tindak lanjut. Menurut Susanto (2013: 49) hal yang paling utama dalam membuka pelajaran ialah : untuk memberi motivasi kepada siswa, menarik perhatian siswa, serta memberikan acuan bagi siswa tentang maksud dan tujuan, batas-batas, serta kontekstualisasi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kegiatan

membuka pelajaran merupakan kunci awal kesuksesan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang bermakna.

Setelah membuka pelajaran, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang *kondusif*. Menurut Susanto (2013: 50) bahwa kegiatan pembelajaran yang optimal dalam proses pembelajaran sedikitnya mencakup lima aspek, yaitu:

“1) penyampaian tujuan pembelajaran, 2) penyampaian materi atau bahan ajar dengan memperhatikan pendekatan, metode, sarana, dan alat atau media yang tepat, 3) pemberian bimbingan bagi pemahaman siswa, 4) melakukan pemeriksaan atau pengecekan mengenai pemahaman siswa, 5) pengelolaan kelas yang *kondusif*”.

### 3) Tahap Evaluasi

Penilaian merupakan tolak ukur yang dianggap menggambarkan tercapainya pembelajaran yang diterapkan pada siswa. Disebutkan oleh Winarno (2013:223) “berkaitan dengan pembelajaran PKn yang bercirikan penilaian kepribadian, tampak bahwa teknik penilaian yang dekat dengan karakteristik ini adalah teknik penilaian sikap”. Walaupun demikian, penilaian dalam bentuk *kognitif* dan *prikomotor* tetap harus dilaksanakan karena penilaian sikap tidak dapat dipisahkan dari penilaian *kognitif dan psikomotor*. Hal ini sejalan dengan pendapat Winarno (2013: 223) bahwa “pengembangan sikap tidak dapat dipisahkan dari *domain kognitif dan psikomotor*”.

Penilaian dilakukan secara terus menerus. Penilaian bukan hanya dilakukan di akhir pembelajaran saja, namun dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai tolak ukur untuk memahami ketercapaian hasil belajar siswa baik itu pengetahuan maupun sikapnya. Seorang guru dapat menilai kreativitas

siswa, baik dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. “potensi kreatif dapat dinilai melalui beberapa pendekatan, yaitu: pengukuran langsung, pengukuran tidak langsung, mengukur unsur-unsur yang menandai ciri tersebut, pengukuran ciri kepribadian yang berkaitan erat dengan ciri tersebut, dan beberapa jenis ukuran *non-test*” (Munandar, 2004: 58). Adapun jenis alat ukur tersebut dapat dijelaskan kembali sebagai berikut:

a) Tes yang mengukur kreativitas secara langsung

Tes untuk mengukur pemikiran kreatif (*Torrance Test of Creative Thinking: TTCT*) dari Torrance yang mempunyai bentuk *verbal dan figural*.

(1) Tes Kreativitas *Verbal*.

Tes ini terdiri dari enam *sub-tes* yang semuanya mengukur dimensi operasi berpikir *divergen*, dengan dimensi kontan verbal, tetapi masing-masing berbeda dalam dimensi produk. Setiap sub-tes mengukur aspek yang berbeda dari berpikir kreatif. Kreativitas atau berpikir kreatif secara operasional dirumuskan sebagai suatu proses yang tercermin dari kelancaran, kelenturan, dan *orisinalitas* dalam berpikir.

(2) Tes Kreativitas *Figural* (TKF)

Seperti halnya tes kreativitas *verbal*, tes kreativitas *figural* juga mengukur aspek kelancaran, kelenturan, *orisinalitas*, dan *elaborasi* dari kemampuan berpikir kreatif. Tetapi TKF memungkinkan mendapat ukuran dari kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat *kombinasi* antara unsur-unsur yang diberikan, yaitu dengan memberikan skor untuk bonus *orisinalitas* jika subjek mampu

menggabungkan dua atau lebih menjadi satu objek, makin banyak objek yang dapat digabung, makin tinggi nilai (*skor*) yang diperoleh.

b) Tes yang Mengukur Unsur-Unsur Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu yang konstruktif, yang *multi-dimensional*, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi *kognitif* (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi *psikomotor* (keterampilan kreatif). Masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, seperti pada dimensi *kognitif* yaitu berpikir *divergen* meliputi kelancaran, kelenturan, *orisinalitas* dalam berpikir, dan kemampuan untuk merinci (*elaborasi*).

c) Tes yang Mengukur Ciri Kepribadian Kreatif

Dari berbagai hasil penelitian, ditemukan paling sedikit 50 ciri kepribadian yang berkaitan dengan kreativitas, dari ciri-ciri tersebut disusun skala yang dapat mengukur sejauh mana seseorang memiliki ciri-ciri tersebut. Beberapa tes mengukur ciri-ciri khusus, diantaranya adalah:

- (1) Tes mengajukan pertanyaan, untuk mengukur kelenturan berpikir
- (2) Tes *Risk Taking*, digunakan untuk menunjukkan dampak dari pengambilan resiko terhadap kreativitas
- (3) Tes *Figure Preference*, yang menunjukkan preferensi untuk ketidakteraturan, sebagai salah satu ciri kepribadian kreatif.
- (4) Tes *Sex Role Identity*, mengukur sejauh mana seseorang mengidentifikasi diri dengan peran jenis kelaminnya.

d) Pengukuran potensi kreatif secara *non-test*

Mengatasi keterbatasan dari tes kertas dan pensil untuk mengukur kreativitas, ada beberapa pendekatan *alternatif*, yaitu sebagai berikut:

(1) Daftar Pengalaman

Teknik ini menilai apa yang telah dilakukan seseorang dimasa lalu. Beberapa studi menemukan korelasi yang tinggi antara laporan diri dan potensi kreatif di masa depan. Sebagai contoh meminta seseorang menulis *auto biografi* singkat, kemudian dinilai untuk kuantitas dari kualitas perilaku kreatif.

Metode yang lebih formal adalah the *State Of Past Creative Activities* yang dikembangkan oleh Bell dalam Munandar (2004: 60), instruksinya: “daftarlah kegiatan kreatif yang telah anda lakukan selama 1-3 tahun terakhir, ini dapat meliputi seni, sastra, atau ilmiah. Silahkan merinci kegiatan atau produk yang anda hasilkan, termasuk pameran untuk umum dari produk tersebut.”

(2) Daftar periksa (*checklist*) dan kuesionar

Berdasarkan pertimbangan bahwa perilaku kreatif tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (*kognitif*), tetapi juga sikap kreatif (*afektif*) dengan menyusun skala sikap kreatif (Munandar, 2004: 70). Alat ini disusun berdasarkan observasi tentang karakteristik khusus yang dimiliki pribadi kreatif.

Sikap kreatif di *operasionalisasi* dengan dimensi sebagai berikut:

- Keterbukaan terhadap pengalaman baru
- Kelenturan dalam berpikir
- Kebebasan dalam ungkapan diri
- Menghargai fantasi
- Minat terhadap kegiatan kreatif
- Kepercayaan terhadap gagasan sendiri
- Kemandirian dalam memberi pertimbangan

Skala ini disusun untuk siswa SD dan SMP dan memerlukan 10-15 menit untuk diisi, setiap pertanyaan dijawab dengan “ya” atau “tidak”. Format skala ini dapat dilihat pada lampiran 6.

e) **Pengamatan Langsung Terhadap Kinerja Kreatif.**

Mengamati bagaimana siswa bertindak dalam situasi tertentu, tampaknya merupakan teknik yang paling abash, tetapi makan waktu dan dapat pula bersifat subjektif, misalnya dalam kinerja berkarya.

### **3. Tinjauan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

#### **a. Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Melalui pendidikan Kewarganegaraan ini, warga negara Republik indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisa, dan menjawab masalah-masalah yang di hadapi oleh masyarakat, bangsa dan negaranya secara konsisten dan berkesinambungan dalam cita-cita dan tujuan pendidikan nasional. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I ayat (2) tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. (PP No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional).



Berpijak dari penjabaran di atas jelaslah bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan agar siswa memiliki wawasan bagaimana beretika dan bersikap terhadap bangsa dan Negara sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, dengan tujuan berkembangnya potensi siswa agar menjadi warga Negara yang beriman, cerdas, terampil, dan bertanggung jawab dalam menjawab masalah-masalah yang di hadapi oleh masyarakat, bangsa dan negaranya sehingga siswa tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman

#### **b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Fathurohman dan Wuri (2011: 7-8) mengemukakan bahwa tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan dalam KTSP yang didasarkan oleh Pancasila dan UUD 1945 agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan *demokratis* untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan tujuan ini diharapkan pendidikan kewarganegaraan akan menghasilkan warga Negara yang tanggap dalam menanggapi masalah-masalah yang ada di dalam masyarakat secara *rasional* dan kreatif. Serta menghasilkan warga Negara yang partisipatif, bertindak cerdas dalam menghadapi perkembangan zaman yang selalu berubah dan dapat berkembang secara positif, *demokratis* dan

bertanggung jawab serta berkualitas. Maka pendidikan kewarganegaraan sejalan dengan tiga fungsi pokok pendidikan kewarganegaraan, yakni:

“1) membina kecerdasan warga negara (*civic intellegence*) agar menjadi warga negara yang cerdas, 2) membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*) agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab, dan 3) mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*) agar menjadi warga negara yang partisipasif” (Winarno, 2013: 27-28).

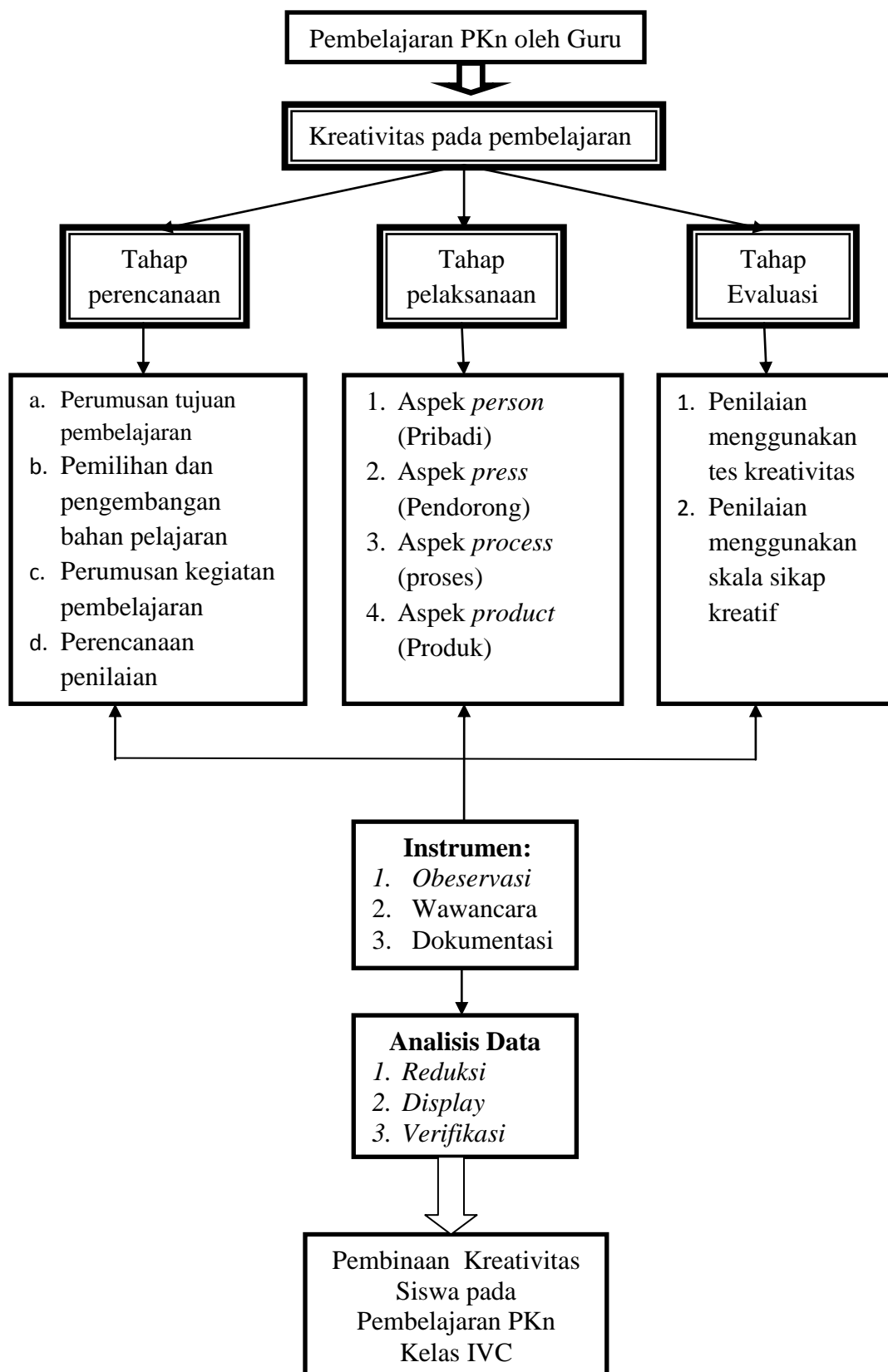
Berdasarkan tiga fungsi pokok pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wahana dalam membina kecerdasan bangsa, membina warga negara yang bertanggung jawab, dan mendorong warga Negara yang dapat berperan serta dalam masyarakat sehingga memiliki jiwa yang cerdas, tanggung jawab dan partisipatif.

## **B. Kerangka Pikir**

Tuntutan terhadap adanya kreativitas pada siswa menjadikan guru harus lebih berupaya dalam membina kreativitas siswanya di sekolah yakni melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak hanya menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa akan tetapi merupakan aktivitas profesional. Guru diharapkan selalu berusaha berupaya untuk mampu membina kreativitas anak menggunakan keterampilan mengajar secara terpadu serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan yang memungkinkan siswa belajar secara efektif dan efisien.

Upaya guru dalam membina kreativitas anak adalah melalui tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan melalui 4 tahap yaitu : a) perumusan tujuan pembelajaran, b) pemilihan dan pembinaan materi, c) perumusan kegiatan pembelajaran, dan d)

perencanaan penilaian. Pada tahap pelaksanaan meninjau 4 aspek kreativitas yaitu: aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk. Tahap evaluasi menggunakan bentuk penilaian tes dan skala sikap kreativitas. Data diperoleh melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan *Reduksi, Display, dan Verifikasi*. Dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan, maka dapat diketahui bagaimana upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas IVC. Kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan 2.1 sebagai berikut:



**Bagan 2.1. Kerangka Pikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian *deskriptif*. Penelitian *deskriptif* merupakan penelitian yang tidak menguji hipotesis melainkan untuk mendeskripsikan informasi apa adanya sesuai dengan *variabel-variabel* yang diteliti. Sesuai dengan pendapat Mukhtar (2013: 10) mengemukakan bahwa "penelitian deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu".

Menurut Winarni (2011: 38) "penelitian *deskriptif* adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu". Jadi penelitian *deskriptif* merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai subjek penelitian dan perilaku subjek penelitian pada suatu periode tertentu yang berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada pada saat penelitian.

Pendekatan *deskriptif* digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak. Oleh karena itu dalam "penelitian ini tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada makna" (Sugiyono, 2012: 15). Sangat jelas bahwa penelitian deskriptif ini menggambarkan apa yang terjadi di lapangan, berdasarkan data dan temuan yang

ada di lapangan sehingga dapat dideskripsikan dengan kata-kata berdasarkan data, fakta, gejala dan temuan yang dialami oleh peneliti.

Jenis penelitian ini dinamakan penelitian *kualitatif naturalistik*, karena pelaksanaan penelitian ini terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya. Mukhtar (2013: 37) mengemukakan bahwa "penelitian *naturalistik* adalah penelitian *deskriptif* yang mengungkap realitas secara alamiah apa adanya, sekalipun demikian dia tetap saja memberikan makna di balik peristiwa alamiah yang ditunjukkan subjek". Begitu juga Sugiyono (2012: 12) mengemukakan bahwa "penelitian *naturalistik/kualitatif* digunakan untuk meneliti pada tempat yang alamiah, dan penelitian tidak membuat perlakuan, karena peneliti mengumpulkan data bersifat *emic*, yaitu berdasarkan pandangan dari sumber, bukan dari peneliti".

Beberapa kegiatan yang dilakukan yakni: (1) penyusunan pedoman wawancara dan pedoman observasi/pengamatan; (2) melakukan wawancara kepada guru dan kepala sekolah serta mengamati proses pembelajaran PKn di kelas untuk memperoleh data mengenai upaya guru dalam membina kreativitas siswa; (3) melakukan analisis data secara deskriptif kualitatif.

## **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian tentang upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn dilaksanakan di kelas IVC SD Negeri 69 Kota Bengkulu yang beralamatkan Jl. WR. Supratman Kandang Limun.

Dalam penelitian ini, teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012: 299) "*purposive sampling* adalah teknik

pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang yang akan diteliti tersebut dianggap sebagai orang yang paling tahu tentang apa yang kita harapkan, sehingga akan memudahkan peneliti menjelajah/situasi sosial yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti menetapkan lebih awal siapa saja yang menjadi sampelnya, dan menyebutkan statusnya masing-masing sesuai dengan keinginan atau tujuan penelitian.

Berdasarkan teknik *purposive sampling* yang dilakukan, peneliti mendapatkan sumber data yaitu guru wali kelas IVC yang terdiri 32 siswa. Wali kelas IVC dijadikan sebagai subjek penelitian karena dianggap paling berperan dalam pembelajaran PKn di kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu.

### **C. Data dan Sumber Data**

Menurut Emzir (2007: 152) “sumber data dalam penelitian kualitatif ialah data yang dikumpulkan dari suatu rentangan sumber, tetapi observasi dan percakapan yang relatif *informal* biasanya lebih diutamakan”. Disamping observasi dan wawancara, peneliti juga dapat menggunakan berbagai dokumen sebagai data tambahan. Data dan sumber data akan disajikan pada penjelasan berikut ini.

#### **1. Data**

Menurut Mukhtar (2013: 99) ”data adalah seluruh informasi *empiris* dan dokumentatif yang diperoleh di lapangan sebagai pendukung ke arah konstruksi ilmu secara ilmiah dan akademis”. Jenis data yang digunakan dalam penelitian dikenal dengan data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Pada penelitian ini data primer diperoleh melalui pedoman observasi atau lembar pengamatan langsung di kelas pada pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu. Pedoman obeservasi digunakan untuk mengamati kegiatan penanaman nilai toleransi dan proses pembelajaran PKn yang sedang berlangsung.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sifatnya pendukung, yang berkaitan dengan pencapaian tujuan penelitian yakni peran guru dalam menanamkan nilai toleransi pada pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu. Data sekunder pada penelitian ini adalah data yang diperoleh dari pedoman wawancara dan dokumentasi. Data dokumentasi berupa data kelengkapan sarana dan prasarana dalam mengajar.

## 2. Sumber Data

Sumber data merupakan subjek dimana data diperoleh. Pencatatan sumber data dilakukan melalui pengamatan langsung (observasi) terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas IVC pada saat pembelajaran PKn, sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau proses.

Peneliti juga menggunakan wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut dengan *responden*, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik tertulis maupun lisan. Untuk mendapatkan data yang lebih absah, diperlukan tambahan data yang berasal dari



sumber tertulis seperti dokumentasi silabus, RPP, materi pembelajaran dan sebagainya.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai alat penelitian yang menjadi instrumen. Menurut Moleong (2007: 168) “kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif yakni merupakan perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitiannya”.

Menurut Margono (2010: 158) “penelitian disamping perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpul data yang tepat yang memungkinkan diperolehnya data yang objektif”. Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan pengamatan/observasi, wawancara dan dokumentasi. Mukhtar (2013: 109) menjelaskan “dalam penelitian *deskriptif*, instrumenteknik pengumpulan data yang dilihat dari segi cara atau teknik dapat dilakukan dengan pengamatan/observasi, wawancara dan dokumentasi”.

##### **1. Pengamatan/observasi**

Menurut Sugiyono (2012: 203) menyatakan bahwa ”observasi sebagai teknik pengumpulan data yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain”. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Winarni (2011: 148) menjelaskan bahwa observasi dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Pada penelitian ini, pencatatan sumber data utama dilakukan melalui pengamatan langsung atau observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh subjek penelitian yaitu wali kelas IVC pada saat pembelajaran PKn.

Pengamatan ini dimaksudkan agar peneliti dapat mengetahui kenyataan, kejadian natural, apa adanya yang terjadi di dalam objek penelitian yakni upaya guru dalam membina kreativitas siswa pada pembelajaran PKn kelas IVC SDN 69 Kota Bengkulu. Sehubungan dengan observasi, Sanafiah Faisal dalam Sugiyono (2012: 310) mengklasifikasikan observasi menjadi: "(1) observasi partisipasi, (2) observasi yang secara terang-terangan dan tersamar, (3) Observasi tak berstruktur".

Berdasarkan permasalahan yang diangkat oleh peneliti, observasi yang digunakan yakni secara terang-terangan dan tersamar agar dapat menemukan hal-hal yang diperlukan. Hal yang menjadi fokus peneliti untuk diobservasi adalah proses wali kelas IVC dalam mengajar pembelajaran Pkn di kelas, apakah guru mengupayakan pembinaan kreativitas siswa atau tidak, jika iya maka bagaimana cara guru dalam upaya pembinaan kreativitas tersebut.

## **2. Wawancara**

"Wawancara adalah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula" (Margono, 2010: 164). Sehubungan dengan itu, Winarni (2011: 132) mengemukakan bahwa "*interview* atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden".

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan teknik pengambilan data untuk pemerolehan informasi dari yang diwawancara (narasumber) yang sifatnya tanya jawab antara peneliti

dengan subjek penelitiannya. Dalam melakukan wawancara, diperlukan pedoman wawancara. Menurut Sugiyono (2012: 319-320) macam-macam wawancara sebagai berikut: (1) Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan; (2) wawancara semiterstruktur, yaitu dalam pelaksanaannya, wawancara lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur; (3) wawancara tak berstruktur, yaitu wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data.

Fungsi dari pedoman wawancara ini adalah memberikan pedoman tentang apa yang akan ditanyakan, mengantisipasi kemungkinan lupa terhadap pokok persoalan yang ditanyakan, serta agar wawancara dapat efektif dan efisien. Pada penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan ialah wawancara dengan pendekatan menggunakan wawancara semistruktur. Wawancara jenis ini lebih bebas dilakukan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka. Wawancara dimaksudkan untuk memperoleh data atau informasi yang lebih terperinci. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan peneliti kepada wali kelas IVC yang dijadikan sebagai subjek penelitian.

### **3. Dokumentasi**

“Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dan dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya dari seseorang” (Sugiyono, 2012: 329). Lebih lanjut Sugiyono menyebutkan dokumen tersebut dapat berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan,

dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar dapat berupa foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Studi dokumen ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Pada teknik ini yang dilakukan yaitu dengan membaca dan mempelajari dokumentasi, buku-buku, data kearsipan yang berhubungan dengan penelitian ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Winarni (2011: 156) yang menyatakan bahwa “dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada”. Dokumentasi digunakan sebagai bukti fisik yang bertujuan untuk mencari catatan, *notulen*, data tertulis dan yang berkaitan pada penelitian ini yakni data dokumentasi yang digunakan adalah silabus, RPP dan materi pembelajaran.

Sementara itu, perlunya kita menggunakan catatan lapangan selain mengandalkan pengamatan dan observasi. Moleong (2007: 208) menyebutkan “catatan berguna sebagai alat perantara yaitu antara apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium, diraba, dengan catatan sebenarnya dalam bentuk catatan lapangan”. Catatan lapangan membantu peneliti mencatat kejadian-kejadian tak terduga yang terjadi di lapangan.

## **E. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Data**

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama berada di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari hasil observasi dan wawancara melalui pencatatan, serta hasil dari dokumentasi. Dalam penelitian ini, analisis data lebih

difokuskan selama peneliti berada di lapangan atau selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Bogdan dalam Sugiyono (2012: 335) menyatakan bahwa analisis data adalah:

“Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih nama yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain”.

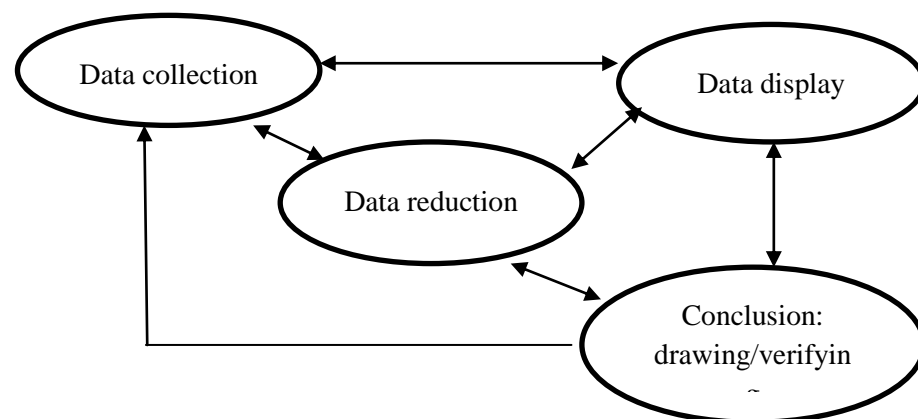
Dalam melakukan analisis data, agar data lebih bermakna dan mudah dipahami, maka langkah berikutnya adalah menyusun data-data dalam satuan-satuan yang nantinya dikategorisasikan. Langkah selanjutnya adalah *reduksi* data. Mereduksi data berarti membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, mencari tema dan pola, serta membuang yang dianggap tidak perlu. Menurut Sugiyono (2012: 338) “mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya”.

Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih spesifik dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya serta mencari data tambahan jika diperlukan. Semakin lama peneliti berada di lapangan, jumlah data akan semakin banyak, semakin kompleks dan rumit, sehingga reduksi data perlu dilakukan.

Setelah selesai mereduksi data, dilakukanlah penyajian (*display*) data agar data hasil *reduksi* terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga makin mudah dipahami yang penyajian datanya dalam bentuk uraian

deskriptif, baru kemudian menarik kesimpulan. Langkah berikutnya dalam proses analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan *verifikasi* data untuk mendapatkan bukti-bukti. Kesimpulan akan dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, tetapi apabila kesimpulan yang ditemukan didukung oleh bukti-bukti dan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang *kredibel*.

Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan *verifikasi* dengan mencari makna setiap kejadian berdasarkan temuannya yang diperolehnya dari lapangan. Berdasarkan teknik analisis data di atas, Huberman dan Miles dalam Sugiyono (2012: 338) secara rinci menyajikan bagan seperti pada bagan 3.1 berikut:



**Bagan 3.1** Komponen dalam Analisis data (*interactive model*)

## 2. Keabsahan Data

Peneliti harus jeli dalam pengumpulan data. Pada dasarnya dalam penelitian kualitatif belum ada teknik yang baku dalam menganalisa data sehingga ketajaman melihat data oleh peneliti serta kekayaan pengalaman dan pengetahuan

harus dimiliki oleh peneliti. Untuk menguji keabsahan data pada penelitian ini diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). “Dalam menguji keabsahan data dalam penelitian ini meliputi uji kredibilitas terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, analisis data kasus negatif, triangulasi dan *member check*” (Sugiyono, 2012: 368).

a. Perpanjangan Keikutsertaan

Peneliti dalam penelitian kualitatif adalah instrument itu sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Perpanjang keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Menurut Moleong (2007: 327) “jika hal tersebut dilakukan maka akan: (1) membatasi gangguan dari dampak peneliti pada konteks; (2) membatasi kekeliruan (*biases*) peneliti; (3) mengkompensasikan pengaruh dari kejadian-kejadian yang tidak biasa atau pengaruh sesaat”.

b. Ketekunan/keajegan Pengamatan

Keajegan pengamatan berarti mencari secara konsisten *interpretasi* dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang *konstan*. Ketekunan pengamatan ini dimaksudkan dengan menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan yang sedang dicari dan memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

### c. Triangulasi

Menurut Mukhtar (2013: 137), “triangulasi adalah cara yang ditempuh untuk melakukan *verifikasi* sepanjang penelitian dilakukan hingga data dianalisis dan laporan ditulis”. Triangulasi dalam penelitian kualitatif diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah didapat. Terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji *kredibilitas* data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Sedangkan triangulasi waktu juga turut mempengaruhi kredibilitas data. Triangulasi pada penelitian ini digunakan melalui triangulasi teknik dan waktu yang dilakukan dengan mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda.

Data yang diperoleh melalui hasil observasi kemudian dicek dengan data hasil wawancara, kemudian dicek lagi dengan hasil analisis dokumen. Apabila data yang dihasilkan berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data yang bersangkutan untuk mendapatkan data yang dianggap benar. Namun, apabila data yang diperoleh berbeda, maka data yang diambil adalah data dari hasil observasi karena observasi tidak dimanipulasi.



d. *Member Check*

*Member check* bertujuan untuk mengetahui kesesuaian data yang ditemukan dengan data yang diberikan oleh sumber data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh sumber data, maka data tersebut dinyatakan *valid*. Namun, bila tidak disepakati, maka perlu dilakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data. Jika perbedaannya sangat jelas, maka peneliti harus merubah hasil temuannya. *Member check* sebagai proses pengecekan data, diperoleh peneliti kepada sumber datanya. Peneliti mengecek data untuk mengetahui kesesuaian data yang ditemukan dengan data yang diberikan oleh sumber data.