PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL (CTL)

Dewi Azizah (Prodi Pend. Matematika FKIP UNIKAL)
azizah_0186@yahoo.co.id

Abstract

The purposes of the research were, first, to increase the students' creativity of learning mathematic and, second, to improve students' learning achievement by using contextual approach. The research was a collaborative achievement research between the writer, the mathematic teacher and headmaster. The subject of the research were the eighth grade student of *SMP Muhammadiyah 10 Surakarta.* The qualitative descriptive data were than analyzed through the use of alur method. The results showed the contextual approach could improve the students' creativity and achievement significantly. The students' creativity got improved ≥65% and students' achievement rose from 48.1% to 68.9%.

Keywords: creativity, contextual, achievement

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi selama ini proses pembelajaran matematika masih bersifat abstrak, tanpa mengaitkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, serta peran guru masih dominan dalam proses pembelajaran. Jika proses tersebut masih berlangsung, maka siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal. Untuk mengatisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa adalah pendekatan kontekstual. Dengan mengunakan pendekatan kontekstual ini, pemasalahan matematika dapat dijelaskan dengan media secara langsung atau dengan mengaitkan permasalahan dengan

kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran matematika yang bersifat" guru menjelaskan, murid mendengar" akan diganti paradigma baru" siswa aktif mengkontruksi, guru sebagai fasilitator, sehingga siswa akan mendapatkan konsep matematika secara jelas dan benar.

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: (1). Apakah melalui pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa sampai 65%?, (2). Apakah melalui pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa matematika sampai 65%?. Tujuan dalam penelitian ini adalah : (1). untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan kontekstual, (2). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara kepala sekolah, guru matematika dan peneliti di lingkungan sekolah. Pelaksanaan tindakan penelitian adalah guru matematika, berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, guru melaksanakan tindakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan kontekstual (CTL). Subyek penerima tindakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Surakarta tahun ajaran 2007/2008.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran kreativitas siswa perlu dikembangkan, dalam hal ini guru mumpunyai peran yang sangat penting. Pengembangan kreativitas siswa menjadi bekal masa depan yang lebih cerah untuk kehidupanya. Menurut Galigan (2006: 20-21) menyatakan kreativitas itu penting dalam semua aspek

pembaharuan dan kemajuan budaya. Oleh karena itu, peningkatan kreativitas siswa perlu ditingkatkan dalam pembelajaran matematika.

Peningkatan kreativitas belajar matematika siswa dilakukan dengan pembenahan gaya mengajar guru yaitu sebelum pemberian tindakan guru mengajar dengan menggunakan pembelajaran yang konvensional yaitu guru aktif dalam pembelajaran. Kemudian model tersebut, diubah dengan pembelajaran yang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yaitu dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Menurut Nurhadi (2002:5) melalui pendekatan tersebut, pengetahuan dan ketrampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika belajar.

Pada siklus I siswa belum mampu mengemukakan pendapat atau idenya dengan baik. Beberapa siswa hanya bersifat pasif dalam mengerjakan soal-soal latihan, sehingga didominisasi siswa tertentu saja. Beberapa kelompok belum berani mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai hal yang belum jelas, sehingga siswa hanya diam menunggu kelompok lain menanyakan pertanyaan. Siswa yang pandai masih tetap mendominasi dalam menyelesaikan semua permasalah yang diberi. Beberapa siswa masih belum tahu penggunaan alat peraga dalam memecahkan persoalan matematika.

Guru belum menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru juga belum optimal dalam menerapakan pendekatan kontekstual. Bimbingan guru dalam mengerjakan latihan soal baik mandiri maupun terkontrol belum mnyeluruh, hanya terpusat pada siswa yang pandai saja. Guru hanya memberikan bantuan kepada siswa yang mengajukan pertanyaan saja, tanpa ikut memantau kelompok atau siswa lain yang belum paham. Siswa yang mau mengemukakan pendapat/ide dan mengerjakan soal-soal latihan masih

sangat sedikit, hanya siswa yang pandai yang aktif menyelesaikan permasalahan tersebut. Sedang siswa yang lain bersifat pasif.

Berdasarkan pengamatan pada siklus I, perbaikan yang dilakukan antara lain: (1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan gambaran pembelajaran kontekstual yang akan diterapkan di awal pembelajaran, (2) guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengemukakan pendapat/ ide, (3) guru memberikan bimbingan secara menyeluruh kepada siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan, (4) guru memberikan penjelasan cara penggunaan alat peraga untuk memecahkan persoalan matematika. Menurut Charles Whiting yang dikutip oleh The Liang Gie (1995:244), kreativitas belajar siswa dapat berkembang, jika pembelajaran didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Dengan dukungan media pembelajaran/alat peraga yang sesuai, kreativitas belajar matematika siswa dapat meningkat, begitu juga hasil belajarnya.

Pada siklus II suasana kelas tanpak berubah, keaktifan siswa semakin meningkat. Beberapa siswa sudah mulai mengungkapkan pendapat/ide, mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai hal-hal yang kurang jelas, mengerjakan PR dan soal-soal latihan, kerjasama dengan anggota lain. Penggunaan alat peraga sudah cukup maksimal, hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam memecahkan persoalan matematika dengan bantuan alat peraga yang sudah tersedia.

Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual sudah tampak dan berjalan dengan baik. Komunikasi dan hubungan semakin harmonis antara guru dan siswa, sehingga siswa lebih tertarik mempelajari matematika. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan seiring meningkatnya kreativitas siswa. Namun peningkatan tersebut dirasa belum memuaskan, sehingga guru perlu memberikan motivasi kepada

siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Pada tahap ini seharusnya siswa sudah mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sesuai dengan bimbingan dan arahan yang diberikan oleh guru, baik dalam mengemukakan pendapat/ide, mengajukan pertanyaan, mengerjakan soal-soal latihan. Disini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Namun masih ada beberapa siswa yang terlambat untuk mengikuti kemampuan temannya. Pembenahan yang dilakukan adalah guru terus memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa agar selalu berusaha untuk belajar secara rutin dan berkesinambungan. Guru memberikan tugas rumah, agar siswa terpancing untuk mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan di rumah.

Pada siklus ketiga kegiatan belajar mengajar dengan pembelajaran kontekstual semakin optimal. Kreativitas siswa menunjukan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari siswa sudah berani bertanya dan mengungkapkan idenya pada saat pembelajaran. Siswa sudah aktif berdiskusi dengan kelompoknya, serta kreatif dalam menggunakan alat peraga yang telah disediakan, sehingga pemebelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta selama tindakan sudah cukup baik. Guru sudah mengemukakan masalah-masalah kontekstual sebagai pangkal dalam pembelajaran, guru sudah maksimal dalam memberikan dorongan dan motivasi dalam pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Perubahan tindak belajar yang berkaitan dengan kreativitas belajar matematika siswa dengan pendekatan kontekstual telah dilaksanakan selama tiga siklus. Data hasil penelitian tindakan kelas di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta dapat ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 1. Prosentase Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus II
1.	Membuat dan mengemukakan ide	10,3%	29,6%	55,6%	65,5%
2.	Bertanya pada guru atau teman	20,6%	37,1%	59,3%	72,4%
3.	Ketepatan menggunakan alat peraga	13,8%	29,6%	51,9%	65,5%
4.	Berinteraksi dalam diskusi kelompok	0%	44,4%	66,7%	68,9%
5.	Mengerjakan latihan soal-soal	41,4%	55,5%	66,7%	82,8%
6.	Mengerjakan PR	0%	51,9%	70,4%	79,3%

Sumber : Kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 10

Menurut Craff (2003:1) mengambarkan kreatif sebagai bentuk aktivitas, imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinil (murni/asli) dan mampu memiliki nilai. Pada proses pembelajaran penguasaan materi ajar yang dipelajari ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru. Nilai tersebut merupakan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini didapat dari latihan soal yang diberikan guru pada tiap siklus. Hasil belajar matematika siswa dengan pendekatan kontekstual mengalami peningkatan yang berarti untuk tiap siklusnya. Hal ini terlihat dari sebagian siswa sudah dapat mengerjakan latihan soal-soal dengan lancar dan tepat.

Tabel 2. Prosentase Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa

Data Tes	Jumlah Seluruh Siswa	Jumlah Siswa yang Mendapat Nilai ≥ 60	Prosentase
Siklus I	27	13	48,1%
Siklus II	27	16	59,3%
Siklus III	29	20	68,9%

Sumber : Hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 10

KESIMPULAN

1. Pembelajaran kontekstual yang diterapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa secara berarti. Kreativitas siswa tersebut meliputi: kreativitas siswa dalam membuat dan mengemukakan ide, kreativitas bertanya kepada guru ataupun teman, kreativitas siswa dalam ketepatan mengunakan alat peraga, kreativitas siswa beriteraksi dalam diskusi kelompok, kreativitas siswa mengerjakan soal latihan, kreativitas siswa dalam mengerjakan PR. Indikator kravitas tersebut dari siklus I sampai siklus III meningkat ≥ 65%.
2. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara berarti. Ini terlihat dari siswa yang mendapatkan nilai ≥ 60 meningkat dari 48.1% menjadi 68,9%.

DAFTAR PUSTAKA

Craft, Anna . 2003. *Membangun Kreativitas Anak*. Jakarta: Insiasi Press.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Galigan, Ann. 2006. Art, Culture and the National Agenda. The Journal of Creativity, Culture, Educational, and The Workforce, (28:6) 20-21. Washington, D.C.

Jogiyanto. 2006. *Filosofi, Pendekatan dan Penerapan Pembelajaran Metode Kasus Untuk Dosen dan Mahasiswa*. Yogyakarta: Andi Offset.

Moleong, Lexy. 1991. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurhadi. 2002. *Pendekatan Kontekstual (CTL)*. Jakarta: Depdiknas.

Nursito. 2000. *Kiat Menggali Kreativitas*. Bandung : Alfa Beta.

The Liang Gie. 1995. *Cara Belajar Efisien*. Yogyakarta: Liberty.

Wiraatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.