P-ISSN 2656-4262 | E-ISSN 2807-6109
JURNAL ILMIAH NIZAMIA
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama
Volume 05, No. 1, Oktober 2023

# LEARNING WITH A CONTEXTUAL APPROACH TO THE SANDAL-MAKING PROCESS IN WEDORO VILLAGE

# PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA PROSES PEMBUATAN SANDAL DI DESA WEDORO UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS IV MADRASAH IBTIDA'IYAH

**Lutfi Mushonif Elghufri**
Madrasah Ibtida'iyah Wedoro Waru Sidoarjo
lutfime@gmail.com

*Diterima : 11 Oktober 2023*
*Direvisi : 19 Oktober 2023*
*Disetujui : 20 Oktober 2023*

***ABSTRACT***

*This research aims to analyze and describe learning using a contextual approach in making sandals in Wedoro village for the creative thinking skills of class IV students at Madrasah Ibtida'iyah. This research is a 4D Research and Development development research which consists of 4 stages, namely: determination, design, development and dissemination. The subject of this research is the development of learning tools with a contextual approach in making sandals in Wedoro village which was tested on 33 students in class IV of Madrasah Ibtida'iyah Wedoro Waru Sidoarjo with a one group pretest-posttest design. Data collection methods use validation sheets, observation sheets, tests and filling out questionnaires. Data analysis techniques use quantitative and qualitative descriptive. The results of data analysis show that: (1) the learning tools developed are valid; (2) learning was carried out in the good category; (3) students become active in learning; (4) creative thinking skills show a high category; (5) students give a positive response in the good category to learning. Based on the results of the research above, it can be concluded that the learning tools using a contextual approach in the process of making sandals in Wedoro village using material on various styles and their benefits that have been developed are suitable for improving students' creative thinking skills.*

*Keywords: Contextual, Creative Thinking Skills, Learning Tools.*

**ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dalam pembuatan sandal di desa Wedoro untuk keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV Madrasah Ibtida'iyah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan 4D *Research* and *Development* yang terdiri dari 4 tahap yaitu: penetapan, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Subjek penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam pembuatan sandal di desa Wedoro yang di ujicobakan pada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Wedoro Waru Sidoarjo sebanyak 33 peserta didik dengan desain *one group pretest-postest*. Metode pengumpulan data menggunakan lembar validasi, lembar observasi, tes dan pengisian angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid; (2) pembelajaran terlaksana dengan kategori baik; (3) siswa menjadi aktif dalam pembelajaran; (4) keterampilan berpikir kreatif menunjukkan kategori tinggi; (5) peserta didik memberikan respon positif dengan kategori baik terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada proses pembuatan sandal desa Wedoro pada materi macam-macam gaya dan manfaatnya yang telah dikembangkan layak untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

**Kata kunci: Kontekstual, Keterampilan Berpikir Kreatif, Perangkat Pembelajaran.**

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka menyediakan kebutuhan terhadap penyelesaian masalah dan penyelidikan kegiatan. Penerapan ilmu pengetahuan perlu dilakukan secara bijak agar dapat menjaga dan melestarikan lingkungan. Pembelajaran IPA yang dilakukan di sekolah lebih mengarah pada pemberian pengalaman secara langsung pada para peserta didik untuk mengembangkan kompetensi mereka agar para peserta didik mampu memahami alam sekitar. Pembelajaran IPA dimaksudkan untuk menyelidiki dan melakukan aksi sehingga dapat membantu para peserta didik agar mendapat pengertian yang lebih mendalam tentang alam semesta (Evi Suryawati, et al., 2010).

IPA merupakan bagian dalam metode penyelidikan yang mengandung unsur penerapan cara berpikir, sikap, serta tahap-tahap dalam kegiatan ilmu pengetahuan. Kegiatan penyelidikan yang dilakukan adalah upaya memperoleh hasil berupa ilmu pengetahuan ilmiah yang berupa kegiatan obsevasi, pengukuran, perumusan dan pengujian hipotesis, pengumpulan data, bereksperimen serta melakukan prediksi. Langkah pendekatan yang bisa diterapkan pada proses penyajian pembelajaran IPA adalah dengan memadukan antara pengalaman proses IPA dan pemahaman tentang produk IPA yang terwujud dalam bentuk pengalaman langsung (Depdiknas, 2002).

Pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik apabila pembelajaran tidak menghadirkan langsung terhadap persoalan yang biasa dihadapi pada kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik kesulitan untuk menerapkan konsep-konsep yang didapat dan menginterpretasikan kejadiaan–kejadian pada keseharian mereka. Transformasi pendidikan yang diperlukan yakni melalui belajar dengan cara menghafal menjadi belajar dengan cara berpikir atau dari belajar yang sekedar sekilas saja, menjadi belajar yang mendalam bahkan secara kompleks (Suastra, 2009).

Permasalahan yang banyak dialami peserta didik dalam belajar yaitu banyaknya konsep yang harus mereka hafal tanpa tahu apa kegunaan dari konsep tersebut. Sebagian besar peserta didik belum dapat menangkap makna dari dari apa yang mereka peroleh dari pembelajaran untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada umumnya peserta didik tidak dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan pemanfaatan pengetahuan tersebut di kemudian hari. Kegiatan menghafal tentang teori maupun konsep tidak banyak membantu peserta didik dalam memutuskan permasalah yang akan dihadapi sekarang maupun masa yang akan datang. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada penguasaan materi dianggap belum mampu menghasilkan peserta didik yang aktik, kreatif dan inovatif (Abdul Kadir, 2013).

Pembelajaran kontekstual melibatkan peserta didik secara langsung dalam aktivitas penting dengan mengaitkan pelajaran dalam konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Kemampuan pengetahuan dan keterampilan dapat ditingkatkan apabila peserta didik benar-benar mengalami dan menemukan sendiri sesuatu yang baru dari apa yang dipelajari sebagai hasil rekonstruksi sendiri. Kurikulum 2013 yang diterapkan oleh pemeritah menekankan pada sistem pembelajaran harus mengandung pengalaman belajar yang substantif, seperti: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, serta mengkomunikasikan (BSNP, 2013).

Metode untuk mempelajari IPA sangat bervariasi, namun dalam salah satu sudut pandang misalnya sudut pandang konteks peserta didik lebih tepat jika dalam pembelajaran dapat mengoptimalisasi potensi sumber daya di lingkungan sekitar (Kartono, 2010). Penyatuan materi ilmu pengetahuan dengan berdasarkan konteks lingkungan sekitar pada proses pembelajaran IPA mempunyai peluang agar peserta didik mampu mengekspresikan pikiran mereka, mengakomodir konsep mereka, menumbuhkan kreativitas, menciptakan pembelajaran yang efektif, yang berimplikasi pada suasana pembelajaran yang lebih kondusif (Warpala, et al., 2010).

Pembelajaran IPA dengan memanfaatkan lingkungan untuk sumber dan objek merupakan jalan keluar yang dapat menggugah peserta didik dalam upaya mengaitkan pelajaran dalam konteks kehidupan yang sesungguhnya (Hayati,S. 2007). Alam semesta merupakan sumber belajar (learning resource) yang utama. Aktivitas belajar mengajar tanpa memperhatikan lingkungan tidak akan memberikan hasil belajar yang optimal (Tillar, 1999). Peserta didik akan mudah memahami gambaran yang masih abstrak dan rumit asalkan dalam pembelajarannya disertai contoh-contoh nyata, seperti contoh yang wajar sama seperti situasi dan kondisi yang terjadi (Semiawan, 1992).

Upaya untuk memperkuat potensi sumber daya di sekitar sebagai landasan dalam memperkaya ruang pendidikan dianggap penting karena didasari kesimpulan bahwa kondisi dunia modern beserta segala perangkat yang menyertainya tidak cukup memadai untuk menghantarkan penduduk bumi untuk menjalani kehidupan yang lebih bernilai. Ide dalam pengembangan pendidikan berdasarkan sumber daya di lingkungan sekitar bertumpu pada kesimpulan bahwa setiap kelompok mempunyai cara dan teknik tertentu yang dikembangkan untuk berperan dalam kehidupan sejalan dengan konteksnya. Pendidikan berdasarkan nilai dibutuhkan guna mengembangkan kualitas moral, kepribadian, serta sikap kebersamaan yang semakin tergerus oleh kemajuan zaman (Aspin, et al., 2007). Sebagai usaha untuk melakukan pengembangan pembelajaran kontekstual dalam pendidikan perlu ditanamankan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau High Order Thingking (HOT) sebagai bekal kemampuan dan pengalaman yang berharga bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan kemajuan IPTEK yang terus berkembang dengan pesat.

Berdasarkan identifikasi US-based Partnership for 21ft Skill (P21), bahwa kompetensi yang diperlukan di abad 21 yaitu "The 4Cs"- comumunication, collaboration, critical thingking dan creativity. Kompetensi-kompetensi tersebut penting diajarkan pada peserta didik dalam konteks bidang studi inti dan tema abad 21. Assesment and teching of 21st Century Skills (ATC21S) mengkategorikan keterampilan abad ke-21 menjadi 4 kategori, yaitu *way of thinking, way of working, tools for working* dan s*kills for living in the world* (Griffin, McGaw & Care, 2012). Way of thinking mencakup kreativitas, inovasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembuatan keputusan.

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam menghadapi abad 21 adalah keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan dalam berpikir kreatif adalah bagian dari modal dasar yang harus dimiliki dalam menatap kemajuan zaman ini. Keterampilan berpikir kreatif bisa diberikan di sekolah untuk melatih kebiasaan berpikir. Kebiasaan berpikir ini mencakup kecakapan dalam menggali dan merumuskan informasi, mengolahnya, mengambil keputusan serta memecahkan persoalan secara kreatif (Wulandari, et al., 2011). Salah satu hal yang menjadi alasan rendahnya kreativitas peserta didik di Indonesia adalah akibat dari lingkungan yang kurang mendukung untuk mengekspresikan kreativitasnya khususnya di lingkungan keluarga dan sekolah. Keterampilan berpikir kreatif merupakan cara berpikir yang mengandung ciri-ciri: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan terperinci (*elaboration*) (Filsaime, 2008).

Keterampilan dalam berpikir secara kreatif dapat dikembangkan pada pembelajaran IPA dengan sejumlah pendekatan. Cara yang bisa dikembangkan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif salah satunya dengan cara keilmuan. Salah satu maksud dari pemberian materi pelajaran dengan cara keilmuan adalah untuk menumbuhkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan berpikir kreatif (Hosnan, 2014).

Penelitian yang sama juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan cara keilmuan bisa menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik (Nurlatifah, 2015).

Sebagai upaya untuk menghadirkan pembelajaran secara kontekstual pada peserta didik yaitu dengan menghubungkan pada lingkungan sekitar dimana desa Wedoro Kecamatan Waru Sidoarjo merupakan sentra pembuatan sandal yang sudah ada sejak tahun 1980an. Sesuai informasi yang diperoleh dari pemerintah desa Wedoro, saat ini industri pembuatan sandal ada sekitar 150 yang tersebar di seluruh desa bahkan saat ini bukan hanya di desa Wedoro industri sandal tersebut tersebar di beberapa desa yang berdekatan dengan desa Wedoro antara lain desa Tropodo, Kepuh Kiriman, Brebek, dan Ngingas.

Begitu banyaknya industri kecil yang berkembang di sana sehingga sangat mudah untuk menemukan industri pengrajin sandal. Berangkat dari keadaan tersebut peneliti berusaha untuk memanfaatkan potensi pembuatan sandal yang berada dilingkungan sekitar dengan mengaitkan pembelajaran pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku khususnya pada kompetensi dasar gaya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari pada peserta didik kelas IV guna melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Pembelajaran dengan keterampilan berpikir kreatif tersebut diharapkan akan memunculkan solusi dan ide-ide kreatif dalam proses pembuatan sandal.

Hasil observasi di Madrasah Ibtida'iyah Wedoro sebagai penelitian pendahuluan di bulan November 2018 menyatakan pendidik belum melakukan pembelajaran dengan memberikan pengajaran berbasis kontekstual lingkungan sekitar. Kondisi ini, mengakibatkan minimnya pemahaman peserta didik terhadap potensi yang ada di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik yang telah diajarkan tanpa terintegrasi dengan pendekatan kontekstual yang ada menyebabkan pembelajarannya belum bisa menumbuhkan kreativitas peserta didik tentang sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di Madrasah Ibtida'iyah Wedoro pada tema 4 Berbagai Pekerjaan. Hasilnya, nilai peserta didik kelas IV A pada mata pelajaran IPA sebesar 60% hasilnya berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV tergolong cukup rendah karena memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah, yakni nilai 75 pada mata pelajaran IPA. Rendahnya hasil belajar peserta didik salah satunya adalah kualitas pembelajaran yang rendah. Menurut pengamatan pada aktivitas peserta didik di kelas, pendidik telah menjelaskan bahwa peserta didik terbilang aktif. Namun, perlu diberikan stimulus supaya peserta didik bisa meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mereka.

Hasil penelitian yang berkaitan dengan pendekatan kontekstual telah dilakukan oleh Esen Ersoy (2013) *The effects of problem-based learning method in higher education on creative thinking*. Penelitian ini menyatakan pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang merupakan bagian dari pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yaitu keterampilan berpikir kreatif. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat dapat meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Model 4-D (*four-D models*) milik Thiagarajan dijadikan acuan dalam penelitian ini. Thiagarajan membagi tahapan dalam pengembangan menjadi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kombinasi kualitatif-kuantitatif model *sequential exploratory*. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020 yaitu bulan September 2019 di Madrasah Ibtida'iyah Wedoro Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Wedoro tahun ajaran 2019-2020 yang melibatkan 33 peserta didik.

## HASIL PENELITIAN

Tes keterampilan berpikir kreatif diberikan sebanyak dua kali sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual pada pertemuan pertama. Hasil tes keterampilan berpikir kreatif digunakan untuk menentukan tingkatan berpikir peserta didik. Hasil keterampilan berpikir kreatif disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

| No Urut | INISIAL NAMA | *Pre Test* Skor (%) | Kriteria | *Post Test* Skor (%) | Kriteria | Peningkatan (g) | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | AIA | 53 | KK | 90 | K | 0,82 | Tinggi |
| 2. | AIU | 60 | KK | 89 | SK | 0,64 | Sedang |
| 3. | AAW | 62 | CK | 93 | SK | 0,68 | Sedang |
| 4. | AFF | 50 | KK | 88 | SK | 0,84 | Tinggi |
| 5. | ADK | 60 | KK | 90 | SK | 0,71 | Tinggi |
| 6. | DCS | 63 | KK | 95 | SK | 0,73 | Tinggi |
| 7. | EKN | 50 | CK | 83 | SK | 0,51 | Sedang |
| 8. | FKN | 70 | KK | 93 | SK | 0,73 | Tinggi |
| 9. | FR | 50 | KK | 82 | K | 0,71 | Tinggi |
| 10. | FSQ | 53 | KK | 88 | SK | 0,51 | Sedang |
| 11. | FNH | 60 | KK | 88 | K | 0,71 | Tinggi |
| 12. | HR | 60 | KK | 90 | SK | 0,67 | Sedang |
| 13. | KM | 50 | CK | 93 | SK | 0,77 | Tinggi |
| 14. | LS | 60 | KK | 88 | SK | 0,84 | Tinggi |
| 15. | MAM | 63 | KK | 88 | SK | 0,7 | Tinggi |
| 16. | MFN | 50 | KK | 95 | SK | 0,74 | Tinggi |
| 17. | MHJ | 70 | CK | 78 | SK | 0,62 | Sedang |
| 18. | MN | 50 | KK | 90 | SK | 0,44 | Sedang |
| 19. | MRF | 53 | KK | 79 | K | 0,64 | Sedang |
| 20. | MAL | 60 | KK | 82 | K | 0,64 | Sedang |
| 21. | MPR | 63 | KK | 81 | SK | 0,46 | Sedang |
| 22. | MR | 50 | CK | 93 | SK | 0,68 | Sedang |
| 23. | NS | 60 | KK | 79 | SK | 0,64 | Sedang |
| 24. | NZR | 63 | KK | 87 | SK | 0,60 | Sedang |
| 25. | RAK | 50 | KK | 94 | SK | 0,68 | Sedang |
| 26. | RP | 70 | CK | 88 | SK | 0,84 | Tinggi |
| 27. | RDA | 63 | KK | 92 | SK | 0,48 | Sedang |
| 28. | RAA | 50 | KK | 82 | K | 0,71 | Tinggi |
| 29. | SN | 55 | KK | 79 | K | 0,57 | Sedang |
| 30. | SDP | 60 | KK | 89 | SK | 0,68 | Sedang |
| 31. | SNF | 53 | CK | 93 | SK | 0,72 | Tinggi |
| 32. | TU | 60 | KK | 88 | SK | 0,84 | Tinggi |
| 33. | WDF | 62 | KK | 82 | SK | 0,49 | Sedang |
| Rata-rata | | 57,4 | | 87,2 | | 0,64 | Rata-rata |

Keterangan
SK : Sangat Kreatif
K : Kreatif
CK : Cukup Kreatif
KK : Kurang Kreatif
TK : Tidak Kreatif

Berdasarkan tabel 1 bahwa hasil dari tes ketrampilan berpikir kreatif peserta didik terdapat 15 peserta didik yang peningkatannya tinggi, 18 peserta didik yang peningkatannya kategori sedang.

Analisis peningkatan tiap komponen keterampilan berpikir kreatif disajikan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Peningkatan Tiap Komponen Keterampilan Berpikir Kreatif

| No | Komponen Keterampilan Berpikir Kreatif | Skor *Pre-Test* | *Post-Test* | N-Gain | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | *Fluency* | 47 | 64 | 0,70 | Tinggi |
| 2 | *Flexibility* | 45 | 60 | 0,51 | Sedang |
| 3 | *Originality* | 42 | 65 | 0,85 | Tinggi |
| 4 | *Elaboration* | 37 | 58 | 0,77 | Tinggi |

Tabel 2 menunjukkan analisis peningkatan tiap komponen keterampilan berpikir kreatif. *Flexibility* memperoleh skor N-gain dengan kategori sedang sedangkan *Fluency, Originality*, dan *Elaboration* dengan kategori tinggi.

Angket respon peserta didik diberikan pada pertemuan ketiga. Angket respon peserta didik diberikan untuk mengetahui bagaimana perasaan dan pendapat peserta didik terhadap pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbasis kontekstual pembuatan sandal di desa Wedoro yang telah dilaksanakan. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Presentasi Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran

| No | Aspek yang direspon | Respon Peserta didik | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Senang | | Tidak senang | |
| 1 | Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pembelajaran ini | Jumlah | % | Jumlah | % |
| | | 33 | 100 | 0 | |
| Rata-rata | | 33 | 100 | | |
| 2 | Bagaimana pendapat kalian terhadap komponen pembelajaran dibawah ini | Senang | | Tidak senang | |
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| | a. Materi pelajaran | 33 | 100 | 0 | |
| | b. Buku Ajar | 33 | 100 | 0 | |
| | c. LKPD | 33 | 100 | 0 | |
| | d. Tes keterampilan berpikir kreatif | 25 | 75 | 8 | 25 |
| | e. Suasana pembelajaran di kelas | 30 | 90 | 3 | 10 |
| | f. Cara belajar | 33 | 100 | 0 | |
| Rata-rata | | 31,16 | 94,14 | 1,83 | 17,5 |
| 3 | Bagaimana pendapat kalian tentang bahasa yang digunakan pada komponen pembelajaran dibawah ini? | Jelas | | Tidak jelas | |
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| | a. LKPD | 30 | 90 | 3 | 10 |
| | b. Buku ajar peserta didik | 30 | 90 | 3 | 10 |
| | c. Tes keterampilan berpikir kreatif | 30 | 90 | 3 | 10 |
| Rata-rata | | 30 | 90 | 3 | 10 |
| 4 | Bagaimana pendapat kalian terhadap tampilan (tulisan, ilustrasi/gambar dan letak gambar) pada komponen di bawah ini | Menarik | | Tidak menarik | |
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| | a. LKPD | 30 | 90 | 3 | 10 |
| | b. Buku ajar peserta didik | 33 | 100 | 0 | 0 |
| | c. Tes keterampilan berpikir kreatif | 30 | 90 | 3 | 10 |
| Rata-rata | | 31 | 93,3 | 2,0 | 6,6 |
| 5 | Setelah pembelajaran, apakah anda merasakan kemajuan pada keterampilan berpikir kreatif berikut: | Ya | | Tidak | |
| | | Jumlah | % | Jumlah | % |
| | 1. Mampu mengasilkan banyak gagasan, jawaban dan penyelesaian | 30 | 90 | 3 | 10 |
| | 2. Menghasilkan gagasan-gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda | 27 | 81 | 6 | 19 |
| | 3. Memikirkan cara atau jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain | 18 | 54 | 15 | 16 |
| | 4. Mampu mengembangkan, menambahkan dan memperkaya suatu gagasan | 30 | 90 | 3 | 10 |
| 6 | Apakah anda merasa mudah dalam menjawab butir soal tes keterampilan berpikir kreatif? | 26 | 78 | 7 | 22 |
| Rata-rata | | 26,2 | 78,6 | 6,8 | 15,4 |
| Total rata-rata | | 30,3 | 91,8 | 2,7 | 8,2 |

Berdasarkan tabel 3 menjelaskan bahwa respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual pembuatan sandal memberi respon sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase akhir analisis angket respon peserta didik yaitu 91,8 %.

DISKUSI

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 mengarahkan peserta didik untuk menyongsong pembelajaran abad 21. Dalam pembelajaran abad 21 informasi yang dapat diterima dari peserta didik dapat berasal dari mana saja dan kapan saja. Pembelajaran diharapkan dapat melatih peserta didik untuk berpikir analitis (untuk mengambil keputusan). Peran guru dalam pembelajaran abad 21 adalah dengan mengubah pola pembelajaran tradisional yang mana guru menanamkan pengetahuan menjadi guru sebagai fasilitator dan pengukur kemajuan belajar peserta didik (Hampson et al: 2011).

Sebagai fasilator guru harus merancang pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Pembelajaran dapat

dirancang oleh guru sendiri sesuai dengan karakteristik dan lingkungan belajar peserta didik. Selain itu juga diperlukan pendekatan yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran di abad 21 yang mana pengetahuan sains dan teknologi merupakan bagian yang terpenting dalam kemajuan bangsa.

Implementasi pembelajaran kontekstual seharusnya dikaitkan dengan lingkungan peserta didik yang mengarah kepada tercapainya pengetahuan maupun pengenalan lingkungan sekitar peserta didik. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan pengintegrasian potensi lingkungan dalam pembelajaran. Pengintegrasian potensi lingkungan sekitar dalam pembelajaran sebagai untuk meningkatkan rasa ikut memiliki dilingkungannya serta sebagai upaya menjaga potensi lingkungan ditengah derasnya arus globalisasi.

Pembelajaran kontekstual menuntut peserta didik untuk menemukan konsep melalui kegiatan mengamati atau mengobservasi, menanya, bekerja secara kelompok, menggali informasi, menemukan, menyimpulkan, mencatat dan mempresentasikan. Orientasi pembelajaran IPA berbasis pendekatan kontekstual bukan hanya sekedar pemahaman terhadap sains melainkan lebih pada bagaiamana sains menjadi sarana untuk memahami dan menentukan keputusan berkaitan dengan alam dan interaksinya dengan lingkungan, serta menjadi solusi setiap permasalahan yang ada (Abidin, 2014). Hal ini sejalan dengan teori belajar penemuan seperti yang dikembangkan oleh Burner.

Teori belajar penemuan terdapat empat essensi yang mendasar dalam pembelajaran. Pertama, individu hanya mengembangkan pikirannya ketika menggunkan pikiran untuk belajar. Kedua, penggunaan proses kognitif dalam proses penemuan, peserta didik akan dapat memperoleh sensasi sekaligus kepuasan intelektual yang merupakan suatu penghargaan intrinsik. Ketiga, seseorang mampu mempelajari teknik-teknik dalam menemukan penemuan adalah apabila mempunyai kesempatan untuk melakukan penemuan. Keempat, dengan dilakukannya penemuan maka akan meningkatkan retensi dari peserta didik.

Teori konstruktivis menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Dalam teori belajar konstuktivis ini peserta didik harus benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan memanfaatkan ide-ide.

Teori ini berkembang dari Piaget, Vygotsky, teori-teori pemrosesan informasi, dan teori psikologi kognitif yang lain seperti teori Bruner. Menurut teori ini, prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi peserta didik anak tangga yang membawa peserta didik ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.

Peserta didik yang masih duduk di Madrasah Ibtida'iyah tidak mudah bertanya jawab apabila tidak dihadapkan dengan media yang menarik. Pendekatan Kontekstual sangat relevan dengan teori belajar Jean Piaget . Teori tahapan kognitif Jean Piaget dalam (Papalia, 2014), belajar berkaitan dengan pembentukan dan perkembangan skema (jamak skemata). Skema adalah suatu struktur mental atau struktur kognitif yang dengannya seseorang secara intelektual beradaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sekitarnya. Skema tidak pernah berhenti berubah. Skemata seorang anak berkembang menjadi skemata orang dewasa. Proses yang menyebabkan terjadinya perubahan skemata disebut dengan adaptasi.

Proses terbentuknya adaptasi ini dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses kognitif seseorang dimana mereka mengintegrasikan stimulus, yang dapat berupa persepsi, konsep, hukum, prinsip, atau pengalaman baru, ke dalam skema yang sudah

ada di dalam pikirannya. Asimilasi terjadi jika ciri-ciri stimulus tidak cocok dengan ciri-ciri skema yang telah ada dengan caramelakukan akomodasi. Akomodasi bisa berbentuk skema baru yang sesuai dengan beberapa ciri rangsangan yang ada atau memodifikasi skema yang terbentuk sehingga cocok dengan rangsangan yang ada.

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses pembangunan sistem makna (skema) dan pemahaman realistis melaluipengalaman-pengalaman dan interaksi yang dilakukan oleh anak secara aktif. Informasi yang diterima oleh peserta didik diperoleh melalui proses asimilasi dan akomodasi Piaget (dalam Amri, 2013). Asimilasi merupakan proses kognitif dengan mengintegrasikan stimulus yang berupa persepsi, konsep hukum, prinsip ataupun pengalaman barukedalam skema yang sudah ada dalam pikiran seorang anak. Sedangkan akomodasiadalah kemampuan mengembangkan konsep atau skemata baru karena tidak dapat diadopsi dengan skema yang sudah ada. Menurut Piaget setiap individu mengalami tahapan intelektual antara lain sebagai berikut: 1) sensori-motor, 2) pra operasional, 3) operasional konkrit, dan 4) operasional formal (Dahar, 2011). Oleh sebab itu aplikasi pembelajaran inquiri harus diakomodasi dengan tahapan pertumbuhan kognitif peserta didik diMadrasah Ibtida'iyah. Kegiatan inquiri dapat dilakukan dengan menerapkan pendekatan ilmiah.

Implementasi pembelajaran kontekstual seharusnya dikaitkan dengan lingkungan peserta didik yang mengarah kepada tercapainya pengetahuan maupun pengenalan lingkungan sekitar peserta didik. Pembelajaran di sekolah tingkat dasar dikembangkan secara kontekstual, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta mengapresiasi keragaman budaya lokal. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan pengintegrasian pada lingkungan sekitar dalam pembelajaran. Pengintegrasian pada lingkungan sekitar dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan rasa ikut memiliki lingkungannya serta sebagai upaya menjaga eksistensi potensi lingkungannya ditengah derasnya arus globalisasi.

Sesuai dengan tahapan perkembangannya peserta didik usia sekolah yang dasar masih memerlukan bimbingan dari orang dewasa atau guru sebagai fasilitator sehinga peserta didik tidak sepenuhnya belajar mandiri akan tetapi dalam pemantauan dan pembimbingan dari guru. Menurut Vigotsky pembelajaran terjadi apabila peserta didik bekerja atau belajar mengerjakan tugas-tugas yang belum dipelajari. Namun tugas-tugas tersebut terletak dalam Zone of Proximal Development daerah terletak antara tingkat perkembangan anak sekarang ini yang didefinisikan sebagai kemampuan dalam memecahkan masalah berdasarkan bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu (Nur, 2000). Hal ini juga diperkuat oleh Santrock (2008) menurutnya bantuan orang dewasa atau anak yang lebih mampu, dapat membuat tugas yang terlalu sulit dikuasai anak dengan sendirian dapat dipelajari.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual berdasarkan pendekatan kontekstual mampu melatih peserta didik untuk mendapatkan konsep secara mandiri berdasarkan petunjuk yang terdapat pada pembelajaran, membuktikan kebenaran konsep dengan melakukan percobaan maupun penyelidikan sehingga konsep yang didapatkan peserta didik akan lebih matang dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.

Hasil tes keterampilan berpikir kreatif diperoleh dengan melakukan penilaian sebelum dan sesudah pembelajaran. Sebelum pembelajaran dilakukan pretes untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan berpikir kreatif peserta didik dan sesudah pembelajaran berlangsung dilakukan posttes untuk mengetahui peningkatan hasil kemampuan berpikir kreatif setelah menerima pembelajaran. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual berdampak pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penilaian kemampuan berpikir kreatif peserta didik didasarkan pada 4 indikator berpikir kreatif yang kemudian dibuatkan 8 soal uraian dimana nomer 1 dan 2 untuk mengukur indikator kelancaran nomer 3 dan 4 untuk mengukur indikator keterincian. Sedangakan soal nomer 5 dan 6 mengukur indikator kelenturan dan soal nomer 7 dan 8 untuk mengukur keaslian.

Dalam setiap soal terdapat pertanyaan stimulus yang mengarahkan peserta didik untuk berpikir kreatif dalam materi gaya yang

dikaitkan dengan pembuatan sandal. Berdasarkan tabel 1 dapat diperoleh informasi tentang hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran dengan pendekatan kontekstual pada pembuatan sandal spon. Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 15 peserta didik yang kreatif dan 18 peserta didik yang cukup kreatif dalam menjawab pertanyaan tentang gaya. Setelah dilakukan pembelajaran hasil keterampilan berpikir kreatif peserta didik menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 4 peserta didik yang mendapat peningkatan tinggi sedangkan 6 peserta didik peningkatannya sedang. Secara kesuruhan hasil posttest menunjukkan seluruh peserta didik sangat kreatif dalam pembelajaran.

Tingkat validitas komponen soal berpikir kreatif yang disampaikan sesuai pada data tabel 2 yakni 3 komponen yang mengalami peningkatan kategori tinggi yaitu Fluency, Originality, dan Elaboration sedangkan Flexibility memperoleh skor N-gain dengan kategori sedang hal ini menunjukkan dari tiap komponen soal telah memenuhi syarat untuk diujikan. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual berdampak pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pembelajaran kontekstual sebagai suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya (Johnson, 2009).

Sesuai dengan teori konstruktivis yang menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai, dalam teori belajar konstuktivis ini peserta didik harus benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan memanfaatkan ide-ide.

Penggunaan pendekatan kontekstual akan memberikan dampak bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari hari sehinga keterampilan berpikir kreatif peserta didik sangat sesuai diterapkan dengan penilaian keterampilan berpikir kreatif yang didasarkan pada 4 aspek yaitu: *fluency* (kelancaran) *flexybility* (kelenturan), originality (keaslian), dan *elaboration* (keterincian) *Torrance* (2014). Penerapan pendekatan kontekstual meningkat setelah dilakukan dengan memperhatikan kecakapan hidup (life skill) baik berupa generik skill (kecakapan personal, kecakapan sosial) maupun spesific skill (kecakapan akademik, dan kecakapan ketrampilan).

Pendekatan CTL dengan soal open ended lebih baik daripada pendekatan CTL ditinjau dari aspek kemampuan berpikir kreatif Puput Wahyu (2018). Hasil penelitian menunjukan bahwa pendekatan Open-ended dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan CD interaktif efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik pada materi pokok luas permukaan dan volum tabung Karina Pratinuari (2013). Peningkatan hasil belajar pesrta didik pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan pendekatan pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) dapat dilihat dari penelitian Wulandari et al. (2015). Pembelajaran CTL mengharuskan peserta didik menjadi berani untuk berpartisipasi aktif dalam bertukar ide, mengekspresikan pendapat mereka dan mempertajam keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penerapan pendekatan kontekstual pada proses pembuatan sandal spon desa Wedoro berpengaruh signifikan terhadap kemapuan berpikir kreatif peserta didik. Rata-rata peningkatan keterampilan berpikir kreatif yang mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual juga lebih besar dibandingkan kelas yang tidak menggunakan pendekatan kontekstual.

Saran yang dapat diberikan kepada guru agar bisa mengintegrasikan perangkat pembelajaran lainnya seperti silabus, RPP, bahan ajar maupun LKPD dengan nilai-nilai yang bersumber dari penerapan karakteristik lingkungan sekitar masing-masing. Harapannya pembelajaran menjadi lebih dekat dengan situasi nyata dan dapat mengembangkan potensi daerah disekitar tempat belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA


Alsop, S., & Watts, M. Science education and affect. *International Journal of Science Education*, *25*(9), (2003) 1043-1047.

Aspin, David N., Chapman, Judith D., Ed. *Values Education and Lifelong Learning: Principles, Policies, and Programmes*. Netherland: Springer, 2007.

Azizahwati, M. Z., Yassin, MR, Yuliani, E. "Development of High School Physics Learning Module Based on Local Wisdom to improve Student Learning Outcomes". In *Proceedings of the XXIX Scientific Meeting of Central Java & DIY HFI*, 2015.

Bustami, Y., Syafruddin, D., & Afriani, R. "The implementation of contextual learning to enhance biology students' critical thinking skills". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, *7*(4), (2018) 451-457.

Dahar, R. W, *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. *Jakarta: Erlangga*, 2011.

Damaianti, V. S., & Syamsuddin, A. R. 2009.

Ersoy, E. The effects of problem-based learning method in higher education on creative thinking. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *116*, (2014) 3494-3498.

Griffin, P., Care, E., & McGaw, B. The changing role of education and schools. In *Assessment and teaching of 21st century skills* (2012), 1-15.

Springer, Dordrecht.Hampson, M., Patton, A., & Shanks, L. *Ten ideas for 21st century education.* 2011.

Guilford, J. P. "Creativity: Yesterday, today and tomorrow". *The Journal of Creative Behavior*, *1*(1), (1967) 3-14.

Johnson, E. B, CTL Contextual Teaching & Learning. *Bandung: Kaifa*. 2014.

Kadir, A. Konsep pembelajaran kontekstual di sekolah. *Dinamika ilmu*, *13*(1), 2013.

Prastowo, A. *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. 2011.

Rahmatina, S., Sumarmo, U., & Johar, R. "Tingkat berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan gaya kognitif reflektif dan impulsif" *Jurnal Didaktik Matematika*, (2014),1(1)

Rudyanto, H. E. "Model discovery learning dengan pendekatan saintifik bermuatan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif". *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran,* 4(01) (2016).

Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Raja Grafindo Persada. 2015.

Samo, D. D. "Developing Contextual Mathematical Thinking Learning Model to Enhance Higher-Order Thinking Ability for Middle School Students". *International Education Studies*, *10*(12), (2017)17-29.

Djiwandono, S. Tes bahasa pegangan bagi pengajar bahasa. *Jakarta: PT Indeks*, 2008.

Samotawa, U. Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtida'iyah. Jakarta: PT. Indeks, 2016.

Siswono, T. Y. E. "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pengajuan Masalah dan Pemecahan Masalah Matematika". *Makalah Simposium Nasional 2007,* (2007).

Suastra, I. W. Teaching science model for developing students' creative thinking ability. In *Proceedings The 2nd International Seminar on Science Education.* Bandung Vol. 18 October, (2008)

Suryawati, E., Osman, K., & Meerah, T. S. M. The effectiveness of RANGKA contextual teaching and learning on students problem solving skills and scientific attitude. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *9*, (2010) 1717-1721.

Fajarini, Ulfah. "Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter (The Role of Local Wisdom for Character Education)". *Jurnal Sosio Didaktika*, 1 (2): (2014)123-130.

Thiagarajan, S. S. DS & Semmel, MI. *Instructional Development for Training,* 1974.

Tirtarahardja, U. La sulo. *Pengantar Pendidikan.* Jakarta, Rineka Cipta, 2005

Trilling, B., & Fadel, C. *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons, 2009.

Umbara, U. "Implementasi Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP". *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, *1*(1), No. 1 (2006).

Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya.

Warpala, I. W., Subagia, S., & Suastra, I. W. "Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran sains Smp". *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, *4*(3), (2010) 300-314.

Wulandari, M. W., Liliasari, M., & Supriyanti, M. T. "Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Siswa pada Materi Larutan Penyangga". *Jurnal Pengajaran MIPA*, *16*(2), (2011) 116-121.