

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI
STRATEGI *CREATIVE LEARNING* MURID KELAS III
SD INPRES MINASA UPA**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

OLEH

**KHAIRIYAH
10540 0508 07**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2014**

MOTTO

*Kita boleh terjatuh, tapi untuk terbangun kembali
Kegagalan adalah salah satu pelajaran yang sangat berharga
Maka masa lalu sebagai pelajaran saat ini, dan
Untuk mengembangkan masa akan datang.*

*Milikilah mimpi, karena tanpa mimpi bagaikan air yang
mengalir tanpa tujuan, dan orang yang hidup tanpa tujuan akan
menuju penderitaan
Sementara penderitaan adalah bagian kehidupan
Terpuruk*

*Oleh sebab itu,
Marilah kita menjadi orang yang sukses,
dan tekun dalam berdo'a*

*Kupersembahkan karya ini kepada:
Kedua orang tua serta suami tercinta sebagai
Tanda terima kasih atas segala
Jerih payah, dan doa yang telah
diberikan kepada penulis*

ABSTRAK

Khairiyah, 2014. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Strategi *Creative Learning* Murid Kelas III SD Inpres Minasa Upa. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Hambali dan Andi Adam.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia murid kelas III SD Inpres Minasa Upa melalui strategi *creative learning*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) karena berkaitan dengan upaya perbaikan praktek pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Minasa Upa. Subjek Penelitian adalah murid kelas III sebanyak 45 orang yang terdiri dari 27 murid laki-laki dan 18 murid perempuan pada semester genap tahun ajaran 2011/2012. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun analisis yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan sejauh mana penerapan strategi pembelajaran *creative learning* berkaitan signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar bahasa Indonesia murid kelas III SD Inpres Minasa Upa Makassar dengan kategori sedang 64,0 mengalami peningkatan menjadi kategori sangat tinggi pada siklus II yaitu 85,00; dan 2) Terjadi perubahan sikap dan tingkah laku murid kelas III SD Inpres Minasa Upa Makassar dengan keterlibatan murid dalam aktivitas belajar rendah pada siklus I dan meningkat pada kategori sangat tinggi pada siklus II.

Kata Kunci: Hasil belajar bahasa Indonesia, Strategi *creative learning*.

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur atas izin dan petunjuk Allah swt, sehingga skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Strategi *Creative Learning* Murid Kelas III SD Inpres Minasa Upa” dapat diselesaikan. Pernyataan rasa syukur kepada Allah swt, atas apa yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan karya ini yang tidak dapat diucapkan dengan kata-kata dan dituliskan dengan kalimat apapun. Tak lupa penulis panjatkan salam dan shalawat atas junjungan Nabiullah Muhammad saw, dengan segala petunjuk, kesehatan dan nasehat agama.

Penulis menyadari sepenuhnya sejak awal sampai selesainya skripsi ini, cukup banyak hambatan yang penulis temui. Akan tetapi, berkat bimbingan dari oleh Drs. Hambali, S.Pd., M.Hum., pembimbing I dan Andi Adam, S.Pd., M.Pd., pembimbing II mulai proposal sampai skripsi ini selesai. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak atas segala bantuannya sehingga hambatan-hambatan yang ditemui penulis dapat diatasi. Oleh karena itu sungguh patut kiranya menyampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
Sulfasyah, S.Pd., MA., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan ilmunya selama penulis mengenal bangku perkuliahan. Terkhusus kepada bapak dan ibu penguji yang bersedia meluangkan waktunya untuk menanggapi skripsi ini.

Kepala SD Inpres Minasa Upa yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian. Kepada teman-teman seperjuanganku yang senantiasa berbagi suka dan duka selama penulis menjadi mahasiswa. Teristimewa dan terutama sekali kepada ayahanda (Alm) Nur Rahman dan ibunda tercinta (Almarhumah) Yeni Rahman yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih dan sayang serta segala pengorbanan dan doa restu yang diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu sejak kecil sampai sekarang ini. Tak lupa penulis juga sampaikan ucapan terima kasih yang teristimewa kepada suami tercinta yang membantu penulis mengarungi suka duka kehidupan.

Akhirnya, semoga Allah swt memberikan pahala yang berlipat ganda atas usaha dan niat baik kita semua. Amin ya rabbal alamin.

Makassar, Maret 2014

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN	6
A. Kajian Pustaka	6
B. Kerangka Pikir	28
C. Hipotesis Tindakan	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30

B. Subjek dan Setting Penelitian	30
C. Fokus Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian	31
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	35
G. Indikator Keberhasilan	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan yang didapatkan dari orang tua, masyarakat maupun lingkungannya. Pendidikan bagaikan cahaya penerang yang berusaha menuntun manusia dalam menentukan arah, tujuan dan makna kehidupan ini. Sebagaimana tujuan pendidikan yang dirumuskan secara jelas dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Proses globalisasi merupakan keharusan sejarah yang tidak mungkin dihindari, dengan segala berkah dan mudaratnya. Bangsa dan negara akan dapat memasuki era globalisasi dengan tegar apabila masyarakatnya memiliki pendidikan yang berkualitas.

Kualitas pendidikan, terutama ditentukan oleh proses belajar-mengajar yang berlangsung di ruang kelas. Dalam proses belajar-mengajar tersebut guru kelas memegang peranan yang sangat penting. Guru kelas adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas-batas norma-norma yang ditegakkan secara konsisten. Sekaligus guru kelas akan berperan

sebagai model bagi anak didik. Kebesaran jiwa, wawasan dan pengetahuan guru dan perkembangan masyarakatnya akan mengantarkan para siswa untuk dapat berpikir melewati batas-batas kekinian, berpikir untuk menciptakan masa depan yang lebih baik.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran, tentunya tidak akan terlepas dari faktor tenaga pendidik sebagai salah satu subjek belajar karena guru itu merupakan faktor yang secara langsung berupaya untuk mempengaruhi, membimbing dan mengembangkan kemampuan peserta didik atau warga belajar, dalam hal ini peranan guru di dalam proses belajar-mengajar sangat menentukan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan upaya membelajarkan siswa. Kegiatan pengupayaan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Upaya-upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan, dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam setiap jenis kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi. Gilstrap dan Martin (dalam Djamarah, 2003: 26) juga menyatakan bahwa peran pengajar lebih erat kaitannya dengan keberhasilan pembelajar, terutama berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran.

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis (Depdikbud, 1995). Hal ini relevan dengan kurikulum 2006 bahwa kompetensi pembelajaran bahasa diarahkan ke dalam empat sub aspek, yaitu membaca, berbicara, menyimak dan menulis.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran di Kelas III masih didominasi oleh guru sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar sehingga interaksi antara guru dan murid berkurang. Murid hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal tanpa dituntut untuk memahaminya sehingga sebagian besar murid kesulitan mempelajari materi bahasa Indonesia dan cenderung menganggap mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan, akibatnya hasil belajar murid menurun dan menyebabkan banyak yang tidak tuntas pada materi tersebut. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2011/2012 berada dalam kategori sedang yaitu 58,24 masih di bawah nilai KKM yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu 65 dari skor ideal 100.

Adapun cara untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengembangkan strategi pembelajaran yang berpusat pada murid. Strategi pembelajaran yang dimaksud adalah strategi *creative learning*. Strategi *creative learning* adalah suatu konsep yang menggabungkan *mindmaps*, tabel dan diagram, humor dan mnemonic, serta gambar dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran, pencapaian *creative learning* yang baik akan sangat membantu

pemakaiannya. *Creative learning* dapat mempercepat pemahaman dengan menerapkan prinsip membaca tabel dan diagram, serta gambar terlebih dahulu. Strategi *creative learning* memiliki kelebihan yaitu menyediakan kilas pandang yang jelas, membuat topik pembelajaran menjadi bagian-bagian yang lebih terstruktur, memastikan aspek penting pelajaran dibahas, dan dapat digunakan pada situasi yang bervariasi.

Berdasarkan uraian tersebut yang menitikberatkan pada strategi *creative learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penulis tertarik meneliti lebih jauh tentang “meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia melalui strategi pembelajaran *creative learning* murid kelas III SD Inpres Minasa Upa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia melalui strategi *creative learning* murid kelas III SD Inpres Minasa Upa”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia murid kelas III SD Inpres Minasa Upa melalui strategi *creative learning*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi yang dapat memperkaya khasanah pengetahuan khususnya dalam peningkatan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai masukan dalam pengembangan kemampuan dalam pembelajaran dengan melakukan inovasi pembelajaran seperti penerapan strategi *creative learning*.
- b. Bagi murid, sebagai masukan tentang manfaat penerapan strategi *creative learning* dalam meningkatkan hasil belajarnya.
- c. Bagi lembaga pendidikan sekolah, sebagai bahan informasi yang dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran khusus dalam bidang studi bahasa Indonesia.
- d. Bagi peneliti, sebagai bahan banding atau bahan referensi yang ingin mengkaji permasalahan yang relevan.
- e. Bagi pembaca, sebagai masukan dalam menambah pengetahuan tentang strategi pembelajaran khususnya strategi *creative learning*.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN
HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa yang dalam bahasa Inggris disebut *language* berasal dari bahasa latin yang berarti “lidah”. Lidah merupakan alat ucap yang paling sering digunakan daripada alat ucap yang lain. Santosa (2009:2) menyatakan bahwa “bahasa ialah suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya ujaran”. Ujaran inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya. Dengan ujian inilah manusia mengungkapkan hal yang nyata atau tidak, yang berwujud maupun yang kasat mata, situasi dan kondisi yang lampau, kini, maupun yang akan datang. Ujaran manusia itu menjadi bahasa apabila dua orang manusia atau lebih menetapkan bahwa seperangkat bunyi itu memiliki arti yang serupa.

Bahasa Indonesia alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni, sistematis, manusiawi, ujar, manusiawi dan komunikatif. Disebut sistematis karena bahasa diatur oleh sistem. Setiap bahasa mengandung dua sistem, yaitu sistem bunyi dan sistem makna. Belajar bahasa pada dasarnya bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan menggunakan bahasa untuk berbagai keperluan. Vallette dan Disk (Santoso, 2009:8) Mengelompokkan tujuan-tujuan pengajaran bahasa berdasarkan atas keterampilan yang paling sederhana sampai yang paling luas, keterampilan-keterampilan tersebut dibedakan antar perilaku internal dan perilaku eksternal.

Keterampilan yang paling sederhana adalah keterampilan mekanis berupa hafalan atau ingatan. Murid menghafal dan mengingat bentuk-bentuk bahasa yang paling sederhana yang paling kompleks. Misalnya dimulai dengan mendengar beberapa kosakata baru, membaca suku kata, kelompok kata, dan kalimat. Keterampilan tahap berikutnya adalah pengetahuan berupa demonstrasi pengetahuan tentang fakta.

Kaidah bahasa yang dipelajari tahap ketiga adalah keterampilan transfer, tahap keempat adalah komunikasi dan tahap kelima adalah kritik. Tahap manapun yang harus diakhir oleh murid data belajar bahasa, prinsip belajar harus menjadi pertimbangan.

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah semua upaya manusia atau individu dalam memobilisasikan (menggerakkan, dan mengarahkan) semua sumber daya yang dimiliki baik fisik, mental, intelektual maupun sosial untuk memberikan jawaban atau respon terhadap problem yang dihadapinya. Tidak sedikit para ahli sejak dahulu sampai sekarang melakukan penelitian sehingga lahirlah beberapa macam pengertian tentang pengertian belajar. Hasil penelitian tersebut ternyata menghasilkan berbagai macam penelitian tentang belajar yang berbeda-beda tetapi perbedaan tersebut pada hakikatnya sama.

Kata belajar ditinjau dari etimologinya yaitu berasal dari kata ajar artinya memberikan pelajaran atau dapat pula diartikan memberikan petunjuk atau nasihat. Dari asal kata inilah, belajar dapat diartikan berusaha atau mengusahakan diri untuk mendapatkan sesuatu yang berhubungan dengan perubahan tingkah laku, baik berupa sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

Senada dengan hal di atas, Sudjana (2004: 25) mengemukakan bahwa "apabila kita berbicara mengenai belajar berarti membicarakan bagaimana tingkah laku itu berubah melalui pengalaman dan latihan".

Selanjutnya Slameto (2003:2) mengemukakan bahwa "belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya".

Menurut Winkel (1996:53) pengertian belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

Surya (2000:13) mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi lingkungannya.

Sedangkan pengertian belajar menurut Burton (dalam Abdurrahman, 1993:98) "Adalah suatu perubahan pada diri individu dengan lingkungannya yang menjadikannya mendapatkan kemampuan yang lebih tinggi untuk hidup secara wajar dalam lingkungannya".

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai hasil proses belajar yang ditunjukkan dengan berbagai perubahan, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan,

kebiasaan, sikap dan tingkah laku serta, perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

b. Prinsip-prinsip Belajar

Kegiatan belajar-mengajar pada hakikatnya bersifat individual, cara belajar, cara memproses informasi, intensitas belajar, hasil belajar dan sebagainya dari seseorang berbeda dengan yang lamanya. Hal ini wajar karena setiap individu merupakan pribadi yang unik. Terdapat berbagai perbedaan antara individu satu dengan individu lainnya. Namun demikian, selain perbedaan individual tersebut ada pula persamaan-persamaannya yaitu hal-hal yang bersifat umum.

Bertolak dari hal-hal yang bersifat umum ini, muncul banyak teori ataupun ide tentang belajar yang efektif dan efisien.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Ratumanan, 2004:11) prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- 1) Prinsip sadar tujuan
- 2) Prinsip perhatian, minat, dan motivasi
- 3) Prinsip kesiapan
- 4) Prinsip latihan
- 5) Prinsip aktivitas
- 6) Prinsip keterlibatan langsung (mengalami hal yang sebenarnya)
- 7) Prinsip tantangan
- 8) Prinsip balikan dan penguatan
- 9) Prinsip perbedaan individual

Dalam pembelajaran, guru perlu memahami dan benar-benar memperhatikan akan adanya prinsip-prinsip belajar di atas.

Davies (dalam Nasution, 1982) mengatakan untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai prinsip-prinsip belajar antara lain:

- 1) Apapun yang dipelajari siswa, maka siswalah yang harus belajar dan bukan orang lain, anak itu siswa yang harus bertindak aktif.
- 2) Setiap siswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- 3) Seorang siswa akan belajar lebih baik apabila memperoleh penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut di atas dalam kaitannya dengan prinsip-prinsip belajar maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip belajar.

c. Hasil Belajar

Keberhasilan proses pembelajaran dapat ditinjau dari proses dan basil belajar yang dicapai siswa. Untuk mengukur tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar maka digunakan suatu penilaian. Penilaian adalah sebagai aktivitas dalam menentukan tinggi rendahnya hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar merupakan informasi kuantitatif yang menunjukkan seberapa besarkah tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan kepada siswa setelah proses belajar-mengajar yang diperoleh melalui suatu penilaian

Menurut Raka (dalam Mappasoro, 2009:68) penilaian adalah pengenaan skala-skala baik buruk, bisa diterima, tidak bisa diterima, memenuhi syarat, tidak memenuhi syarat dan yang sebangsanya berdasarkan suatu orientasi tertentu terhadap prestasi yang telah diangkakan melalui proses pengukuran.

Menurut Dimiyati (2002: 200) bahwa basil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Jadi, hasil belajar adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia

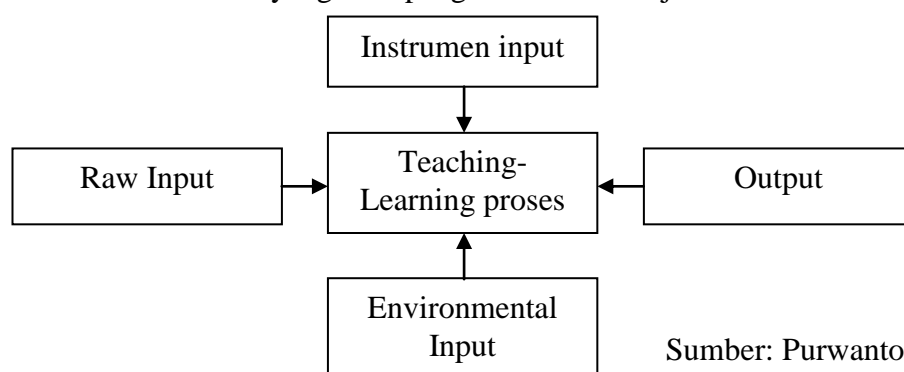
Hasil belajar bahasa Indonesia siswa, dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari diri maupun dari luar diri siswa. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali dalam meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar siswa.

Purwanto (2007: 102) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual (kematangan pertumbuhan, kecerdasan latihan dan motivasi dan faktor pribadi).
- 2) Faktor yang ada di luar individual yang disebut faktor sosial (keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang diperlukan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial).

Untuk lebih jelasnya mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa digambarkan oleh Purwanto sebagai berikut:

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa



Sumber: Purwanto (2007: 106)

Dari gambar tersebut di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Raw input* merupakan masukan mentah dalam pembelajaran terhadap siswa, berupa bahan pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar-mengajar.
- 2) *Teaching learning process* merupakan proses belajar-mengajar yang berlangsung yang dilakukan oleh guru dengan mengajarkan materi pelajaran tertentu. Dalam proses pembelajaran, ikut berpartisipasi sejumlah faktor lingkungan yang merupakan masukan dari lingkungan (*environmental input*) dan sejumlah faktor instrumental (*instrumental input*) yang dengan sengaja dirancang guna menunjang tercapainya keluaran atau kemampuan belajar siswa.
- 3) *Output* merupakan hasil dari proses pembelajaran, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan belajar siswa.

Pendapat di atas relevan dengan pengklasifikasian faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagaimana dikemukakan oleh (Slameto, 2003: 4) yaitu:

- 1) Faktor intern, berupa faktor jasmaniah, terdiri atas, faktor kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis, terdiri atas intelegensi perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor ekstern, berupa faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan, faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah), faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat dan uraian di atas, maka pada hakikatnya berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa di sekolah, tetapi diklasifikasikan atas faktor yang bersumber dari dalam diri siswa dan faktor dari

luar dirinya. Dari kedua faktor tersebut, faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah berupa pemberian tugas merupakan salah satu faktor yang memungkinkan murid dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

e. Menulis

1) Pengertian Menulis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menulis adalah membuat huruf (angka) dengan pena (pensil, kapur, dan sebagainya); melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menurut Akhadiah, (1994:13) menulis adalah menyusun gagasan secara runtut dan sistematis. Selanjutnya, Tarigan, (1986:21) mengemukakan menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut jika mereka memahami bahasa dan grafik itu.

Pendapat lain diungkapkan oleh Mashuri, (1986: 11) bahwa menulis adalah suatu proses, menyusun, mencatat, dan mengkomunikasikan makna dalam tataran ganda, bersifat interaktif, dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan suatu sistem tanda konvensional yang dapat dilihat dan dibaca.

Menulis berarti menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik suatu bahasa yang dipahami seseorang, sehingga orang lain dapat membaca dan menyampaikan makna, namun tidak memperlihatkan kesatuan bahasa. Hal inilah yang membedakan secara esensial antara lukisan dengan tulisan. Dengan kata lain, melukis huruf bukanlah menulis sebab kegiatan menulis menuntut pengetahuan tentang kaidah-kaidah penulisan (Weiss dalam Salam, 2009).

Kemampuan menulis menuntut penulis untuk mampu menggunakan pola-pola bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan. Kemampuan menulis mencakup berbagai kemampuan, misalnya kemampuan memahami apa yang akan dikomunikasikan, penggunaan unsur-unsur bahasa, kemampuan mengorganisasi wacana, dan juga gaya dalam pemilihan bahasa yang tepat.

Menurut Syafi'ie (1988) salah satu substansi retorika menulis adalah penalaran yang baik. Dalam hal ini, hasil kesimpulan yang benar harus dilakukan dengan penalaran secara cermat dengan berdasarkan pikiran yang logis, penalaran yang salah akan menuntun kepada kesimpulan yang salah. Pada prinsipnya fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Kegiatan menulis sangatlah penting dalam dunia pendidikan, karena melatih anak didik dalam menuangkan dan mengembangkan ide atau gagasannya ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, juga dapat membantu dalam menanggapi dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, untuk mencapai maksud, penulis haruslah menguasai prinsip-prinsip menulis dan berpikir. Menurut D'Angelo (dalam Tarigan, 1986) salah satu prinsip menulis yang penting dikuasai oleh penulis adalah penemuan, penyusunan, dan gaya memaparkan ide dalam bentuk tulisan.

Sejalan dengan hal tersebut, De Porter (2009) menyatakan bahwa menulis merupakan kreativitas yang menyenangkan. Setiap pribadi mempunyai bakat unik dan mempunyai banyak cara untuk mengatasi penulis dan kemampuan untuk menulis secara kreatif.

2) Proses Menulis

Dalam proses menulis, penekanan terletak pada keseimbangan antara proses dan produk. Produk merupakan tujuan penulis dan juga merupakan alasan melalui proses pra-menulis, konsep revisi, dan tahap editing (Brown, 1994: 344). Dengan mengikuti langkah-langkah yang jelas siswa diharapkan dapat menghasilkan tulisan yang berkualitas. Seiring pendapat dengan Brown, Joy M. Reid (1988: 345), kegiatan menulis merupakan suatu proses dimana harus melalui beberapa tahap yaitu tahap pra penulisan, tahap penulisan, tahap perbaikan, dan tahap editing. Tahap pra penulisan adalah tahap berpikir sebelum menuliskan sesuatu. Tahap ini meliputi memahami atasan menulis, pemilihan subjek yang diminati, memperdalam subjek sehingga mendekati hal yang benar-benar diinginkan. Setelah memperdalam subjek, penulis mengumpulkan ide-ide. Satu hal dalam tahap ini adalah perlu dipertimbangkannya calon pembaca yang akan membaca tulisan tersebut. Calon pembaca adalah suatu konsep yang penting untuk dapat memprediksi siapa pembaca tulisannya nanti. Untuk dapat berkomunikasi melalui tulisan, penulis harus memahami untuk siswa, anak laki-laki, anak perempuan, untuk orang tua atau bahkan tulisan tersebut adalah untuk ilmuwan. Dengan memahami calon pembacanya, penulis akan memutuskan pola bahasa yang akan digunakan dalam tulisannya sehingga pembacanya akan mudah memahaminya.

Tahap yang kedua adalah tahap penulisan, penulis mulai untuk mengorganisasi semua ide-ide yang ada ke dalam kesatuan tulisan yang saling berkaitan. Ada tiga hal yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu memulai dan

mengakhiri tulisan dengan jelas, menuliskan suatu pernyataan atau suatu pendapat dengan jelas, dan menuliskan kalimat-kalimat dengan lancar dimana unsur koherensi dan kohesi antar paragraf harus diperhatikan. Dengan melakukan tiga hal tersebut diharapkan yang dihasilkan akan dapat menjelaskan sesuatu kepada para pembacanya. Tulisan yang berkualitas juga memiliki arti bahwa tulisan tersebut menggunakan pola pendahuluan, isi, dan kesimpulan. Pendahuluan dimulai dengan tulisan yang menarik pembaca untuk mau membaca. Pendahuluan ini bertujuan untuk memberikan ide pokok kepada pembaca sehingga mereka lebih mudah dalam memahami suatu tulisan. Untuk bagian isi dari suatu tulisan bertujuan untuk menyatakan topik yang ingin disampaikan oleh penulis yang disertai dengan contoh dan gambaran dari topik tulisan tersebut. Bagian terakhir dari suatu tulisan adalah kesimpulan. Bagian ini adalah menyimpulkan hal-hal yang telah ditulis di bagian pendahuluan dan isi dengan tanpa ada pengulangan kalimat yang sama. Selain itu, di bagian ini juga berisi tentang saran-saran dan perkiraan-perkiraan yang ingin disampaikan oleh penulis. Di bagian akhir ini, penulis memiliki kesempatan untuk mengecek kembali tulisannya.

Tahap ketiga adalah tahap perbaikan. Pada tahap ini seorang penulis dapat memberikan tambahan-tambahan berupa ide dan hal-hal yang spesifik. Selain itu, penulis dapat menggunakan fakta-fakta, gambaran fisik, dan pengalaman yang dapat meningkatkan ide pokok. Disinilah penulis berkesempatan untuk berpikir bagaimana membuat tulisannya lebih menarik pembaca untuk membaca. Di dalam tahap ini pula, penulis dapat mengecek ulang apakah sudah tercapai tujuan dari suatu tulisan yang akan disampaikan oleh pembaca dengan contoh-contoh yang

telah diberikan. Pada tahap perbaikan ini, seorang penulis dapat melakukan sendiri ataupun dengan rekan sejawatnya atau teman. Untuk diperhatikan dengan rekan sejawat akan lebih efektif karena teman sejawat atau teman adalah orang lain atau bisa disebut dengan pembaca dari tulisan tersebut. Meskipun demikian bukan berarti semua masukan atau saran dari teman tersebut harus dilaksanakan, tetapi dapat dipertimbangkan bagi sempurnanya suatu tulisan.

Untuk tahap yang terakhir dari suatu tahap penulisan yaitu tahap keempat yang disebut dengan tahap editing, seorang penulis dapat membaca kembali, mengubah, dan memperkuat tulisannya dengan mempertimbangkan kebutuhan dari calon pembacanya dan memperhatikan tujuan dari penulisan tersebut. Selain dua pertimbangan di atas, penulis juga dapat mengecek tata bahasa dengan mengurangi kesalahan tata bahasa, kosa kata maupun kesalahan susunan kalimat.

3) Tujuan Menulis

Setiap penulis senantiasa akan memproyeksikan sesuatu mengenai dirinya ke dalam bentuk tulisan. Bahkan dalam tulisan yang objektif sekali pun keadaan penulis masih tetap tercermin, karena gaya tulisnya senantiasa dipengaruhi oleh nada yang sesuai dengan keinginan penulis yang bersangkutan. Tujuan menulis berdasarkan penulis dapat dikelompokkan menjadi empat macam sebagai berikut: (1) sebagai rekreasi atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh, (2) sebagai praktisi atau ilmuwan yang menulis untuk disiplin ilmu atau sebagai narasumber, (3) sebagai upaya untuk mereka isi perasaan dan observasi yang dilakukan, hal ini akan berupa bentuk surat, puisi, dan (4) sebagai upaya untuk mendeskripsikan sesuatu, bentuk tulisan berupa laporan rangkaian peristiwa, iklan dan lain-lain.

Tujuan menulis menurut D'Angelo (1980: 19) dibagi menjadi empat bagian, yaitu:

- a) Tulisan yang bertujuan memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif (*informative discourse*).
- b) Tulisan yang bertujuan meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*).
- c) Tulisan yang bertujuan menghibur/menyenangkan atau yang mengandung estetika disebut wacana kesastraan atau tulisan literer (*literary discourse*).
- d) Tulisan yang bertujuan mengekspresikan perasaan dan emosi disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*).

Tarigan membagi tujuan menulis menjadi tujuh bagian, yaitu:

- a) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku; sekretaris yang ditugaskan membuat laporan atau notulen rapat).

- b) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kekecewaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Seseorang tidak akan dapat menulis secara tepat guna kalau dia percaya, baik secara sadar maupun secara tidak sadar bahwa pembaca atau penikmat karyanya itu adalah "lawan" atau "musuh". Tujuan *altruistik* adalah kunci *keterbacaan* sesuatu tulisan.

c) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

d) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.

e) *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

f) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” di sini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

g) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Dalam tulisan seperti ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

4) Jenis-Jenis Pembelajaran Menulis di SD

a) Menulis Permulaan

Dalam pembelajaran menulis permulaan tentu harus dimulai pada hal sangat sederhana. Menulis tentu hanya dengan beberapa kalimat sederhana bukan suatu karangan yang utuh. Mengajarkan menulis permulaan tentu saja selalu

dilakukan dengan pembelajaran terpimpin. Beberapa contoh pembelajaran menulis permulaan seperti berikut (a) mengarang mengikuti pola dengan cara siswa hanya diminta membuat karangan seperti contoh (pola) yang diberikan yang tentunya idenya harus lebih dekat dengan siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat menuangkan ide/pikiran secara runtut dan logis.

Contoh: Jeruk.

Jeruk berbentuk bulat.

Isinya kuning.

Rasanya manis dan asam.

Jeruk banyak dijual di pasar.

Contoh di atas dapat ditiru polanya oleh anak dengan memberi topik lain misalnya, kelereng, kucing, pohon, dan sebagainya. Karangan di atas bisa diajarkan pada kelas satu dan dua, setelah siswa lancar dalam menulis kalimat sederhana. (b) Mengarang dengan melengkapi kalimat, yakni siswa diminta untuk melengkapi kalimat dalam karangan dengan kata yang telah tersedia. (c) Bimbingan dengan memasang kelompok kata, yakni siswa diminta untuk memasang kelompok kata dengan kalimat yang terpenggal atau kurang lengkap. Hal ini bertujuan agar siswa dapat membuat kalimat luas. (d) Bimbingan dengan mengurutkan kalimat, yaitu siswa dibimbing untuk mengurutkan kalimat sesuai dengan gambar seri. (e) Bimbingan dengan pertanyaan, hal ini diharapkan agar siswa dapat membuat karangan setelah dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan dalam pikirannya. Karena sebuah karangan jika ditarik kesimpulan sebenarnya merupakan rangkaian jawaban atas berbagai pertanyaan. Dalam hal ini guru hanya menyiapkan beberapa pertanyaan, misalnya: Kucingku; apa nama

kucingmu, apa warnanya, apakah kamu menyukainya, apa makanannya, kapan memberi makan, lucu, mengapa lucu, bagaimana suaranya, mengapa kucing dipelihara orang, dan sebagainya.

Demikian beberapa contoh mengarang atau menulis permulaan, yang pada dasarnya merupakan upaya membentuk kebiasaan siswa mengarang secara sederhana sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuannya.

b) Menulis Lanjutan

Syarat untuk dapat menulis lanjutan adalah siswa harus terampil dan menguasai menulis permulaan. Oleh karena itu, pada prinsipnya menulis lanjutan adalah pengembangan menulis permulaan. Adapun tujuannya adalah agar siswa dapat membuat karangan secara ajek dan lengkap. Beberapa metode dalam menulis lanjutan antara lain: (a) Membuat paragraf dengan gambar, yakni siswa diminta untuk membuat paragraf berdasarkan gambar yang telah disediakan. Hal ini dapat diberi kata-kata kunci, sehingga tidak terlalu menyimpang dengan cerita. (b) Mengembangkan paragraf, yakni siswa dilatih untuk mengembangkan sebuah kalimat utama menjadi sebuah paragraf. (c) Menyusun paragraf dari kalimat yang tersedia. (d) Menghubungkan paragraf dengan paragraf lainnya. (e) Membuat karangan dengan gambar seri. (f) Mengarang berdasarkan kerangka, dan mengarang secara bebas. (<http://racmad-widodo's-weblog.21/10/2009>)

2. Strategi Pembelajaran *Creative Learning*

a. Pengertian *creative learning*

Creative learning adalah suatu konsep yang menggabungkan mind maps, tabel dan diagram, humors, dan mnemonic, serta gambar dalam proses belajar.

Jauh sebelum *creative learning* dicetuskan serta dikukuhkan dalam teori, banyak tokoh fenomenal dunia yang telah menggunakan konsep ini. Sebut saja Leonardo Da Vinci yang menggunakan gambar, diagram, simbol dan ilustrasi sebagai cara untuk mengabadikan pikirannya. Florence Beetlestone (2011:280) menyatakan kreatifitas merupakan sebuah komponen penting dan memang perlu tanpa kreativitas pelajar hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit. Aspek kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan untuk mencapai penguasaan yang lebih besar, khusus dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

b. Penjelasan empat konsep *creative learning*

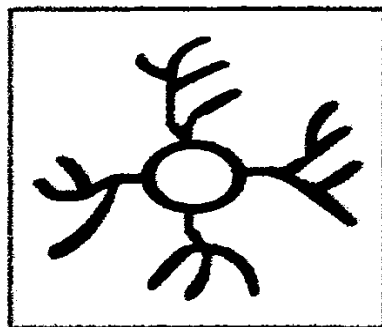
1) *Mind Maps*

Mind Maps adalah metode dengan banyak warna dan berfokus pada gambar serta diagram yang berbentuk radial yang mewakili semantik atau hubungan lain di antara hal yang kita pelajari secara terstruktur. *Mind Maps* digunakan untuk menyusun ide praanalitik secara terstruktur, membuat ringkasan secara cepat dan untuk menyusun topik-topik utama secara terurut. Cara pembuatannya adalah dengan membuat topik di tengah dan cabang berwarna dengan tulisan di atas cabang dan pictogram. Pembuatannya dimulai dengan topik utama di tengah dengan cabang subtopik, memakai pictogram dan gambar untuk memberi arti tambahan.

Keuntungan *mind maps*:

a) Mudah dipelajari dan digunakan

Mind Maps mempunyai konsep yang mudah dipelajari. Dengan memahami prinsip-prinsip pembuatannya, kita dapat menerapkannya dengan mudah dalam pembelajaran kita.



b) Melatih kreativitas dan kemampuan ekspresi diri

Dalam menyusun mind maps, diperlukan kreativitas dalam menyusun ide dan membuat gambar. Dengan ide dan gambar yang menarik. Kemampuan mengingat hal yang diperlukan akan meningkat.

c) Menyediakan "*overview*" terstruktur yang jelas

Mind maps terdiri dari topik pokok yang terstruktur dengan gambar yang memudahkan untuk dibaca ulang.

d) Mudah dikembangkan dan ditambahi isi yang lain

Kekurangan *mind maps*:

a) Idiosinkratik , sulit dibaca orang lain

Mind maps yang dibuat seseorang terkadang sulit dibaca orang lain karena adanya perbedaan persepsi dalam membuat kata dan gambar.

b) Hanya mewakili hubungan yang terstruktur

c) Dapat tidak konsisten

d) Dapat menjadi terlalu kompleks

Pembuatan *mind maps* yang terlalu lengkap dalam artian terlalu banyak kata-kata yang ditulis, akan menyebabkan *mind maps* itu menjadi terlalu kompleks sehingga tidak terbentuk efisiensi waktu dalam membaca.

2) Gambar

Pemakaian gambar sebagai alat bantu belajar masih dianggap sebagai pelengkap. Kebanyakan mahasiswa membaca tulisan terlebih dahulu kemudian baru melihat gambar. Hal ini diperparah oleh buku yang semuanya tulisan tanpa gambar. Padahal, satu gambar mampu menjelaskan banyak hal bila pembaca mampu mengintrepetasikan gambar secara menyeluruh. Oleh karena itu, dianjurkan membaca gambar terlebih dahulu kemudian membaca tulisan.

Cara untuk membaca gambar dapat dilakukan dengan:

- a) Melihat secara aktif, yaitu pembaca berusaha memahami gambar dan mencoba membuat pertanyaan yang berhubungan dengan topik yang dipelajari.
- b) Setelah timbul pertanyaan, barulah pembaca mencari jawaban dengan membaca wacana yang menyertai gambar.
- c) Melakukan pengulangan membaca gambar untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

3) Humor dan Mnemonic

Humor berasal dari bahasa latin *humorem* artinya cairan. Namun, sekarang ini kata humor telah mengalami pergeseran makna menjadi kata yang berarti komunikasi (tertulis, verbal, gambar, atau bentuk lainnya) termasuk sindiran, candaan, sarkasme, satire, dan kartun yang bisa memicu tawa atau senyum.

Humor dianggap kompleks baik secara kognitif maupun afektif sehingga humor masih sulit diterima oleh akademisi kedokteran. Terlebih humor dianggap tidak serius. Di sisi lain, sebenarnya humor dapat menjadi nilai tambah dalam pendidikan kedokteran.

Menurut beberapa ahli, humor dapat memberi kontribusi yang bernilai terhadap proses belajar. Humor diyakini dapat menurunkan kecemasan dan stres, meningkatkan kepercayaan diri, produktivitas, daya tarik, dan merangsang pemikiran yang luas.

Oleh karena itu, pemakaian humor dalam pendidikan sebagai salah satu alat bantu haruslah ditingkatkan.

Di Indonesia, mnemonic dikenal sebagai jembatan keledai; merupakan singkatan yang dibuat untuk memudahkan proses mengingat. Semakin mempunyai arti dan spesifik, suatu mnemonic akan lebih diingat. Biasanya mnemonic yang dibuat sendiri lebih mudah diingat. Namun, tidak tertutup kemungkinan mencontoh mnemonic yang telah ada seperti tercantum di buku dan website tertentu.

4) Tabel dan diagram

Konsep tabel dan diagram memiliki kesamaan dengan *Conceptual diagram*. Pembelajaran melalui label dan diagram mempunyai kelebihan:

- a) Menyediakan kilas pandang yang jelas.
- b) Membuat topik pembelajaran menjadi bagian-bagian yang lebih terstruktur.

Bahan pelajaran yang terstruktur dalam label dan diagram akan memudahkan dalam mengetahui adanya persamaan, perbedaan.

- c) Memastikan aspek penting pelajaran dibahas.

d) Dapat digunakan pada situasi yang bervariasi

Kekurangan *conceptual diagram* adalah:

- a) Dapat menjadi sulit dimengerti bila tidak mempunyai pengetahuan akan arti kategori.
- b) Bisa menjadi tidak teraplikasi pada topik tertentu.
- c) Tidak tersedianya bantuan *mnemonic*.
- d) Tidak merangsang kreativitas atau ekspresi diri,

Untuk mendapatkan hasil yang optimal, dianjurkan membaca label dan diagram terlebih dahulu kemudian membaca tulisan.

c. Hubungan *creative learning* terhadap cara kerja otak

Pengetahuan dan pemahaman tentang otak baru mulai mengalami kemajuan pesat di penghujung abad ke-20. Perkembangan tersebut dianggap sangat bermakna dan telah mengubah landasan psikologi, pendidikan, dan bisnis.

Sel otak beroperasi dengan membentuk kaitan yang sangat kompleks dengan sel-sel otak maupun sel saraf lain. Impuls saraf melepaskan ratusan ribu vesikel yang menyeberangi celah sinaptik untuk sampai ke permukaan dendritik. Kemudian pesan dikirim sepanjang cabang sel otak ke akson yang pada akhirnya akan dilanjutkan ke sel otak lain sehingga terciptalah jala-jala pikir yang sangat rumit. Jala-jala ini adalah *mind map* fisik internal pikiran dan *mind map* yang dibuat di atas kertas mencerminkan *mind map* internal ini.

Seperti telah diketahui, serebrum mengendalikan semua ingatan utama dan keterampilan pembelajaran. Adapun serebrum itu sendiri terdiri atas otak kiri

(bertanggung jawab terhadap kata, logika, angka, urutan, linieritas, analisis, daftar) serta otak kanan (bertanggung jawab terhadap irama, kesadaran, ruang, dimensi, imajinasi, melamun, warna, kesadaran, holistik).

Penelitian menunjukkan bahwa kekuatan dan kelemahan yang berkelanjutan dari keterampilan kortikal pada setiap orang merupakan fungsi kebiasaan dasar dari desain otak itu sendiri. Artinya, bila seseorang memiliki kelemahan pada suatu area otak, maka bukan tidak mungkin baginya untuk meningkatkan kekuatan dan keterampilan di titik kelemahan tersebut. Ditambah pula, ia bisa turut menguatkan kinerja otak di area-area lain yang sebelumnya telah bekerja baik.

Sebagian besar sistem pendidikan dan cara belajar cenderung mengarahkan perhatian kepada ketrampilan otak kiri. Dengan cara ini, potensi kerja otak tidaklah maksimal. Jika tugas-tugas berpikir hanya diberatkan pada salah satu sisi otak, maka dialog antarbelahan otak berkurang sehingga kinerja otak juga menurun. Pemakaian konsep *creative learning* akan merangsang kerja otak kanan dan otak kiri sehingga terjadi kerja otak yang optimal.

Konsep *mind map* memadukan kerja otak kiri maupun otak kanan karena *mind map* menggunakan gambar, warna, dan imajinasi bersamaan dengan kata, angka, dan logika.

Makin banyak otak digunakan, makin mudah otak melakukan fungsinya karena hambatan biokimia terhadap pikiran makin berkurang. Makin sering *mind map* digunakan, makin kuatlah peta-peta internal di dalam otak. Menurut para ahli, makin sering seseorang melakukan pengulangan suatu informasi atau

pekerjaan akan terbentuk jalur sel saraf khusus yang mempermudah individu untuk memanggil informasi itu saat diperlukan.

d. Manfaat *creative learning* terhadap proses pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, penerapan *creative learning* yang baik akan sangat membantu pemakainya. Penerapan *creative learning* membutuhkan semangat dan latihan dalam upaya memulainya, karena dalam perjalanan pemakaiannya bisa muncul perasaan bosan dan tidak berguna. Perasaan bosan muncul karena adanya sifat malas dalam pribadi individu untuk mengulang mencatat dalam pembuatan *mind maps*.

Creative learning dapat mempercepat pemahaman dengan menerapkan prinsip membaca tabel dan diagram, serta gambar terlebih dahulu. Bila tersedia *mind maps*, humor dan *mnemonic*, perlu dibaca terlebih dahulu.

e. Langkah-langkah praktis penerapan *creative learning*

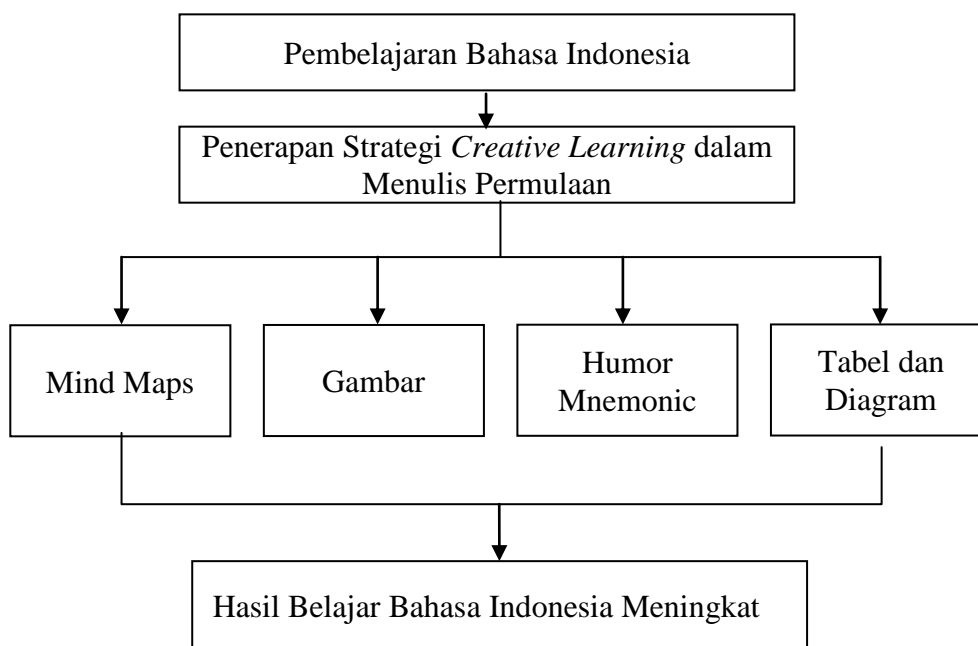
- 1) Membaca gambar, diagram, dan tabel terlebih dahulu.
- 2) Membaca *mind maps*, humor, dan *mnemonic* bila tersedia.
- 3) Membaca tulisan yang menyertai gambar, diagram, tabel, *mind maps*, humor, maupun *mnemonic*.
- 4) Mengulangi tahap 1 dan 2 untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

B. Kerangka Pikir

Hasil belajar adalah ukuran keberhasilan murid setelah mengikuti proses belajar-mengajar. Di dalam proses pengajaran salah satu faktor yang sangat menentukan adalah strategi belajar-mengajar yang tepat.

Strategi pembelajaran *creative learning* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Dengan strategi pembelajaran *creative learning* dapat lebih merangsang murid dalam melakukan aktivitas belajar sendiri. Strategi pembelajaran *creative learning* bagi murid kelas III SD Inpres Minasa Upa memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi bahan-bahan sesuai dengan kecepatan dan waktu mereka sendiri-sendiri, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

Adapun bagan dari kerangka pikir di atas adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1: Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “jika diterapkan strategi *creative learning*, maka hasil belajar bahasa Indonesia murid kelas III SD Inpres Minasa Upa meningkat”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) karena berkaitan dengan upaya perbaikan praktek pembelajaran di kelas. Umar (2008:10) bahwa “tujuan guru melakukan PTK adalah untuk meningkatkan atau perbaikan praktek pembelajaran”. Hal senada dikemukakan oleh Arikunto (2010:3) bahwa “PTK merupakan suatu pencerahan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Sedangkan jenis PTK yang dipilih adalah PTK partisipan, karena peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran sampai dengan hasil penelitian berupa laporan (Wibawa, 2003).

B. Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Minasa Upa. Subjek Penelitian adalah murid kelas III sebanyak 45 orang yang terdiri dari 27 murid laki-laki dan 18 murid perempuan pada semester genap tahun ajaran 2011/2012.

C. Fokus Penelitian

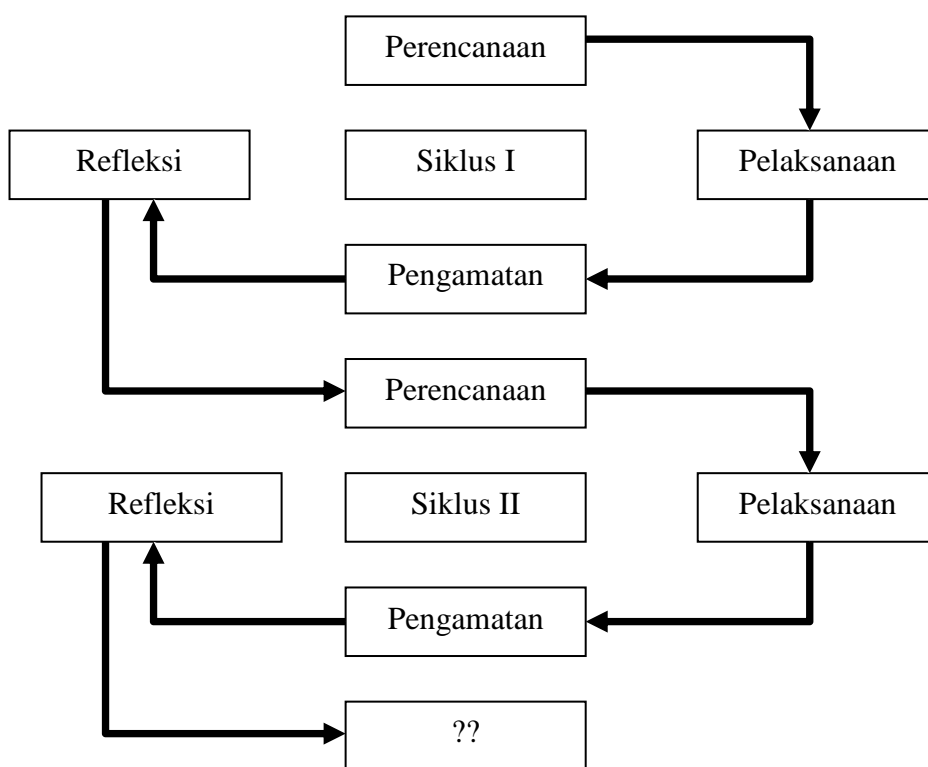
Fokus dalam penelitian ini adalah penerapan strategi *creative learning* dan peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia murid dengan menyelidiki faktor-faktor sebagai berikut:

1. Faktor proses, yaitu dengan mengamati proses belajar-mengajar selama berlangsungnya pembelajaran melalui strategi *creative learning*.

2. Faktor hasil, yaitu dengan melihat perubahan hasil belajar, minat, perhatian dan motivasi murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus kegiatan. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun alur penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 3.1 Model PTK (Arikunto, 2010:16)

1. Tahap Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- 1) Menelaah kurikulum kelas III SD mata pelajaran bahasa Indonesia
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

- 3) Membuat lembar observasi
- 4) Membuat alat evaluasi

b. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai skenario yang telah dibuat, kegiatan ini sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan materi
- 2) Guru meminta murid membaca gambar, diagram dan tabel terlebih dahulu.
- 3) Guru meminta murid membaca *mind maps*, *humor mnemonic* yang disediakan guru.
- 4) Guru meminta murid membaca tulisan yang menyertai gambar, diagram, tabel, *mind maps*, *humor mnemonic*.
- 5) Guru meminta murid mengulangi tahap 1 dan 2 untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara kontinyu setiap kali pembelajaran berlangsung dalam pelaksanaan tindakan dengan mengamati kegiatan guru dan aktivitas murid. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkenaan dengan strategi *creative learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia murid kelas III SD Inpres Minasa Upa.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh tahap observasi. Baik aktivitas yang dilakukan oleh guru dan aktivitas

yang dilakukan oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis data dilakukan refleksi guna melihat kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada saat pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

2. Tahapan Siklus II

Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus ke-2 adalah mengulang kembali kegiatan-kegiatan pada siklus pertama.

Adapun kegiatan pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, dirumuskan perencanaan siklus kedua sesuai dengan pelaksanaan siklus pertama dengan menambah atau mengurangi bagian-bagian yang dianggap perlu berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan ini merupakan penambahan kegiatan pembelajaran pada siklus pertama, yang mana diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya, seperti pada saat diskusi kelompok ada yang aktif dan ada yang kurang aktif di dalam mencari jawaban tentang materi yang diberikan, maka guru di situ memberi arahan agar lebih kompak lagi, dan menanyakan kepada teman atau guru kalau mengalami kesulitan.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada dasarnya sama dengan siklus pertama yaitu mengamati kegiatan guru dan aktifitas murid selama proses belajar-mengajar berlangsung.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi umumnya sama dengan apa yang dilakukan pada siklus pertama, pada tahapan ini murid diberikan kesempatan untuk menuliskan tanggapannya dan saran secara tertulis tentang pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran *creative learning*. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis pada tahap ini, demikian pula hasil evaluasi.

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik:

1. Observasi

Kegiatan observasi dimaksudkan untuk mengamati proses pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Indonesia oleh guru di kelas mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Demikian pula terhadap partisipasi murid dalam proses belajar bahasa Indonesia melalui strategi pembelajaran *creative learning*.

2. Tes

Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk memproses hasil belajar murid setelah diajar dengan strategi pembelajaran *creative learning*. Tes diberikan kepada murid sebanyak 2 kali yaitu pada akhir siklus pertama dan kedua. Tes penelitian terdiri atas 10 soal.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh jumlah siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa Makassar dan silabus yang dipegang oleh guru.

F. Teknik Analisis Data

Adapun analisis yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan sejauh mana penerapan strategi pembelajaran *creative learning* berkaitan signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

Untuk analisis kuantitatif digunakan statistik deskriptif yaitu skor rata-rata dan persentasi. Selain itu, ditentukan pada tabel frekuensi nilai maksimum dan nilai minimum setiap akhir siklus.

Analisis kualitatif digunakan teknik kategorisasi tingkat penugasan menurut Marwah (dalam Ma'urf, 2003:23) mengemukakan bahwa pengkategorian hasil belajar yang tercakup dalam edaran Direktorat Pendidikan Menengah No. 288/C3/MN/99 sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pengkategorian Nilai

No.	Interval Nilai	Kategori
1.	0-34	Sangat Rendah
2.	35-54	Rendah
3.	55-64	Sedang
4.	65-84	Tinggi
5.	85-100	Sangat Tinggi

Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Ketuntasan Hasil Belajar

No.	Skor	Kategori
1.	0-64	Tidak Tuntas
2.	65 - 100	Tuntas

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan menurut ketentuan Depdiknas, murid dikatakan tuntas belajar apabila diperoleh skor minimal 65% dari skor ideal 100 dan tuntas secara klasikal apabila 85% dari jumlah murid telah tuntas belajar.

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS MENGAJAR GURU MELALUI STRATEGI *CREATIVE LEARNING*

No.	Aspek yang Diamati	Siklus I			Siklus II		
		B	C	K	B	C	K
1	Guru meminta murid membaca gambar, diagram, dan tabel terlebih dahulu.						
2	Guru meminta murid membaca <i>mind maps</i> , humor, dan mnemonic bila tersedia.						
3	Guru meminta murid membaca tulisan yang menyertai gambar, diagram, tabel, <i>mind maps</i> , humor maupun mnemonics.						
4	Guru meminta murid mengulangi tahap 1 dan 2 untuk mendapat ingatan yang lebih baik.						

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Nama Sekolah : SD Inpres Minasa Upa

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III/I

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan : I (Pertama)

A. Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi.

B. Kompetensi Dasar

Melengkapi puisi anak berdasarkan gambar.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

Membaca puisi berdasarkan gambar.

b. Produk

Melengkapi puisi rumpang yang dibuat berdasarkan gambar.

2. Afektif

a. Karakter

- Kerjasama
- Prakarsa

b. Sosial

- Bertanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru.
- Menyumbangkan ide.
- Menjadi pendengar yang baik.
- Membantu teman yang mengalami kesulitan.

3. Psikomotor

Membuat puisi berdasarkan gambar.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

Dengan penjelasan guru, siswa dapat membaca puisi berdasarkan gambar.

b. Produk

Dengan penjelasan guru, siswa dapat melengkapi puisi rumpang yang dibuat berdasarkan gambar.

2. Afektif

a. Karakter

- Selama proses pembelajaran, siswa dapat memiliki kerjasama.
- Selama proses pembelajaran, siswa dapat memiliki prakarsa.

b. Sosial

- Selama proses pembelajaran, siswa dapat bertanya jawab tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru.
- Selama proses pembelajaran, siswa dapat menyumbangkan ide mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru.
- Selama proses pembelajaran, siswa dapat menjadi pendengar yang baik.
- Selama proses pembelajaran, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan.

3. Psikomotor

Membuat puisi berdasarkan gambar.

E. Materi Pembelajaran

Teks puisi dan gambar

F. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan

Model : *Creative learning*

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Tahapan Kegiatan	Pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		Waktu	Siswa	5	4	3	2	1
A	Kegiatan Awal							
	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama • Mengecek kesiapan belajar siswa • Appersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran 							
B	Kegiatan Inti							
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi • Guru meminta siswa membaca puisi berdasarkan gambar • Guru meminta siswa melengkapi puisi/membuat puisi • Guru meminta siswa membaca kembali puisi yang telah dibuat 							
C	Kegiatan Akhir							
	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi • Memberikan PR • Memberi pesan moral 							

H. Bahan/Sumber Belajar

- Buku Bahasa Indonesia kelas III SD
- Gambar
- Buku-buku yang relevan

I. Penilaian

Teknik : Tugas kelompok/individu

Bentuk Instrumen : Tes membuat puisi

Makassar, September 2012

Guru kelas,

Peneliti

.....

Khairiyah

Mengetahui
Kepala Sekolah

.....