

**PENGARUH PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
DENGAN BAHAN ALAM TERHADAP KREATIVITAS ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK MARDIYATUL WILDAN
KECAMATAN MANDAI KABUPATEN MAROS**

A. NUR REZKIANA AHMAD

Prodi PG.PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

nurrezkianaahmad@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan bahan alam terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian *control group design*. Populasi penelitian ini adalah kelas B yang berjumlah 20 anak di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros, sampel penelitian ini berjumlah 10 anak untuk kelompok eksperimen dan 10 anak untuk kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Systematic Sampling*. Teknik pengumpulan data tes kreativitas adalah tes unjuk kerja yang direkam dengan *ceklist*. Teknik analisis data adalah dengan analisis deskriptif dan teknik uji beda Wilcoxon . H_1 diterima jadi hasil dapat diperoleh bahwa ada pengaruh pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan bahan alam terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros.

Kata Kunci: pembelajaran *contextual teaching and learning*, kreatifitas, dan bahan alam

PENDAHULUAN

Masing-masing anak mempunyai modal kreativitas dalam dirinya, guru hanya perlu menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut. Rangsangan dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Biarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk maupun membuat dengan caranya sendiri. Munculkan daya kreatifitas anak dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu.

Sampai saat ini, pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh kelas yang berfokus pada guru sebagai utama pengetahuan, sehingga ceramah akan

menjadi pilihan utama dalam menentukan strategi belajar. Disini guru cenderung tidak memberi anak didik kesempatan untuk bereksplorasi terhadap apa yang ia ketahui, Sehingga anak tidak dapat berkreaitivitas. Untuk itu diperlukan suatu pendekatan belajar yang memperdayakan siswa adalah pendekatan kontekstual.

Fenomena yang terjadi di lapangan pada tanggal 20 April 2018 di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros menunjukkan bahwa kreativitas anak di taman kanak-kanak belum meningkat, ini ditandai dengan ketika mengerjakan tugas keterampilan apapun, anak didik masih selalu mengikuti arahan dari guru, anak tidak dibiarkan untuk membangun rasa percaya diri atas apa yang dibuatnya, dan guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sesuai

keaktivitasnya, dan melakukan apa yang ia ketahui.

Selain itu, anak didik di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros belum memenuhi Karakteristik kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford bahwa Ciri-ciri kreativitas merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, yaitu “*fluency, flexibility, originality, dan elaboration.*” hal ini dapat dilihat berdasarkan observasi yang saya lakukan di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros dimana dalam proses pembelajaran untuk karakteristik *fluency* atau kelancaran berpikir dan menyelesaikan masalah belum nampak dikarenakan anak tidak diberi kesempatan untuk mengerjakan sesuatu sesuai keinginannya, dan guru sering mengabaikan waktu dalam pengerjaan setiap tugas yang diberikan. Untuk

flexibility atau keluwesan dalam berpikir anak didik di Taman Kanak-Kanak ada beberapa yang merasa kaku dalam mengerjakan tugas dan tidak nyaman mengerjakan tugasnya. Untuk *Originality* hasil kreativitas anak didik di Taman Kanak-Kanak tidak bisa dikatakan kreatif dikarenakan hasil media yang dibuatnya sama persis yang dibuat gurunya, ataupun dari temannya dan bukan hasil dari ide-ide nya sendiri. Dan untuk *elaboration*, anak di Taman Kanak-Kanak tidak dapat dinilai kreatif karena hasil media yang dibuatnya tidak terlihat menarik dikarenakan ia mengikuti arahan gurunya dan bukan hasil pengembangan anak didik itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas untuk kreativitas anak melalui pendekatan pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan bahan alam, maka dari itu penulis tertarik meneliti tentang pengaruh pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan bahan alam

terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan *Bahan Alam*
Widiasworo (2017:190) mengemukakan bahwa “*contextual teaching and learning* merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Pembelajaran kontekstual dengan

pendekatan konstruktivisme prinsip-prinsip pembelajaran kompetensi.”

Abd Haling dan Pattaufi (2017:120) mengemukakan bahwa “Pendekatan kontekstual (CTL) merupakan pembelajaran yang menghubungkan konsep dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari. CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehari-hari.

Ada 7 asas-asas yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual. Seringkali asas ini disebut juga komponen-komponen *contextual teaching and learning* yang dikemukakan oleh Syaifurahman. (2013) selanjutnya akan dijelaskan sebagai berikut : 1) Konstruktivisme, 2) Inkuiri, 3) Bertanya, 4) Masyarakat Belajar

(*Learning Community*), 5) Permodelan (*Modelling*), 6) Refleksi, 7) Penilaian nyata (*authentic Assesment*).

Dan Beetlestone (2012) mengemukakan bahwa : “alam dapat menstimulasi keingintahuan dan investigasi anak lebih lanjut tentang alam yang sangat berharga ini. Dengan alam ini anak akan banyak belajar tentang bermain konstruktif dalam hal ini media bahan alam digunakan”

2. Kreativitas

Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2011:13), mengutarakan “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Adapun Semiawan (Rachmawati dan Kurniati, 2011:14), mengemukakan “kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan

menerapkannya dalam pemecahan masalah”.

Guilford (Fakhriyani, 2016), mengatakan bahwa Ciri-ciri kreativitas merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, yaitu “*fluency, flexibility, originality, dan elaboration.*”

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan bahan alam terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros.

METODE PENELITIAN

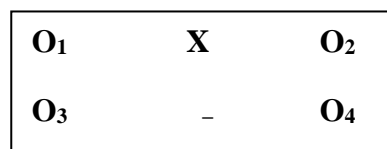
Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros yang terletak di maros BTN GMI Tamarampu.

Jenis penelitian yang di gunakan adalah *control group design* yang

menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan bahan alam terhadap kreativitas anak.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas B yang berjumlah 20 orang dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 10 anak pada kelas kontrol dan 10 anak pada kelas eksperimen.

Adapun desain ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 : Desain Penelitian

O₁ : Kreativitas anak kelas eksperimen sebelum penerapan pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan menggunakan media bahan alam.

O₃ : Kreativitas anak kelas kontrol sebelum penerapan metode pemberian tugas

X : Treatment atau perlakuan

O₂ : Kreativitas kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan menggunakan media bahan alam.

O₄ : Kreativitas kelas kontrol yang diberi perlakuan metode pemberian tugas

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi (*Ceklist*). Teknik Analisis Statistik dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis uji hipotesis. Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan kreativitas anak didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan menggunakan media bahan alam dan anak didik yang mengikuti metode

pemberian tugas dengan karakteristik skor hasil tes. Dan uji hipotesis menggunakan uji beda analisis Wilcoxon.

HASIL

Hasil Deskriptif Kelas Eksperimen, setelah peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *contextual teaching and learning* dengan bahan alam pada kelas eksperimen, data yang dikumpulkan mengenai hasil kreativitas anak diperoleh nilai terkecil 21 dan nilai terbesar 28. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata (mean) 25,9, nilai median 26,5 dan standar deviasi 1,98.

Dan hasil analisis statistik uji hipotesis, penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari hasil akhir, maka dapat diketahui hasil pengujian hipotesis statistik nilai mean dan median bahwa ada perbedaan hasil kreativitas anak yang menggunakan pembelajaran *contextual*

teaching and learning dengan bahan alam dan yang menggunakan metode pemberian tugas dengan buku bergambar, setelah diketahui terdapat perbedaan hasil kreativitas, dan didapatkan pula hasil uji hipotesis menggunakan uji beda Wilcoxon bahwa ada pengaruh penerapan pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan bahan alam kelompok eksperimen terhadap kreativitas anak. Setelah dilakukan uji hipotesis statistik dan uji hipotesis analisis uji Wilcoxon.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan uji statistik pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil kreativitas bagi kelas anak yang mengikuti pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan bahan alam termasuk kategori baik, karena anak sudah

mampu membuat media sesuai kreativitasnya tanpa adanya bantuan guru dan mampu bekerja secara mandiri tanpa mengharapkan bantuan orang lain.

2. Hasil kreativitas bagi kelas anak yang mengikuti pembelajaran dengan metode pemberian tugas termasuk kategori cukup, karena anak mulai mampu berkreaitivitas walau adanya buku dan mulai mampu bekerja secara mandiri tanpa mengharapkan bantuan orang lain.
3. Ada pengaruh penerapan pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan bahan alam terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Mardiyatul Wildan Kecamatan Mandai Kabupaten Maros.

SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka dikemukakan beberapa saran, sebagai berikut:

- a. Bagi guru Taman Kanak-Kanak, agar menggunakan penerapan pembelajaran *contextual teaching and learning* dalam pengembangan kreativitas anak.
- b. Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti aspek-aspek perkembangan anak yang dapat menstimulasi dengan pendekatan pembelajaran *contextual eaching and learning*
- c. Bagi orang tua, hendaknya juga menggunakan penerapan pembelajaran *contextual teaching and learning* di rumah untuk membantu orangtua mengembangkan kreativitas anak dengan memfasilitasi anak berdasarkan lingkungan yang ada disekitar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk. 2017. PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS KECERDASAN JAMAK. *JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Volume 11 Edisi 1: 150-151.
- Beetlestone, Florence. 2012. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreatifitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.
- Dwi, P Ibnu. 2012. Bab II Landasan Teori A. Kreativitas. *SKRIPSI*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Haling, Abd & Pattaufi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Nurdin, Syafruddin. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurhayati. 2011. PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DENGAN BEREKSPLORASI MELALUI KORAN BEKAS DI TAMAN KANAK-KANAK. *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1 (1): 2.
- Perwita Sari,dkk. 2013. Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : PT.Alfabeta.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kpendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Syaifurahman. 2013. *Manajemen dalam Pembelajaran*. Kembangan-Jakarta Barat: PT Indeks.
- Vidya Fakhriyani, Diana. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4 (2): 194-197.
- Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (out door Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Widiasworo-Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2012. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Yukananda, Ria. 2011. PENGGUNAAN
MEDIA BAHAN ALAM DALAM
PENINGKATAN
KETERAMPILAN MENCETAK
TIMBUL. *Skripsi*. Kebumen:

PGSD FKSIP Kampus VI
Kebumen.