

**PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR DENGAN PENDEKATAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TERHADAP
PENGEMBANGAN KREATIVITAS**

JURNAL

Oleh

**NURUL KARTIKA SETIANA
(1113054037)**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

**PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR DENGAN PENDEKATAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TERHADAP
PENGEMBANGAN KREATIVITAS**

Nurul Kartika Setiana¹, M. Thoha B. S. Jaya², Een Yayah Haenilah³

Abstract: The Effect of Contextual Teaching and Learning Approach Children Creativity Development. The research problem was the low learning activity and children creativity. The study aimed to describe the effect of learning activity with contextual teaching and learning approach toward creativity development in PAUD Terpadu Cut Mutia. The method used in this research was ex post facto method. Based on the result, it can be concluded that an contextual teaching and learning approach have an effect to creativity development of students in B1 class for 2-3 indicator per activity/meeting. There was real contribution of the contextual teaching and learning approach toward the development of early childhood creativity.

Keywords: activities, ctl, creativity, children.

Abstrak: Pengaruh Aktivitas Belajar dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* terhadap Pengembangan Kreativitas. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas belajar anak dan kurang berkembangnya kreativitas anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Terpadu Cut Mutia. Metode penelitian yang digunakan yaitu *ex post facto*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara aktivitas belajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) terhadap pengembangan kreativitas anak kelas B1 di PAUD Terpadu Cut Mutia sebanyak 2-3 capaian indikator per pertemuan dan terdapat kontribusi yang nyata aktivitas belajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: aktivitas, ctl, kreativitas, anak.

- 1) Mahasiswa
- 2) Pembimbing 1
- 3) Pembimbing 2

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai suatu bentuk wahana pendidikan yang fundamental dalam proses pertumbuhan dan perkembangan serta pembentukan karakter anak. Sangatlah penting

sebagai seorang guru untuk mendidik dan membimbing anak untuk mengembangkannya sehingga potensi-potensi yang dimiliki anak dapat dioptimalkan.

Hal ini tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem

pendidikan nasional Bab 1 Pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan pada anak 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Maka dari itu segala potensi anak harus dikembangkan dengan baik, salah satunya adalah kreativitas, Kreativitas merupakan suatu daya untuk menciptakan hal-hal baru yang melibatkan proses berfikir dengan menggunakan imajinasi atau daya khayal yang dituangkan dalam bentuk karya kreatif, oleh sebab itu anak usia dini harus mempunyai keterampilan ini agar dapat menjadi bekal dalam melanjutkan pendidikan lebih lanjut.

Aktivitas Belajar

Belajar sangat membutuhkan adanya aktivitas, tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Proses aktivitas dalam pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor (Hanafiah, Suhana 2010:24). Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget dalam buku Sadirma bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sadirman, 2001:100).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh anak, yang bersifat fisik maupun mental baik di dalam kelas maupun di luar kelas untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

Kata *contextual* berasal dari kata *context*, yang berarti “hubungan, konteks, suasana, atau keadaan”. Dengan demikian, *contextual* diartikan “yang berhubungan dengan suasana (konteks)”. Sehingga *contextual teaching and learning* (CTL) dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu.

Pembelajaran anak usia dini merupakan pembelajaran yang dapat memberikan kebermaknaan dalam kehidupan nyata seorang anak, karena anak belajar melalui pengalaman nyata bukan benda abstrak. Dalam fase ini anak lebih banyak meniru apa saja yang dilihatnya, karena anak akan mengikuti semua yang dilakukan yang dilihatnya maka guru, orangtua, dan lingkungannya haruslah menjadi contoh yang baik dalam berbagai hal agar anak menjadi individu yang baik. Guru di dalam sekolah harus mengembangkan pembelajaran yang bisa dikaitkan dengan kehidupan nyata anak dalam lingkungan sehingga anak dapat lebih mengerti akan apa yang akan dilakukannya dalam masyarakat maupun dalam kehidupan di sekolah dan dalam keluarga. Maka perlulah pendekatan yang sesuai untuk penerapan pembelajaran ke dalam kehidupan nyata anak.

John Dewey dalam Hosnan (2014: 267) menyimpulkan bahwa siswa

akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait dengan apa yang telah diketahui dan dengan kegiatan atau peristiwa yang terjadi di sekelilingnya.

Sementara itu Hull's dan Sounders dalam komalasari (2013: 6) menjelaskan:

In a Contextual teaching and learning (CTL), students discover meaningful relationship between abstract ideas and practical applications in a real world context. Students internalize concepts through discovery, reinforcement, and interrelationship. CTL creates a team, whether in the classroom, lab, worksite, or on the banks of a river. CTL encourages educators to design to learning environments that incorporate many forms of experience to achieve the desired outcomes.

Hal ini menunjukkan bahwa di dalam pembelajaran kontekstual, siswa menemukan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis ke dalam konteks dunia nyata. Pembelajaran kontekstual menghendaki kerja dalam sebuah tim, baik di kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran kontekstual menuntut guru mendesain lingkungan belajar yang merupakan gabungan beberapa pengalaman untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran kontekstual tersebut dapat disimpulkan bahwa diharapkan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) lebih bermakna bagi anak, karena proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan anak bermain dan mengalami prosesnya belajarnya.

Depdiknas dalam Trianto (2009: 111) Penekatan *Contextual Teaching*

and Learning (CTL) memiliki tujuh komponen utama. Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) jika menerapkan ke tujuh komponen tersebut dalam pembelajarannya. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaanya.

1. Konstruktivisme (Constructivism)

Pendekatan ini pada dasarnya menekankan pentingnya anak membangun pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar lebih diwarnai *student centered* daripada *teacher centered*. Sebagian besar waktu proses belajar mengajar berlangsung dengan berbasis pada aktivitas anak. Anak dibiasakan memecahkan suatu permasalahan dalam belajar kemudian menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya.

2. Inkuiri (inquiry)

Inkuiri merupakan inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh anak diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun kegiatan yang dilakukan.

3. Bertanya (Questioning)

Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berfikir anak, bagi anak kegiatan bertanya merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan pembelajaran yaitu menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan

perhatian pada aspek yang belum diketahuinya. Kegiatan bertanya ini bisa dilakukan dari anak ke anak, anak ke guru dan kegiatan bertanya ini bisa dilaksanakan ketika kegiatan diskusi berlangsung.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep *Learning Community* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan oranglain. Hasil belajar yang diperoleh dari sharing antar teman, antar kelompok dan antara yang tahu ke yang belum tahu. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang sama, sama dalam pengertian ini adalah bahwa yang anggotanya heterogen, yang pandai mengajari yang belum tau dan yang cepat menangkap mengajari yang lambat begitu seterusnya.

5. Pemodelan (*Modelling*)

Dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru oleh anak. Dalam pembelajaran kontekstual, guru bukan satu-satunya model. Pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan anak. Seorang bisa ditunjuk untuk memodelkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahuinya.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan di masa yang lalu. Pengetahuan yang bermakna diperoleh dari proses. Pengetahuan diperoleh siswa diperoleh melalui konteks pembelajaran, yang kemudian diperluas sedikit demi sedikit. Pada akhir pembelajaran guru mengevaluasi pembelajaran dengan menanyakan kembali apa saja yang telah diperoleh anak selama pembelajaran, selain itu dapat

dilihat dari hasil pekerjaan yang dibuat anak.

7. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)

Assessment adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar.

Adapun perbedaan pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan pembelajaran tradisional adalah sebagai berikut:

1. Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran
2. Siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, dan saling mengoreksi
3. Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata dan atau masalah yang disimulasikan
4. Perilaku dibangun atas kesadaran diri
5. Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman
6. Hadiah untuk perilaku baik adalah kepuasan
7. Seseorang tidak melakukan yang jelek karena dia sadar hal itu keliru dan merugikan
8. Bahasa diajarkan dengan pendekatan komunikatif, yakni diajarkan menggunakan bahasa dalam konteks nyata
9. Pemahaman rumus dikembangkan atas dasar skemata yang ada dalam diri siswa
10. Pemahaman rumus itu relatif berbeda antara siswa dengan satu dengan lainnya sesuai dengan skemata siswa (*on going proses of development*)

11. Siswa diminta bertanggung jawab memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing
12. Penghargaan terhadap pengalaman siswa sangat diutamakan
13. Hasil belajar diukur dengan berbagai cara: proses bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, tes, dll.
14. Pembelajaran terjadi diberbagai tempat, konteks dan *setting*
15. Penyesalan adalah hukuman dari perilaku jelek
16. Perilaku baik berdasar motivasi intrinsik
17. Seseorang berperilaku baik karena yakin itulah yang terbaik dan bermanfaat

Pembelajaran *contextual teaching and learning* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan dibandingkan dengan pendekatan lain, berikut kelebihan dan kekurangan yang bisa diuraikan:

Adapun kelebihan dari pendekatan Pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) adalah:

1. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengolerasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan hanya bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
2. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada

seorang siswa karena metode pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan “menghapal”.

Adapun kekurangan dari pendekatan Pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) adalah:

1. Guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi siswa. Guru lebih intensif dalam membimbing, siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau “penguasa” yang memaksa kehendak, melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
2. Guru hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa agar menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun, dalam konteks ini, tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar tujuan

pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan di atas dapat peneliti simpulkan dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan yang ada diharapkan pembelajaran dapat diterapkan dengan efektif.

Kreativitas

Kreativitas merupakan hasil karya kreatif yang muncul dari pemikiran kreatif, dengan melibatkan kemampuan berfikir yang imajinatif dari seorang peserta didik.

Menurut Supriadi dalam Susanto (2011: 114), definisi kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Sementara itu Csikzentmihalyi dalam Rachmawati, Kurniati (2010 : 14) beliau memaparkan bahwa kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru.

Maka perlu adanya pengembangan potensi kreativitas agar menghasilkan pribadi-pribadi yang kreatif dan karya kreatif karena kreativitas dapat menjadi bekal dalam menghadapi jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Berbagai karakteristik atau ciri kreativitas yang hendak dikemukakan pada bagian ini merupakan serangkaian hasil studi terhadap kreativitas. Menurut Torrance dalam Munandar (2012: 58) adalah sebagai berikut: (a) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, (b) Tekun dan tidak mudah bosan, (c) Percaya diri dan mandiri, (d) Merasa tertantang oleh kemajukan/kompleksitas, (e) Berani mengambil resiko, (f) Berfikir divergen.

Pemikiran kreatif muncul karena adanya hal baru yang menarik, sehingga anak dapat berfikir menggunakan imajinasinya dan kemudian dituangkan dalam bentuk karya-karya kreatif. Orang-orang yang kreatif biasanya memiliki pemikiran *divergen* yaitu cara berfikir untuk mencari berbagai cara penyelesaian masalah. Nah, untuk itu guru harus memberikan peluang untuk memilih hal apa yang akan mereka lakukan. Kreativitas merupakan potensi anak yang dibawa sejak lahir, tidak semua anak mempunyai bakat yang sama, biasanya anak yang pintar bernyanyi dan memainkan musik belum tentu pintar dalam gerak dan tari, begitu sebaliknya.

Setiap manusia memiliki bakat kreatif, namun apabila tidak dikembangkan maka bakat ini tidak akan berkembang secara optimal, maka dari itu perlu dipupuk sejak dini bagaimana cara mengembangkan kreativitas tersebut. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, Utami Munandar dalam Susanto (2011: 128-129) menyajikan ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu pribadi (*person*); pendorong (*press*); produk (*product*); dan proses (*process*).

Suatu aspek perkembangan pasti mempunyai faktor pendukung dan penghambat, tak terkecuali kreativitas. Untuk terlaksananya sebuah perkembangan dengan baik maka harus diperhatikan apa saja yang akan meningkatkan suatu perkembangan tersebut dan lebih memperbaiki lagi apa yang menghambat aspek tersebut, berikut faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak menurut Hurlock dalam Susanto (2011: 124): (a) Waktu, (b) Kesempatan menyendiri,

(c) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, (d) Sarana, (e) Lingkungan yang merangsang (f) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, (g) Cara mendidik anak, (h) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Untuk menjadi kreatif, anak hendaknya jangan diatur dan berikan kebebasan sehingga anak mempunyai waktu yang banyak untuk mereka bermain dengan gagasan, konsep, dan mencoba hal-hal baru. Sarana saat bermain harus dapat merangsang dorongan bereksplorasi anak, hal terpenting lainnya yang tak kalah penting adalah faktor lingkungan yang mendukung baik lingkungan masyarakat maupun lingkungan keluarga, mereka hendaknya memberikan kebebasan akan dalam bereksperimen dan memberikan hak demokratis kepada anak terhadap apa yang dilakukan oleh anak. Untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan pada berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Kegiatan baru ini akan memperkaya ide dan wawasan anak tentang segala sesuatu. Jika seorang guru hanya mengandalkan kegiatan rutin saja, ia akan kehilangan semangat dan motivasi untuk mengajar. Begitu pula dengan anak, mereka akan kehilangan 'rasa ingin tahu' dan motivasinya untuk belajar. Seorang pendidik yang kreatif akan sangat memahami kondisi ini, sehingga terus mengembangkan dirinya dan berinteraksi dengan hal baru.

Faktor Penghambat Kreativitas Anak Menurut Torrance dalam Susanto (2011: 125): (a) Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi, (b) Pembatasan terhadap rasa ingin tahu

anak, (c) Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual, (d) Terlalu banyak melarang, (e) Takut dan malu, (f) Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu; dan (g) Memberikan kritik yang bersifat melarang.

Hal-hal tersebut tentunya dapat menghambat berkembangnya kreativitas anak dan dapat merusak motivasi anak. Maka dari itu berikan anak kepercayaan sepenuhnya untuk bereksplorasi aktif mengembangkan ide-ide yang miliknya, sehingga anak pun dapat berkembang dengan baik. Dukungan motivasi, alat permainan serta lingkungan yang baik adalah yang terpenting.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *ex post facto* yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan menyebabkan perubahan tingkah laku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi (Nazir, 2014:60). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu aktivitas belajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (X), sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu pengembangan kreativitas (Y). Teknik pengumpulan sampel adalah teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2012: 124)..

Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data observasi, lembar observasi, dan dokumentasi.

Setelah dilakukan pengamatan melalui observasi, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya pengembangan kreativitas anak usia dini. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis yaitu uji regresi linier sederhana terlebih dahulu dilakukan analisis korelasi *Spearman Rank* untuk mengetahui besaran kontribusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari penelitian kemudian direkap. Berdasarkan hasil perhitungan pada aktivitas belajar dengan pendekatan CTL, terlihat bahwa hasil observasi aktivitas belajar dengan Pendekatan *contextual teaching and learning* setelah berlangsung dapat diketahui bahwa terdapat 5 anak atau sebanyak 29,42% anak berada pada kriteria sangat aktif, 9 anak atau sebanyak 52,94% anak berada pada kriteria aktif dan 3 anak atau sebanyak 17,64% anak berada pada kriteria cukup aktif. Sedangkan Pada observasi yang dilakukan sesudah menggunakan pendekatan *contextual teaching and learning* pada pengembangan kreativitas yang terletak pada kategori sangat kreatif (SK) sebanyak 10 anak, kreatif (K) sebanyak 5 anak, cukup kreatif (CK) sebanyak 2 anak, dan kurang kreatif (KK) tidak ada yang memperoleh kategori tersebut. Interval nilai yang mempunyai frekuensi tinggi 10 (58,82%) yang terletak pada kisaran nilai ≥ 22 pada kategori SK (Sangat Kreatif).

Dari hasil uji analisis korelasi tata jenjang (*Spearman Rank*) dan dilanjutkan uji hipotesis, diperoleh hasil bersaran kontribusi aktivitas dalam pendekatan *contextual*

teaching and learning (CTL) terhadap pengembangan kreativitas sebesar 44,89%. Dengan demikian teruji bahwa ada pengaruh aktivitas pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) terhadap pengembangan kreativitas.

Dari data yang diperoleh diketahui nilai harga konstanta positif sebesar $a = 10,76$ dan nilai koefisien regresi variabel pendekatan *contextual teaching and learning* bernilai positif, yaitu $b = 0,20$ bertanda positif sehingga dapat diindikasikan ada peningkatan kreativitas anak untuk setiap peningkatan aktivitas dalam pendekatan *contextual teaching and learning*. Persamaan regresi yang telah diperoleh, dapat digunakan untuk memprediksi variabel X jika variabel independen ditetapkan. Nilai variabel X (jumlah hari yang digunakan dalam perlakuan penelitian) yaitu 4 hari maka persamaannya adalah:

$$\hat{Y} = 10,76 + 0,20 (4) \\ = 11,56$$

Dengan demikian maka diperkirakan ada rata-rata peningkatan kreativitas anak sebanyak 11,56 selama 4 pertemuan adalah 2,89 sehingga menjadi 2-3 capaian indikator kreativitas. Berdasarkan hasil uji hipotesis, bahwa ada pengaruh antara aktivitas belajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* terhadap pengembangan kreativitas anak kelompok B1, dengan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima, sehingga ada pengaruh aktivitas belajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) terhadap pengembangan kreativitas pada anak usia dini usia 5-6 tahun.

Penggunaan pendekatan pembelajaran untuk membantu guru mempermudah dalam proses belajar

mengajar dan penyampaian materi, selain itu pembelajaran anak di dalam kelas akan menjadi lebih bermakna karena ada hubungan saling keterkaitan dalam pembelajaran kontekstual ketika anak mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata yang mereka alami (John Dewey dalam Hosnan, 2014: 267).

Berdasarkan teori konstruktivisme anak membangun pengetahuan untuk lebih memahami konsep secara nyata, sehingga anak akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya ke dalam kehidupan anak, secara tidak langsung anak akan lebih aktif dan akan lebih lama mengingat pengetahuan yang mereka peroleh, sama halnya dengan kreativitas anak membuat karya yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya hal ini sesuai dengan pendapat Supriadi dalam Susanto (2011: 114).

Pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) memiliki pengaruh dalam mengembangkan kreativitas anak kelas B1, hal ini dikarenakan penerapan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) dalam proses belajar mengajar sudah sesuai dengan kebutuhan anak. Pendekatan pembelajaran merupakan sebuah cara untuk mengelola kegiatan belajar serta perilaku siswa agar ia dapat aktif melakukan tugas belajar sehingga pembelajaran lebih optimal. Pendekatan *contextual teaching and learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dengan tujuan untuk menemukan makna materi

tersebut bagi kehidupannya (Komalasari, 2013: 7).

Pada proses pembelajaran anak dirangsang untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, menekankan terbangunnya pemahaman lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar, menemukan ide-ide dan mengkonstruksinya dalam kegiatan berkeaktivitas (Muslish dalam Hosnan 2014: 270).

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas anak melakukan proses menemukan pengetahuan dan keterampilan sehingga pengetahuan yang diperoleh sendiri melalui kehidupan nyata akan lebih terserap dan lebih lama tersimpan di dalam memori anak, dalam proses ini anak menemukan hal-hal baru yang akan mereka jadikan ide kreatif dalam melakukan kegiatan (Muslish dalam Hosnan 2014: 271).

Selain proses membangun dan menemukan, kegiatan bertanya juga dapat merangsang terbangunnya pengetahuan anak dalam menemukan ide baru, anak bertanya tentang apa yang ingin diketahuinya tentang sesuatu yang belum dia ketahui. Bertanya merupakan kegiatan yang dilakukan didalam kelas, kegiatan bertanya ini dapat dilakukan ketika proses belajar mengajar berlangsung maupun ketika diskusi antar kelompok atau antar anak, kegiatan bertanya ini untuk menggali informasi, mentransfer pengetahuan dan dapat menilai kemampuan berfikir anak (Mulyasa dalam Hosnan 2014: 271)

Kegiatan belajar dapat dilakukan secara berkelompok agar proses bertanya dan menemukan menjadi lebih efisien, masyarakat belajar atau *learning community* diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain, bisa dilakukan dengan *sharing* antar

teman, antar kelompok, yang tahu memberi yang belum tahu, yang pandai mengajari yang belum tahu; pemodelan, dalam pembelajaran kontekstual ada model yang ditiru oleh anak, bisa menghadirkan orang yang berpengalaman dibidangnya untuk dihadirkan di dalam kelas, bisa juga guru atau anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang terpenting harus mempunyai pengalaman agar bisa memberi contoh dan bisa ditiru oleh anak (Muslich dalam Hosnan 2014: 272)

Setelah proses pembelajaran berlangsung maka perlu dilakukan evaluasi agar pengetahuan yang diperoleh terserap dengan baik, refleksi merupakan evaluasi dalam pembelajaran, hal apa saja yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dilihat dari hasil yang dibuat anak, kesan mengenai pembelajaran, dan diskusi (Trianto 2009: 117) dan yang terakhir adalah penilaian autentik merupakan proses pengumpulan data selama proses pembelajaran berlangsung, diantaranya adalah observasi (sikap, pengetahuan, keaktifan, dan keterampilan), portofolio, dan dokumentasi sehingga evaluasi dalam pembelajaran dapat terukur dengan baik.

Pada pengembangan kreativitas anak di kelas B1 dipengaruhi oleh penerapan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL). Selain itu ada beberapa faktor lain dalam kreativitas anak yaitu lingkungan yang membatasi (lingkungan sekolah, lingkungan keluarga), kurangnya waktu dan kesempatan, sarana/ alat permainan yang memadai, pembatasan terhadap keingintahuan anak, takut/ malu untuk mengeksplor kreativitasnya

serta kritik yang bersifat melarang, seharusnya berikan kepercayaan pada anak untuk lebih mengeksplor ide kreatif dan kegiatan berikan waktu dan kesempatan yang cukup, sarana untuk bermain, hal tersebut sesuai dengan pendapat Hurlock dalam Susanto (2011: 124-125).

Anak usia dini belajar dari benda konkret/ nyata, melalui proses membangun, menemukan pengetahuan, proses bertanya dan kerjasama, serta terdapat model yang dapat ditiru oleh anak, dalam pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) terdapat hal tersebut sehingga dalam proses belajar akan lebih bermakna. Selain untuk mengembangkan kreativitas pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh aktivitas belajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* terhadap pengembangan kreativitas anak kelas B1 di PAUD Terpadu Cut Mutia Bandar Lampung. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan kreativitas anak kelas B1 sebanyak 2-3 capaian indikator kreativitas per pertemuan. Selain itu terlihat adanya kontribusi yang nyata kuat dan bernilai positif antara aktivitas belajar dengan pendekatan *contextual teaching and learning* terhadap pengembangan kreativitas.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka disarankan bahwa:

1. Kepada Siswa

Diharapkan anak dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar

dikelas untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak terutama kteativitas.

2. Kepada Guru

- a. Pada saat pembelajaran guru diharapkan menggunakan media lain untuk meningkatkan kreativitas anak dan aktivitas belajar anak.
- b. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam memeberikan pembelajaran kepada anak agar pembelajaran tidak monoton dan aspek perkembangan anak akan meningkat.

3. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dapat mencoba menggunakan media dan kegiatan yang lebih menarik agar kreativitas anak lebih meningkat dan berkembang

selain itu gunakan manajemen waktu yang cukup agar penelitian dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Hanafiah N, Suhana C. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT. Refika Aditama. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*
- Nazir, M. 2014. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Sadirman. (2001). *Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Rachmawati Y, Kurniati E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas*. Jakarta: Kencana.