

PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA PGSD DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW

Arya Setya Nugroho

Universitas Muhammadiyah Gresik

arya.nugroho15@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dari kemampuan mahasiswa yang kurang sensitif terhadap masalah-masalah, memunculkan solusi dari permasalahan yang ada, kurang dalam memunculkan jawaban alternatif, kurang dalam mencari solusi suatu permasalahan. Solusi yang diberikan untuk mengatasi adalah dengan menerapkan model pembelajaran jigsaw. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kemampuan berpikir kreatif mahasiswa terhadap model pembelajaran jigsaw. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah lesson study yang terdiri dari 3 siklus. Instrumen yang digunakan lembar observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dan aktivitas dalam pembelajaran mengalami peningkatan di setiap siklusnya dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Kata Kunci : *Berpikir Kreatif, Belajar, lesson study, Jigsaw*

Abstract

The background of this research that ability of students who are less sensitive to the problems, led to the solution of existing problems, lacking in the emerging alternative answers, lacking in finding solutions to problems. The solution provided to cope is by applying the learning model jigsaw. The purpose of this study was to determine the ability of creative thinking of students to instructional model jigsaw. The method applied in this peneltian is lesson study consisted of 3 cycles. The instruments used sheets of observation and tests. Data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative. The results show the ability of students creative thinking and activity in learning has increased in each cycle, and meet the defined indicators of success.

Keywords: *Creative Thinking, Learn, lesson study, Jigsaw*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang terpenting dari tumbuh kembangnya sebuah bangsa. Pendidikan mendapatkan porsi dan perhatian utama dari pemerintah. Dengan adanya pendidikan menciptakan dan menumbuhkembangkan generasi bangsa yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Di

sektor perguruan tinggi pendidikan diharapkan mampu menjadi jembatan untuk menumbuhkembangkan pendidikan yang ada di sebuah negara.

Sejalan dengan perkembangan ilmu sains, teknologi, dan kemajemukan bangsa yang beraneka ragam, sebuah bangsa membutuhkan sumber daya manusia yang kreatif guna

memanfaatkannya. Pada tingkat perguruan tinggi menuntut mahasiswa untuk memiliki kemampuan kreatif dalam berpikir dan perilaku yang dimiliki.

Menurut Amabile (dalam Munandar, 2002) kreativitas merupakan hasil dari tugas yang berupa respon atau karya. Renzulli (dalam Munandar, 2002) menjelaskan kreativitas adalah kompetensi untuk menghasilkan suatu yang baru, memberi gagasan atau ide untuk diaplikasikan dalam persoalan yang ditemukan atau kemampuan untuk mengaitkan antara unsur satu dengan yang lain. Torrance (dalam Al-Khalili, 2005) menambahkan bahwa kreativitas merupakan penyusunan pemikiran atau data teoritis yang difungsikan untuk memecahkan problematika dalam aspek apa pun, dan menguji hasil pemecahan tersebut dan disampaikan hasil yang diperoleh kepada orang lain. Akan tetapi setiap individu pengetahuan yang dimiliki bersifat relatif, dengan kata lain berbeda dalam pemikiran untuk menghadapi persoalan ataupun penyampaian ide. Sesuai dengan terminologi kreatifitas yang dikemukakan Guilford (dalam Al-Khalii, 2005) karena perbedaan kreatifitas satu sama lain sehingga kompetensi nalar sederhana. Kreatifitas adalah kompetensi berpikir masing-masing individu yang memperlihatkan keaslian dan kelancaran untuk menumbuhkembangkan ide atau gagasan, kemampuan menghasilkan sesuatu yang berbeda dengan orang lain.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, pembelajaran yang berlangsung di kelas A semester 3 angkatan 2014 PGSD Unersitas Muhammadiyah Gresik diperoleh data bahwa

selama ini kurang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan berpikir kreatif. Sehingga kemampuan mahasiswa kurang sensitif terhadap masalah-masalah, kurang dalam memunculkan solusi dari permasalahan yang ada, kurang dalam memunculkan jawaban alternatif, kurang dalam mencari solusi suatu permasalahan.

Kegiatan belajar mengajar hanya dapat berubah dengan pengujian terhadap langkah pendidik untuk melaksanakan pembelajaran (Santyasa, 2008). Pendidik cenderung memaksakan cara berpikir mahasiswa dengan cara berpikir pendidik. Jika kondisi yang terjadi demikian, maka kemampuan berpikir kreatif mahasiswa tidak akan berkembang dalam menyelesaikan persolan yang terjadi.

Berdasar uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dikaji adalah bagaimana kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan penerapan *Lesson Study* dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw? Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahaasiswa melalui penerapan *Lesson Study* dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw.

Berkenaaan dengan pengertian berpikir kreatif, menurut Munandar (2002) kreatifitas menekankan pada 3 aspek, yaitu kemampuasn mengkombinasi sesuatu, memecahkan atau menjawab persoalan, dan gambaran komptensi operasional anak kreatif. Menurut Putra (2012:23) berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang menghasilkan ide dan cara yang beraneka ragam. Dari pendapat terssebut,

kemampuan berpikir kreatif merupakan hasil dari pikiran yang memunculkan sebuah gagasan untuk memecahkan dan menjawab persoalan yang ada.

Menurut Susilo, dkk (2009:3) *Lesson Study* adalah bentuk peningkatan kualitas pembelajaran dan keprofesionalan pendidik yang dicetuskan oleh pendidik Jepang. Ada tiga tahapan pada *Lesson Study* menurut Susilo (2009:34) yaitu *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan), dan *see* (refleksi). Tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang atau disebut siklus. Pada tahap *plan* menghasilkan perencanaan dan perancangan proses pembelajaran secara efektif, tahapan *do* sebagai pengaplikasian rancangan pembelajaran yang telah disusun, dan tahapan terakhir yaitu *see* dimaksud untuk mengevaluasi sebagai langkah dalam menemukan kelebihan dan kekurangan setelah pelaksanaan pembelajaran.

Penerapan *Lesson Study* menggunakan model pembelajaran jigsaw diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Menurut Isjoni (2009:74) pembelajaran tipe Jigsaw adalah pembelajaran yang mengutamakan pada kondisi peserta didik secara aktif dengan adanya kelompok ahli dan kelompok asal dan saling membantu dalam menguasai materi pada proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, diharapkan mampu mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan penerapan *Lesson Study* dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan *Lesson Study*. Tahapan *Lesson Study* menurut Hendayana (2009:7) dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu: tahapan perencanaan (*plan*) yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan keaktifan mahasiswa melalui analisis dan memecahkan persoalan yang terjadi selanjutnya disusun pada perencanaan pembelajaran peserta didik (mahasiswa) yang berupa media pembelajaran, lembar kerja mahasiswa, serta metode evaluasi.

Tahap Pelaksanaan (*Do*) menerapkan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya ada tahap perencanaan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran Jigsaw yang telah dirancang. Teman sejawat sebagai observer akan mengumpulkan data selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi perlu dimiliki oleh pengamat sebelum pembelajaran dimulai. Para pengamat dipersilakan untuk menempati tempat yang memungkinkan guna mengamati aktifitas mahasiswa. Keberadaan pengamat di ruang kelas sangat membantu dalam pengumpulan informasi atau data yang menunjang penelitian pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tahap refleksi (*see*) bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan setelah penerapan model pembelajaran jigsaw yang dipilih oleh pendidik. Selain itu mengatasi permasalahan, dengan memperbaiki perencanaan sebelumnya sesuai dengan hasil lapangan. Dan dilakukan segera setelah pembelajaran berlangsung antara pendidik dan

tim yang bersangkutan. Hasil refleksi berfungsi sebagai acuan perbaikan perencanaan pembelajaran berikutnya.

Pelaksanaan setiap siklus harus sesuai dengan tujuan yang dicapai. Persoalan yang belum terpecahkan pada siklus pertama, didiskusikan dengan tim peneliti dalam sebuah diskusi, untuk mencari kelebihan dan kekurangan dari permasalahan tersebut. Berikutnya peneliti memperbaiki langkah yang ingin diterapkan pada proses pembelajaran dalam siklus II. Dan pada siklus ketiga dilakukan perencanaan kembali yang didasarkan dari hasil siklus II, sehingga mengetahui kekurangan yang terjadi supaya tidak terulang pada siklus III.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa S-1 Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang mengambil mata kuliah Belajar dan Pembelajaran pada semester genap tahun akademik 2015/2016 sejumlah 86 mahasiswa. Sebagai sampel diambil kelas A-Pagi angkatan 2014 sejumlah 20 mahasiswa.

Pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes evaluasi pembelajaran.

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas proses belajar mengajar dan kemajuan hasil belajar. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dilakukan dengan cara membandingkan pencapaian skor individu dari hasil tes pertemuan demi pertemuan.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan satu pertemuan pada setiap siklusnya. Pada masing-masing siklus terdapat kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, peneliti bersama tim melakukan perbaikan-perbaikan di setiap siklusnya. Dari perbaikan tersebut ada pembaharuan yang terjadi di setiap siklus berikutnya yang akan dilaksanakan sesuai dengan rencana yang sudah disusun. Dari refleksi yang dilakukan berikut hasil tes kemampuan berpikir kreatif.

Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir Kreatif	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	K	%	K	%	K	%
Rasa Ingin Tahu (mengajukan beberapa pertanyaan, membaca materi)	Kurang	38	Cukup	78	Baik	89
Keberanian dalam Bertindak (memberikan contoh - contoh konsep yang berbeda, mudah melihat kekurang sempurnaan suatu penyelesaian soal)	Kurang	41	Kurang	73	Baik	87
Berani Tertantang oleh Kemajemukan (menyelesaikan tugas individual tanpa bantuan orang lain, berusaha sehingga tugasnya berhasil dengan baik dan tepat waktu)	Kurang	48	Cukup	73	Cukup	74
Berani Mengambil Resiko (berani mempertahankan gagasan, menerima tugas yang sulit, mengemukakan masalah yang tidak dikemukakan oleh mahasiswa lain)	Kurang	56	Kurang	55	Baik	80
Menghargai (mempertimbangkan segala masukan yang diberikan dan melakukan kesempatan yang diberikan oleh dosen)	Kurang	49	Kurang	54	Baik	85
Presentase		46		67		83

Pada tahap siklus 1 materi yang disampaikan adalah teori konstruktivistik dengan model pembelajaran tipe Jigsaw. Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa permasalahan yang masih ditemukan, diantaranya masih belum terbiasa dengan kelompok ahli dan kelompok asal.

Dari pengamatan yang dilakukan setelah pelaksanaan siklus I terdapat kesimpulan kemampuan kreatif mahasiswa diantaranya kemampuan rasa ingin tahu dari 6 kelompok baru muncul 2 kelompok yang aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Dari awal kegiatan sampai berakhirnya kegiatan pembelajaran pada siklus I tersebut. Selain itu mahasiswa masih kurang dalam memberikan contoh yang berkaitan dengan persoalan yang diajukan berkaitan dengan materi; waktu penyelesaian pemecahan masalah yang diberikan kepada mahasiswa tidak tepat waktu; dalam hal mempertahankan gagasan masih kurang, terlihat dari tanggapan dari mahasiswa satu kepada mahasiswa lain belum berani mengambil konsekuensi yang diterima dalam mempertahankan gagasan yang disampaikan; dan kurang mampu mempertimbangkan masukan yang diberikan baik dari mahasiswa ataupun dosen.

Dari kekurangan tersebut peneliti dan tim memberikan evaluasi dan tindakan selanjutnya sesuai dengan kekurangan pada siklus I untuk diperbaiki pada siklus berikutnya. Upaya perbaikan yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala di atas antara lain: (1) dosen perlu mengenal mahasiswa satu sama lain

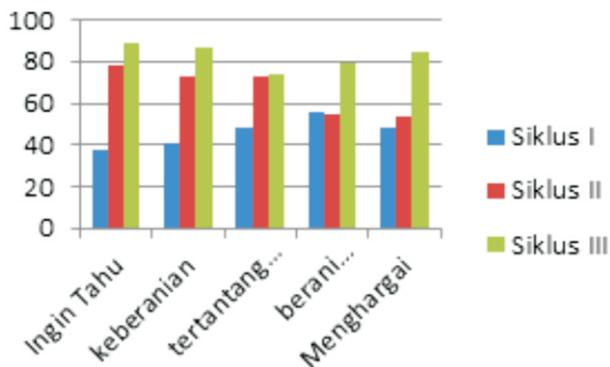
dengan memberikan kartu pengenal pada masing-masing mahasiswa agar komunikasi berjalan dengan lancar, (2) dosen melakukan bimbingan pada tiap-tiap kelompok harus lebih cermat, dan lebih membuat pembelajaran yang bervariasi. Dengan ketika mahasiswa melakukan diskusi. Sehingga mahasiswa tidak merasa kebingungan dan lebih aktif lagi dalam melakukan pembelajaran; (3) dosen harus lebih bisa mengoptimalkan/ mengelola waktu pada siklus berikutnya; (4) dosen dalam membimbing dalam menyelesaikan masalah, memberi contoh, dan mengungkapkan gagasan pada mahasiswa harus lebih menekankan indikator yang telah dibuat.

Pada siklus 2 secara keseluruhan kegiatan pembelajaran berjalan cukup baik dan sesuai rencana yang telah disusun. Tim menyimpulkan ada beberapa aspek yang masih kurang pada siklus II ini, diantaranya adalah dari 6 kelompok 3 kelompok yang aktif dalam mengajukan permasalahan dan mengemukakan gagasan; pada memberikan contoh yang sesuai dengan gagasan masih kurang; ada sebagian mahasiswa yang kurang fokus (berbicara dengan teman lain diluar konteks materi) dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga mengakibatkan dalam menyelesaikan tugas kurang tepat waktu dan masih tergantung orang lain, pada tahap berani dan tertantang pada kemajemukan sudah cukup baik secara keseluruhan aspek yang disediakan; mahasiswa kurang berani mengambil resiko terbukti dalam mempertahankan gagasan dan mengemukakan solusi masalah; dan kurang dalam mempertahankan gagasan.

Kegiatan pada siklus 3 secara keseluruhan baik diantaranya adalah mahasiswa antusias dalam mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan persoalan; mahasiswa aktif dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran, dan lebih sering memberikan contoh yang berkaitan dengan materi; penyelesaian tugas dengan baik dan tepat waktu; cukup berani mengambil resiko dari tanggapan, sanggahan yang disampaikan; sudah baik dalam melaksanakan kesempatan yang diberikan.

Terlihat dari kegiatan setiap siklusnya mengalami peningkatan. Berikut sajian peningkatan tingkatan setiap siklusnya.

Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif



untuk mengelola kegiatan pembelajaran pada mahasiswa, sehingga aspek kemampuan berpikir kreatif mahasiswa meningkat di setiap siklusnya. Hal tersebut sesuai dengan Mulyasa (2003) tugas pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Dengan mengkondisikan lingkungan di sebagai penunjang pembelajaran akan lebih mudah menyampaikan maksud dari pendidik.

Selain itu, perencanaan yang sesuai dengan kekurangan juga akan mempermudah dalam penyusunan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sesuai dengan Nazarudin (2007:163) pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir kreatif. Terbukti dari peningkatan hasil tes kemampuan berpikir kreatif tiap siklusnya. Hasil tes pada siklus I pada aspek rasa ingin tahu 38% meningkat pada siklus sebesar 78% dan siklus III 89%. Pada aspek Keberanian menunjukkan hasil di siklus I sebesar 41%, siklus II 73%, dan pada siklus III sebesar 87%. Sedangkan aspek tertantang oleh kemajemukan 48% pada siklus I, 73% pada siklus II, 74% pada siklus III. Aspek berani mengambil resiko menunjukkan 56% siklus I, pada siklus II 55%, dan 80% pada siklus III. Pada aspek menghargai memberikan hasil 49% siklus I, 54% siklus II, dan 85% pada siklus III.

Secara keseluruhan menunjukkan peningkatan hasil, yaitu 46% pada siklus I meningkat di siklus II sebesar 21% menjadi 67% dan meningkat signifikan pada siklus III sebesar 16% menjadi 83%.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili, A.A. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Al-Kautsar
- Hendayana, Sumar, dkk. 2007. *Lesson Study, suatu strategi untuk meningkatkan keprofesionalan pendidik (pengalaman IMSTEP-JICA)*. Bandung: UPI Press
- Mulyasa. E. 2003, *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas & keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Nazarudin. 2007. *Manajmen pembelajaran: implementasi konsep, karakteristik dan metodologi pendidikan agama islam di sekolah umum*. Yogyakarta: Teras.
- Putra, Tomi Tridaya dkk. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah*. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Negeri Padang*, Part 3, vol 1, no.1:22-26.
- Santyasa, I.W. 2008. *Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kooperatif*. Makalah dalam Pelatihan tentang Pembelajaran dan Asesmen Inovatif bagi Guru-guru Sekolah Menengah, Nusa Penida.
- Susilo, Herawati, dkk. 2009. *Lesson Study Berbasis Sekolah*. Malang: Bayumedia Publishing.