

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar**

###### **a. Pengertian Sumber Belajar**

Belajar merupakan suatu proses atau sistem yang tak lepas dari komponen-komponen lain yang saling mendukung maupun saling terkait antara satu dengan yang lain. Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah sumber belajar. Sumber belajar umumnya digunakan untuk membantu dan mempermudah dalam penyampaian informasi maupun materi kepada peserta didik. Contoh sumber belajar yang sering digunakan adalah alam semesta karena didalamnya terdapat berbagai macam sumber dan daya yang sangat banyak dan beragam untuk dapat digunakan, dimanfaatkan, maupun dikelola oleh kita baik sumber tersebut sengaja dibuat maupun telah tersedia di lingkungan tersebut.

Adapun pengertian sumber belajar secara umum dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh seseorang untuk membantu dan mempermudah dalam menguasai dan mengelola informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2003: 58) yang menjelaskan sumber belajar adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian ataupun keseluruhan. Senada dengan penjelasan tersebut Eveline (2011: 127) menjelaskan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi belajar agar memungkinkan siswa dapat belajar, sumber belajar

tersebut meliputi; pesan manusia, material atau bahan, peralatan, teknik, lingkungan yang dapat digunakan sendiri-sendiri maupun dikombinasikan untuk memfasilitasi pada saat pembelajaran.

Adapun pengertian sumber belajar menurut *Association of Educational Communication Technology* (AECT) (Warsita, 2008: 209) yang menyatakan bahwa sumber belajar sebagai semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi siswa. Dengan demikian, dilihat dari beberapa pendapat diatas maka tidak semua sumber atau daya yang ada dapat dikategorikan sebagai sumber belajar melainkan sumber yang dapat mendukung dan membantu serta memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran sehingga dapat berdampak pada perubahan individu kearah yang lebih positif.

Sumber belajar dapat berupa segala sesuatu yang ada baik manusia, bahan, alat, pesan, teknik, maupun lingkungan yang dapat dijadikan tempat untuk mengungkap suatu pengalaman belajar dan memberikan kemudahan-kemudahan dalam memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang lebih baik. Dari penjelasan diatas maka terlihat bahwa sumber belajar tak terbatas pada benda tertentu saja melainkan sangat bervariasi dan beragam sehingga segala sesuatu yang ada dalam alam semesta bisa dijadikan sumber belajar.

Sumber belajar yang baik tak harus mahal, modern ataupun canggih, akan tetapi sumber belajar yang baik ketika sumber belajar tersebut dapat digunakan

secara efektif untuk bisa membantu serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal. Namun penggunaan sumber belajar juga tak akan lepas dari peranan dari seorang guru karena tanpa kehadiran seorang guru juga mustahil untuk bisa memberi dampak yang positif dari tujuan digunakannya sumber belajar tersebut. Jadi peran seorang guru sebagai fasilitator wajib ada untuk mendampingi siswa dalam mempelajari apa yang harus dipelajari, bagaimana cara mempelajarinya, serta apa saja hasil yang diperoleh dari penggunaan sumber belajar tersebut.

Penggunaan sumber belajar yang semakin banyak dan variasi diharapkan akan semakin besar pula daya serap dan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi-materi yang diajarkan oleh guru karena sumber belajar tersebut memberikan pengalaman belajar secara langsung. Penggunaan sumber belajar yang bervariasi dapat menambah minat dan motivasi positif bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan banyak merangsang siswa untuk berpikir kritis.

Sumber belajar juga perlu dilakukan pengorganisir atau pengelolaan yang baik karena pengelolaan yang baik dan matang maka dapat berdampak positif dan dapat memberikan banyak manfaat. hal ini sesuai dengan penjelasan dari Majid (2016: 171) yang menyatakan bahwa sumber belajar hanya akan bermakna pada pembelajaran apabila sumber belajar diorganisir melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Jadi dalam mengukur kebermaknaan sumber belajar dilihat dari seberapa efektif dalam menggunakan dan mengelola sumber belajar dalam pembelajaran.

Mengelola sumber belajar merupakan salah satu tugas seorang guru untuk lebih kreatif dalam pembelajaran. Kreativitas disini dimaksudkan bahwa seorang guru mampu memilih dan menyesuaikan sumber belajar yang tersedia tersebut dengan materi dan metode yang akan diberikan sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi dan suasana pembelajaran terlihat lebih menyenangkan dan lebih efisien. Jadi pengelolaan sumber belajar amatlah penting didalam pembelajaran, apabila tanpa pengelolaan sumber belajar yang baik maka tidak akan memberikan dampak dan manfaat yang optimal dari penggunaan sumber belajar tersebut.

Di alam semesta ini, sumber belajar terdapat berbagai macam jenis, jumlah maupun bentuknya sehingga diperlukan pengklasifikasian maupun pengkategorikan untuk dapat mempermudah pengkajian secara ilmiah. Adapun pengkategorian sumber belajar menurut beberapa para ahli ada dibawah ini.

Menurut Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1989:79-80), Sumber belajar dibedakan menjadi enam antara lain :

- 1) Pesan (*message*), merupakan informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, pengertian, dan data.
- 2) Manusia (*people*), yaitu orang yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyalur informasi, seperti guru atau dosen.
- 3) Bahan (*materials*) atau biasa disebut perangkat lunak (*software*), merupakan segala sesuatu yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat, seperti film bingkai, buku, dan lain-lain.

- 4) Peralatan (*device*) atau perangkat keras (*hardware*), yaitu segala sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan, seperti proyektor dan computer.
- 5) Teknik (*technique*), yaitu prosedur yang disiapkan untuk menggunakan alat atau bahan guna menyampaikan informasi, seperti kuliah, ceramah, dan lain sebagainya.
- 6) Lingkungan (*setting*), yaitu situasi sekitar, dimana pesan disampaikan, baik lingkungan fisik dan nonfisik, seperti di perpustakaan, di ruang kelas, dan suasana belajar

Adapun klasifikasi sumber belajar menurut Nana Sudjana (2007: 80) adalah sebagai berikut:

- 1) Sumber belajar tercetak. Contohnya: buku, majalah, brosur, koran, poster, denah, ensiklopedi, kamus, *booklet*, dan lain-lain.
- 2) Sumber belajar non cetak. Contohnya; film, *slides*, video, model, transparansi, reali, dan lain-lain.
- 3) Sumber belajar yang berbentuk fasilitas. Contohnya perpustakaan, ruangan belajar, *carrel*, studio, lapangan olah raga dan lain-lain.
- 4) Sumber belajar berupa kegiatan. Contohnya: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan dan lain-lain.
- 5) Sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat. Contohnya: taman, terminal, pasar, toko, pabrik, museum dan lain-lain

Sedangkan sumber belajar menurut Suprihatinrum (2013: 319) yang ditinjau dari asal usulnya dibedakan menjadi dua macam, yaitu,

- 1) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yaitu sumber belajar yang memang disengaja dirancang dan dibuat untuk tujuan pembelajaran. Sumber belajar semacam ini sering di sebut bahan ajar: buku pelajaran, modul, LKS, dan lain sebagainya.
- 2) Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal di manfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran, tetapi dapat ditemukan, dipilih, dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contoh: narasumber, museum, laboratorium, studio, biografi dan lain sebagainya.

Adapun klasifikasi sumber belajar menurut Majid (2016: 170), menjadi beberapa kategori yaitu, tempat atau lingkungan alam sekitar, benda, orang, buku dan peristiwa. Dalam kaitannya dengan pembelajaran di SD Se-gugus Kartini Kecamatan Warureja, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Klasifikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tempat, atau lingkungan alam sekitar

Batasan tempat atau lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar adalah semua tempat yang dapat diambil manfaatnya untuk belajar. contohnya lingkungan di sekolah dan dirumah.

- 2) Benda

Semua benda yang dapat diambil manfaatnya untuk belajar dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Contohnya tumbuhan, daun, ranting dll.

3) Orang

Orang sebagai sumber belajar dapat berasal dari kalangan akademisi dan praktisi atau siapapun yang memiliki keahlian khusus dibidang. contohnya Guru dan kepala sekolah.

4) Buku

Semua buku yang dapat dibaca secara mandiri untuk kepentingan belajar contohnya buku teks dan lembar kerja siswa

5) Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi

Peristiwa peristiwa yang faktual maupun aktual yang memiliki hubungan terhadap materi yang akan disampaikan dan dapat menambah pemahaman dari materi yang dijadikan sumber belajar tersebut. Contohnya peristiwa bertumbuhnya tanaman, dan peristiwa banjir disebabkan karena tidak menjaga lingkungan sekitar.

Lingkungan merupakan sumber belajar yang sering dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Lingkungan yang disiapkan, dibuat, dan direncanakan haruslah baik agar dapat mengoptimalkan perkembangan peserta didik baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Hal ini sesuai yang dikemukakan Semiawan (Mariyana, 2010: 12) yang mengatakan bahwa lingkungan yang sistematis, terencana, dan teratur akan membantu mendapatkan respon yang sesuai dari setiap anak. Jadi semakin baik suatu lingkungan yang dipersiapkan atau dirancang, maka akan semakin tinggi respon positif dari anak didik.

Adapun pembagian lingkungan sebagai sumber belajar menurut Kosasih (2014: 64) dibagi menjadi tiga yaitu lingkungan alam, lingkungan sosial dan lingkungan budaya. Sedangkan pembagian lingkungan sebagai sumber belajar menurut Hamalik (2011: 196) dibedakan menjadi empat yaitu, (1) Lingkungan sosial adalah lingkungan masyarakat baik kelompok besar atau kelompok kecil, (2) Lingkungan personal meliputi individu-individu sebagai suatu pribadi berpengaruh terhadap individu pribadi lain, (3) Lingkungan alam/fisik meliputi semua sumber daya alam yang dapat diberdayakan sebagai sumber belajar, (4) Lingkungan kultural mencakup hasil budaya dan teknologi yang dapat dijadikan sumber belajar dan yang dapat menjadi faktor pendukung pengajaran,dalam konteks ini termasuk system nilai, norma,dan adat kebiasaan.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini maka lingkungan yang digunakan untuk sumber belajar adalah lingkungan alam. Lingkungan alam (fisik) yang meliputi semua sumber daya alam yang dapat diberdayakan sebagai sumber belajar (Hamalik, 2011: 196). Adapun contoh dari lingkungan alam seperti keadaan geografis, iklim suhu, udara, musim hujan, flora (tumbuhan), fauna (hewan), sumber daya alam, dan kenampakan permukaan bumi. Contoh dalam pembelajaran “peduli terhadap makhluk hidup” siswa di minta untuk menyebutkan macam-bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya yang ada disekitar sekolah serta bagaimana memanfaatkan lingkungan secara bijak. Dengan mempelajari lingkungan alam tersebut diharapkan siswa dapat memahami dan dapat membedakan antara kegiatan yang menjaga lingkungan dan yang bukan menjaga lingkungan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan mampu memberikan informasi serta dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku yang lebih positif. Sumber belajar dapat berupa sumber berupa bahan tercetak, non cetak, fasilitas belajar, kegiatan dan lingkungan masyarakat. Dalam pembagian lingkungan yang digunakan sebagai sumber belajar dalam penelitian adalah lingkungan alam. Sedangkan untuk ciri-ciri Sumber belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu proses belajar mengajar
- 2) Mengubah tingkah laku siswa
- 3) Dapat digunakan dengan berdiri sendiri dan terpisah
- 4) Dibedakan dalam dua bentuk, yaitu *by design* dan *by utilization*

**b. Pengertian Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar**

Lingkungan secara umum diartikan segala sesuatu yang ada disekitar manusia baik gejala alam maupun interaksi antara lingkungan biotik maupun lingkungan abiotik. Adapun pengertian lingkungan menurut Yuni Pantiwati (2015: 27) diartikan sebagai kesatuan ruang suatu benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilaku yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya. sekolah yang memanfaatkan lingkungan tersebut adalah ketika dalam proses pembelajarannya dapat memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekitar sekolah

baik biotik, abiotik maupun gejala alam guna membantu siswa dalam menerima informasi yang diberikan.

Lingkungan merupakan komponen yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan lingkungan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dijadikannya sebagai sarana sumber belajar maupun laboratorium yang faktual dan efektif guna tercapainya hasil dan tujuan pembelajaran. Ellis (2010: 18) menyatakan *“an active learning environment provides the greatest opportunities for reflective thinking by children”*. Lingkungan belajar yang aktif dapat memberikan peluang besar untuk berpikir reflektif pada siswa. Jadi semakin banyak siswa terlibat dan aktif dalam kegiatan maka semakin besar pula olah pikir yang dialami siswa.

Dalam pelaksanaan belajar mengajar guru hendaknya memanfaatkan sumber belajar yang memadai, karena pemanfaatan sumber belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar. Dikatakan penting karena dengan memanfaatkan sumber belajar akan dapat membantu dan memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata sehingga mempermudah bagi siswa untuk menangkap dan memahaminya. Hal tersebut sesuai dengan tahap perkembangan Piaget bahwa anak usia SD pada umumnya dalam taraf anak belajar mengenal sesuatu melalui benda yang nyata terlihat dilingkungan sekitarnya. Sumber belajar akan menjadi bermakna bagi peserta didik maupun guru apabila sumber belajar diorganisir melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Jika

tidak maka tempat atau lingkungan alam sekitar, benda, orang, atau buku hanya sekedar tempat, benda, orang atau buku yang tidak berarti apa-apa.

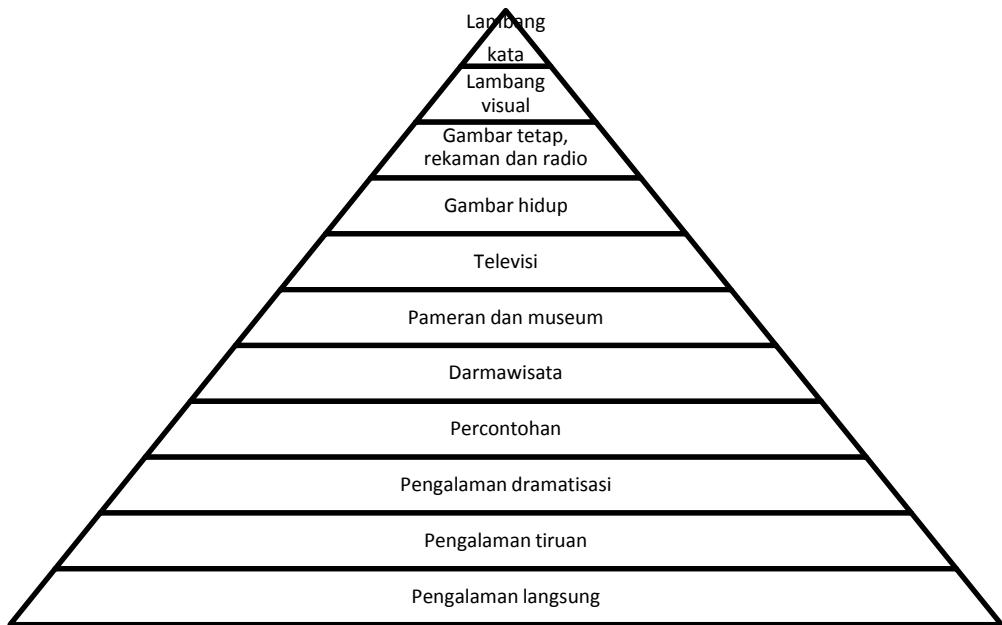
Pada dasarnya semua sekolah memiliki sumber belajar yang memadai, namun ada perbedaan antara sekolah satu dengan lainnya yaitu apakah sekolah tersebut dapat memanfaatkan secara optimal sumber belajar yang ada atau tidak, karena sumber belajar yang komplit dan murah adalah sumber belajar yang dapat memanfaatkan lingkungannya karena didalamnya terdapat berbagai macam contoh dan bahan untuk dijadikan sumber belajar. Adapun pendapat Semiawan dkk (1992: 96) yang menyatakan bahwa betapapun kecil dan terpencil, suatu sekolah sekurang-kurangnya mempunyai empat jenis sumber belajar yang kaya dan bermanfaat yaitu: (1) Masyarakat desa atau kota disekeliling sekolah, (2) lingkungan fisik di lingkungan sekolah (3) bahan siswa yang tidak dipakai dan barang-barang bekas yang terbuang yang dapat menimbulkan pencemaran lingkungan, namun jika kita olah dapat bermanfaat sebagai sumber dan alat bantu belajar mengajar, dan (4) peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi di masyarakat yang menarik perhatian siswa.

Materi pembelajaran yang dapat menarik siswa adalah materi yang dekat dengan kehidupan mereka, misalnya lingkungan alam dan lingkungan sosial yang mereka alami. Hal ini sesuai dengan pendapat Swarat (2008: 18) menyebutkan *“More precisely, topic dealing with material relevant to participant’s live- either about their own lives, the physical environment they live in, or the society to which belong-are considered more important, and this more interesting”*.

Pemilihan sumber belajar yang baik akan dapat berpengaruh terhadap siswa dari

yang belum memahami tentang informasi yang diberikan menjadi lebih paham apabila sumber belajar tersebut berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

lebih lanjut lagi, Tileston (2007: 4) menyatakan bahwa “*most students can be taught anything as long as it is relevant to their world*”. Yang memiliki arti bahwa kebanyakan siswa dapat diajarkan apapun selama itu relevan dengan dunia mereka. Siswa akan lebih mudah dalam menerima dan memahami informasi apabila cara pemberian informasi dan materi tersebut relevan dengan kehidupan mereka kenali. Jan Lighthart (Hamalik, 2011: 194) mengungkapkan bahwa pendidikan sebaiknya disesuaikan dengan keadaan lingkungan sekitar kita. Berdasarkan pendapat tersebut maka pembelajaran yang diberikan kepada siswa harus relevan dengan keadaan di lingkungan sekitar siswa. Salah satunya dengan pemberian pengalaman langsung. Pengalaman langsung dapat membantu dan mempermudah dalam penyampaian informasi kepada siswa didalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan contoh maupun kegiatan secara langsung yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Adapun pemberian pengalaman langsung masuk kedalam tahap paling dasar pada jenjang kerucut pengalaman Dale sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale**  
 (Wina Sanjaya, 2008: 200).

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale tersebut maka pengalaman langsunglah yang berada pada tahap awal siswa dapat memahami dan menguasai suatu infomasi yang diberikan. Pengalaman langsung dapat memberikan contoh konkret yang dapat menambah dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai suatu materi. Adapun contoh pengalaman langsung dalam pembelajaran yang sesuai dengan kerucut pengalaman dale yaitu dimanfaatkannya lingkungan sekitar untuk dijadikan sumber belajar karena lingkungan sekitar memberikan pengalaman langsung dan contoh nyata yang memudahkan siswa untuk memahami dan mencerna informasi yang telah diberikan.

Pembelajaran yang menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dapat berdampak positif pada siswa, dari sebelumnya tidak tertarik dan merasa bosan menjadi lebih tertarik dan senang karena penggunaan sumber

belajar yang relevan dengan kesehariannya. Ketika sumber belajar tersebut dapat menarik siswa untuk lebih mendalami dan mengikuti pelajaran maka akan dapat meningkatkan pengetahuan mereka.

Penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep yang telah diberikan. Zurek, Torquati & Acar (2014: 29) berpendapat bahwa *“teacher help to scaffold children’s conceptual knowledge about phenomena and processes in nature by providing a physical environment where can engage in play and have access to materials and experiences that provoke curiosity, exploration, and learning”*. Jadi guru membantu merancang pengetahuan konseptual anak dengan menyediakan lingkungan fisik di alam. Lingkungan fisik di alam berupa benda yang berada di sekitar sekolah, kebun, kolam ikan, parit, dll.

Jadi ketika dalam proses pembelajaran guru menggunakan lingkungan sekitar serta cara penyampaiannya baik dan benar maka akan dapat berdampak positif kepada siswa dalam menguasai konsep materi dan menghindari kesalahan-kesalahan konsep yang diterima siswa sebelumnya. Penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yaitu dengan menggunakan contoh nyata dan pengalaman secara langsung. Dengan pemberian contoh nyata dan pengalaman langsung maka akan dapat membantu siswa dalam menguasai suatu konsep karena pada dasarnya siswa akan mengerti dan memahami ketika siswa di jelaskan dengan hal yang konkret.

Lingkungan sekitar tidak hanya dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan konsep pada siswa saja, melainkan lingkungan sekitar juga dapat

diterapkan untuk melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Penggunaan lingkungan sekitar dapat dilakukan dengan pemberian suatu masalah kepada anak untuk dianalisis dan dikelola agar mereka dapat mencari dan menemukan solusi sendiri untuk memecahkan masalah yang mereka alami. Dengan pemberian masalah kepada siswa maka akan dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa karena pembelajaran tersebut menuntut siswa untuk dapat mencari solusi sendiri berdasarkan dari hasil eksplorasi maupun penyelidikan didalam lingkungan sekitar tersebut. Adapun pendapat Laird, & Allen (2014: 60) yang mengatakan bahwa Pemanfaatan lingkungan sekitar dapat dilakukan melalui penyelidikan ilmiah di lingkungan dan eksplorasi lingkungan alam sekitar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan pengetahuan tentang lingkungan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka pembelajaran dengan menggunakan lingkungan sekitar dapat memberikan manfaat positif terhadap perkembangan berpikir kreatif siswa karena siswa akan mendapat pengetahuan baru dari hasil penyelidikan dan eksplorasi yang mereka dapatkan. Pengetahuan baru tersebut kemudian dibandingkan kembali dengan pengetahuan sebelumnya yang mereka dapatkan apakah sesuai atau tidak sehingga akan menghasilkan pengetahuan baru dimana pengetahuan tersebut dapat melatih siswa untuk berpikir kreatif lagi

Lingkungan yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar memiliki banyak jenisnya. Menurut Soschan (Halimah, 2008: 2) lingkungan sebagai sumber belajar dibedakan menurut sifat dan ragamnya. berdasarkan sifat dasarnya lingkungan sebagai sumber belajar dibagi menjadi dua yakni (1) sumber belajar insani dan (2)

sumber belajar non insani. Sedangkan dilihat dari pengembangannya lingkungan sebagai sumber belajar dibagi menjadi dua yaitu (1) *learning resources by design* yaitu sumber belajar yang sengaja dirancang, dan (2) *Learning resources by utilization* yaitu sumber belajar yang hanya memanfaatkan yang sudah tersedia di lingkungan sekitar.

Sedangkan untuk lingkungan yang digunakan untuk proses pembelajaran ini sendiri memiliki banyak fungsi. Hamalik (2011: 196) mengemukakan bahwa lingkungan sebagai sumber belajar memiliki berbagai fungsi yaitu:

- 1) Fungsi psikologis, stimulus bersumber dari lingkungan yang merupakan rangsangan terhadap individu sehingga terjadi respons, yang menunjukkan tingkah laku tertentu.
- 2) Fungsi pedagogis, lingkungan memberikan pengaruh-pengaruh yang bersifat mendidik.
- 3) Fungsi instruksional, program instruksional merupakan suatu lingkungan sebagai pembelajaran yang dirancang khusus.

Berdasarkan berbagai penjelasan tentang lingkungan sebagai sumber belajar yang telah dipaparkan di atas dapat simpulkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas lingkungan yang ada disekitar lingkungan sekolah untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu dengan menjadikan benda, makhluk hidup atau berbagai fenomena alam yang menarik sebagai sumber belajar serta dapat digunakan untuk memberikan informasi dan perubahan tingkah laku peserta didik. Lingkungan yang

dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah lingkungan yang terdapat di sekitar sekolah berupa kelas, halaman sekolah, sawah, kebun. Sedangkan lingkungan sekitar tersebut memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu proses belajar mengajar
- 2) Dapat mengubah tingkah laku siswa
- 3) Dapat digunakan dengan berdiri sendiri dan terpisah
- 4) Dibedakan dalam dua bentuk, yaitu *by design* dan *by utilization*

### **c. Keuntungan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar**

Belajar dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber pembelajaran akan membuat siswa aktif, karena siswa lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan. Adanya interaksi dalam pembelajaran akan memberikan kontribusi positif pada proses pembelajaran. Siswa yang pasif selama pembelajaran biasanya akan lebih terlibat dalam pembelajaran saat terjun ke lingkungan. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar bagi siswa akan menambah ragam dan memperkaya sumber belajar lain di kelas. Pembelajaran tidak lagi monoton, banyak variasi yang dapat dilakukan guru bila menggunakan sumber belajar berupa lingkungan, dan membantu siswa mengatasi kebosanan belajar di kelas (Yuni Pantiwati, 2015: 28).

Lebih lanjut lagi, menurut Nana Sudjana (2007: 208) banyak kelebihan yang diperoleh dalam menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, antara lain:

- 1) Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan (tidak seperti duduk di kelas beberapa jam) sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi.
- 2) Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya.
- 3) Bahan-bahan yang dapat dipelajari siswa lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya lebih akurat.
- 4) Kegiatan belajar siswa lebih komprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya, membuktikan atau mendemonstrasikan, menguji fakta, dan lain sebagainya.
- 5) Sumber belajar menjadi lebih kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari bisa beraneka ragam.
- 6) Siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan sekitarnya, serta dapat memupuk cinta lingkungan.

Lingkungan merupakan suatu kesatuan ruang, benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilaku yang mempengaruhi keberlangsungan perikehidupan manusia serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan yang ada di sekitar anak dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pendidikan untuk anak sepanjang relevan dengan kompetensi dasar dan hasil belajar, yang bisa berupa lingkungan alam atau lingkungan fisik, lingkungan sosial, lingkungan budaya atau lingkungan buatan.

Adapun keuntungan yang didapat oleh guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar menurut Kosasih (2014: 65-66) seperti

- 1) Dapat mengembangkan kecakapan para siswa di dalam berekspresi dan bereksplorasi
- 2) Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara lebih lengkap dan kegiatan belajar lebih menyenangkan
- 3) Hubungan antara guru dan siswa akan lebih akrab
- 4) Siswa tidak hanya berputar pada materi-materi yang bersifat teoritis, akan tetapi siswa mendengarkan, menyaksikan, merasakan, dan berhubungan langsung dengan sejumlah pengalaman belajar secara langsung dari lingkungan melalui keterlibatan lebih banyak panca indra,
- 5) Dapat membangun makna belajar yang lebih kuat yang diikuti dengan berfungsinya struktur kognitif siswa secara lebih optimal sehingga akan berkesan lama dalam ingatan, dan
- 6) Dapat menciptakan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, sehingga memungkinkan siswa lebih mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar.

Belajar dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber pembelajaran akan membuat siswa aktif, karena siswa lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan. Adanya interaksi dalam pembelajaran akan memberikan kontribusi positif pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber belajar juga memiliki berbagai keuntungan antara lain

kegiatan belajar lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa dapat menjadi lebih aktif karena langsung berinteraksi dengan lingkungannya, serta pembelajaran lebih bermakna karena siswa dihadapkan dengan lingkungan yang sebenarnya.

**d. Langkah-langkah Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar**

Dalam pembelajaran kebanyakan guru dalam menyampaikan informasi hanya dengan metode konvensional atau hanya ceramah saja, hal itu dapat menyebabkan siswa merasa jemu dan apabila diberikan terus menerus tanpa diimbangi atau disisipkan dengan metode lain maka dapat berakibat pada pembelajaran yang kurang efektif karena motivasi siswa serta kenyamanan untuk belajar akan berkurang dan berdampak pada hasil belajarnya. Maka pemanfaatan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar diharapkan akan dapat mengembangkan konsep-konsep yang telah diberikan guru sehingga dapat dipadukan dan diterapkan secara langsung kedalam kehidupan sehari-harinya. Adapun langkah pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran menurut Basyirudin Usman (Musfiqon, 2012: 133) adalah sebagai berikut :

- 1) Menyelidiki lingkungan sekitar untuk mencari hal-hal yang diusahakan dapat dijadikan sumber belajar.
- 2) Membuat perencanaan proses belajar mengajar berdasarkan topic yang dipilih
- 3) Mengorganisasi siswa secara berkelompok atau secara individual sesuai dengan kebutuhan
- 4) Menjelaskan kepada siswa tentang tugas yang diberikan
- 5) Memberikan tugas kepada kelompok atau individu
- 6) Mendiskusikan hasil kerja yang diperoleh
- 7) Menyimpulkan hasil kerja
- 8) Menilai kerja siswa
- 9) Tindak lanjut yang diperlukan

Melihat dari segi penggunaan media maupun metode yang diajarkan oleh guru maka akan lebih baik lagi dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan berbagai macam sumber belajar yang ada baik dirancang maupun yang memanfaatkannya saja. Jadi semakin banyak dan variasi dalam penggunaan sumber belajar maka akan semakin meningkat pula daya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam penelitian ini disusunlah secara garis besar langkah-langkah pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

- 1) Memberikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan dengan menjelaskan dan memperlihatkan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar ke dalam pembelajaran.
- 2) Melakukan sesi tanya jawab kepada siswa tentang keterkaitannya antara sumber belajar dengan materi.
- 3) Pengelompokan siswa kedalam beberapa kelompok dengan anggota 5-6 siswa
- 4) Memberikan lembar kerja siswa yang berisi pertanyaan pertanyaan yang pengerjaannya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar
- 5) Mempersilahkan siswa untuk menjelaskan hasil diskusi kelompok ke depan kelas tentang hasil kerja kelompok masing masing
- 6) Pemberian tugas individu kepada siswa
- 7) Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan sembari melakukan penguatan.

- 8) Siswa diminta untuk mempelajari materi selanjutnya dan memperhatikan lingkungan sekitar baik peristiwa maupun benda yang berkaitan dengan materi tersebut.

Adapun langkah-langkah tersebut dijadikan pedoman untuk pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Lembar Observasi Aktivitas Siswa.

## **2. Pembelajaran dengan Pendekatan Tematik**

### **a. Konsep Pembelajaran dengan Pendekatan Tematik**

Pembelajaran integratif atau terpadu dimaksudkan agar siswa dapat mengetahui hubungan antara berbagai mata pelajaran yang terkait. Pengetahuan tentang keterkaitan konsep dari beberapa mata pelajaran dapat membentuk kebermaknaan dari konsep yang bersangkutan. Kebermaknaan inilah yang dapat menyebabkan siswa memahami suatu konsep secara mantap. Bentuk pembelajaran yang memungkinkan untuk menyatukan beberapa mata pelajaran tersebut disebut pembelajaran tematik yang penyatuannya terfokus pada suatu tema. Kriteria pemilihan tema didasarkan atas minat siswa, minat guru, dan kejadian penting pada bulan atau tahun yang bersangkutan. Tema yang dipilih hendaknya yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, menantang dan menyentuh kehidupan anak serta memicu minat siswa untuk belajar (Saleh Haji, 2009: 2-3).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang

menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan salah satu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik (Abdul Majid, 2014: 80).

Pembelajaran tematik menurut Varun (2014: 49) adalah sebagai berikut:

*“Thematic approach is a way of teaching and learning, whereby many areas of the curriculum are connected together and integrated within a theme. It allows learning to be more natural and less fragmented than the way where a school day os time divided into different subject areas whereby children practice exercise frequently related to nothing other than what the teacher thinks up, as he writes them on the chalk board. It allows literacy to grow progressively, with vocabulary linked and with spelling and sentence writing being frequently, yet smoothly, reinforced. It guides connected ideas to follow on easily.”*

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran tematik merupakan cara belajar mengajar di mana banyak bidang kurikulum yang terhubung secara bersama-sama dan terintegrasi dalam suatu tema. Hal ini memungkinkan kegiatan belajar lebih alami. Lebih lanjut diungkapkan oleh Handal & Bobis (2004: 3) penggunaan pembelajaran tematik dapat menguntungkan siswa karena memiliki kekuatan untuk memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman dunia nyata siswa dan meningkatkan hasil kognitif dan afektif.

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua tokoh pendidikan yaitu Jacob dengan konsep pembelajaran interdisipliner dan Fogarty dengan konsep pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sangat mengaitkan

beberapa hal baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemanfaatan ini siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa (Abdul Majid, 2014: 85).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dasar ke dalam satu tema yang disajikan sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa dalam tema yang bersangkutan dalam berbagai bidang studi secara holistik. Pembelajaran tematik juga dilakukan secara otentik, artinya pembelajaran tematik memungkinkan siswa mempelajari konsep secara langsung. Disamping itu, pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena dikembangkan berdasarkan pendekatan discovery inkuiri yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan tidak berpusat pada guru.

### **b. Karakteristik Pembelajaran dengan pendekatan Tematik**

Beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik yang dikemukakan Depdiknas (Trianto, 2010: 91) antara lain: (1) pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, (2) kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, (4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, (5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan

yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, dan (6) mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran ini memiliki keuntungan baik untuk siswa maupun guru. Adapun keuntungan untuk siswa antara lain: siswa berfokus pada proses, mengurangi rintangan artifisial, berpusat pada siswa, siswa bergairah dalam penemuan dan penyelidikan di dalam maupun di luar kelas, mempertinggi apresiasi dan pemahaman, mengoptimalkan pengetahuan awal siswa dalam mengembangkan pengetahuanbaru, serta merangsang kreasi siswa. Sedangkan keuntungan bagi guru antara lain: tersedianya waktu yang lebih banyak untuk pencapaian tujuan pembelajaran; hubungan antara subjek, topik, dan tema dapat dikembangkan secara logis; pembelajaran dapat ditunjukkan sebagai aktivitas yang terus menerus; guru bebas membantu siswa melihat masalah dari berbagai sudut pandang; penilaian lebih holistik, autentik, dan bermakna; serta guru dapat mengembangkan proses pemecahanmasalah, berpikir kreatif, dan kritis (Saleh Haji, 2009: 4).

**c. Ruang Lingkup Pembelajaran dengan Pendekatan Tematik Tema “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”**

Pada tema “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” pada kelas IV, memuat mata pelajaran memuat mata pelajaran, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, PPKn, dan SBdP dengan alokasi waktu selama 1 minggu. Adapun ruang lingkup pembelajarannya sebagai berikut:

**Tabel 1. Ruang Lingkup Pembelajaran dengan Tema “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”**

No	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	Bahasa Indonesia	1.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara</li> </ul>
		4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulisan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara</li> </ul>
2.	IPA	3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan bentuk tubuh Tumbuhan dan fungsinya</li> </ul>
		3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan dengan tepat</li> </ul>
3.	Matematika	3.3 Menjelaskan dan melakukan penaksiran dari jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah maupun pecahan dan desimal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan cara melakukan penaksiran bilangan desimal</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- menyelesaikan masalah yang terkait dengan penaksiran bilangan decimal</li> </ul>
4.	IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mengidentifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat</li> </ul>
		4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menyajikan informasi hasil identifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat</li> </ul>
5.	PPKn	1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam memanfaatkan tumbuhan dengan benar</li> <li>- menuliskan refleksi diri mengenai hak dan kewajiban memanfaatkan tumbuhan secara bijak</li> </ul>

		2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan contoh kewajiban sebagai warga terhadap tumbuhan dan hewan setelah berdiskusi</li> </ul>
6.	SBdP	3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menjelaskan karya seni rupa kolase</li> </ul>
		4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menciptakan karya seni kolase menggunakan bahan alam dan barang bekas</li> </ul>

### 3. Penguasaan Konsep

#### a. Pengertian Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Penguasaan konsep yang benar akan menunjang bagaimana seorang siswa memecahkan masalah yang dihadapi selama kegiatan belajar berlangsung. Penguasaan konsep merupakan salah satu ranah kognitif yang digunakan sebagai pedoman dalam mencapai tujuan proses pembelajaran. Menurut Ausubel (2000: 3) pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak terus menerus menghafal semua konsep maupun fakta-fakta yang diajarkan oleh pendidik namun kegiatan yang menghubungkan konsep maupun fakta yang diperoleh baik sifatnya informasi baru maupun sudah lama kedalam pemahaman yang baru sehingga menghasilkan perpaduan antara informasi yang ada dan informasi yang baru.

Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Villafane (2011:102). “*therefore, to be successful, students must be able to make connections between the new information and their existing knowledge*”. namun tidak hanya sebatas

pemahaman saja melainkan pembelajaran yang baik yaitu dimana siswa dapat memperoleh konsep-konsep maupun fakta kemudian dipahami siswa sendiri dan dilanjutkan dengan penerapan konsep tersebut. Siswa yang dapat menguasai konsep-konsep dari proses pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik untuk menilai apakah tujuan dari proses kegiatan belajar mengajar tercapai atau tidak.

Penguasaan konsep merupakan dasar penting dalam pembelajaran tematik kelas IV Tema “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” sangat menekankan dalam penguasaan konsep karena apabila konsep yang diberikan salah maka akan berpengaruh terhadap penerapan kesehariannya dalam kehidupan sehari-hari karena pembelajaran tersebut sangat berdekatan dengan kegiatan sehari-hari manusia. Sapriya (2012: 63) mengemukakan bahwa konsep merupakan pokok pengertian yang bersifat abstrak yang menghubungkan orang dengan kelompok benda, peristiwa, atau pemikiran. Lahirnya konsep karena adanya kesadaran atas atribut kelas yang ditunjukkan oleh simbol. Konsep dapat diartikan sebagai kumpulan pengertian abstrak yang berkaitan dengan simbol untuk kelas suatu benda, kejadian atau gagasan.

Adapun Penguasaan konsep menurut Bloom (Silaban, 2014: 66) merupakan suatu kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya. Kemampuan memahami suatu konsep sangat dipengaruh oleh kesanggupan berpikir seseorang. Sedangkan tingkat penguasaan konsep yang diharapkan tergantung pada kompleksitas konsep dan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Jadi siswa dikatakan menguasai konsep ketika siswa tersebut dapat mengungkapkan pemikiran dan pandangannya terhadap informasi yang telah diberikan guna untuk memecahkan masalah serta memberikan solusi yang tepat terhadap permasalahannya tersebut.

Sedangkan model pembelajaran konsep menurut Taba (Skeel. 1995: 161) adalah model untuk pembentukan konsep bersandar pada rangkaian pertanyaan yang diberikan pengajar dalam urutan tertentu. Konsep akan terbentuk ketika siswa menjawab pertanyaan yang mengharuskan siswa tersebut untuk:

- 1) Menyebutkan item-item.
- 2) Menemukan sebuah basis dalam pengelompokan item-item dengan cara tertentu.
- 3) Mengidentifikasi karakteristik yang sama dari sebuah item.
- 4) Melabeli sebuah kelompok.
- 5) Menggolongkan item-item yang telah disebutkan melalui sebuah tabel.

Penguasaan konsep adalah usaha yang harus dilakukan oleh siswa dalam merekam dan mentransfer kembali sejumlah informasi dari suatu materi pelajaran tertentu yang dapat dipergunakan dalam memecahkan masalah, menganalisa, menginterpretasikan pada suatu kejadian tertentu. Penguasaan konsep secara ringkas diartikan sebagai hasil dari kegiatan intelektual (Silaban, 2014: 67). Jadi seorang siswa bisa menguasai konsep ketika siswa tersebut dapat mengerti dan mengolah informasi yang dia dapatkan dari proses pembelajaran kemudian digunakan untuk menyelesaikan serta mengaitkan apa yang pernah dia alami

sehingga didapatkan sebuah solusi maupun kesimpulan yang dia kaitkan sebelumnya.

Sedangkan menurut Joyce & Weil (2009:164) mengungkapkan bahwa:

*“concept attainment requires a student to figure out the attributes of a category that is already formed in another person’s mind by comparing and contrasting examples (called exemplars) that contain the characteristics (called attributes) of the concept with examples that do not contain those attributes”.*

Joyce & Weil menjelaskan bahwa dalam menguasai konsep, siswa harus mengetahui atribut dan kategori yang sudah ada dalam pikiran orang lain dan kemudian dibandingkan serta dibedakan contoh dari konsep tersebut.

Penguasaan konsep merupakan hal yang penting bagi siswa. Hal ini dikarenakan siswa yang sekedar hafal materi belum tentu dapat menyelesaikan permasalahan atau soal-soal lainnya. Rendahnya penguasaan konsep siswa ini perlu menjadi perhatian guru. Guru diharapkan dapat mendorong siswa untuk menguasai konsep dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, memperhatikan proses pembelajaran dan tidak hanya berorientasi pada hasil belajar siswa semata. Penguasaan konsep dapat dikatakan sebagai kemampuan siswa dalam memahami berbagai konsep setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Namun guru juga perlu melihat dan merasakan kapan siswa tersebut merasa bosan dan tidak tertarik lagi dalam hal pembelajaran. Hal ini terlihat ketika siswa merasa jemu dan bosan ketika kegiatan yang diajarkan selalu diulang dengan hal yang sama. Hal ini sesuai dengan penjelasan Colin J. Marsh. (2009: 77) yang menyatakan *“if the students already have a number of skills or*

*understandings that the teacher intended to teach them, their interest and enthusiasm would be reduced if the same activities were repeated”.*

Namun banyak juga ditemui di lapangan bahwa banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai konsep dasar yang tepat sehingga akan mengakibatkan siswa terhambat dalam mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan konsep-konsep yang lebih tinggi lagi. Ketika siswa tersebut sulit mengaitkan antar konsep maka memungkinkan timbul kesalahan pemahaman konsep dan kesalahan pemahaman konsep tersebut terjadi secara terus menerus maka dapat terjadi *misconception*. Hal ini sejalan dengan pendapat Ana E.C.S. (2007: 98) yang menyatakan bahwa:

*“on the other hand, misconceptions are sometimes defined in a more restrictive way, as misunderstandings generated during instructions, emphasizing a distinction with alternative conceptions resulting from ordinary life and experience.”*

Namun kesalahan konsep juga dapat diperoleh ketika siswa tersebut berinteraksi mereka dengan lingkungan di kehidupan mereka sehari-harinya. Misalnya saja siswa akan mengira bahwa bahwa matahari yang terbit dari barat dan tenggelam di sebelah barat bumi maka siswa akan beranggapan bahwa mataharilah yang mengelilingi bumi. Jadi hal semacam ini akan mengakibatkan kesalahan dalam memahami sebuah konsep di kehidupan sehari-harinya. Dari contoh tersebut maka sesuai dengan yang dijelaskan oleh Lale C. O. (2012: 5). *“it is very likely that students may develop misconceptions about these concepts through their interaction with the environment in their daily lives”*. Yang memiliki arti sangat mungkin bahwa siswa dapat mengembangkan

kesalahpahaman tentang konsep-konsep ini melalui interaksi mereka dengan lingkungan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Jika dilihat dari pernyataan diatas maka peranan guru dalam memberikan konsep haruslah tepat dan benar dan menghindarkan konsep yang mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami konsep tersebut dan meminimalisir kesalahan pemahaman konsep atau *misconception*. contohnya dengan penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar maka dapat memberikan pengalaman secara langsung serta contoh yang nyata kepada siswa untuk dapat menguasai suatu konsep serta terhindar dari *misconception*. Siswa dapat menguasai konsep bisa dengan pemberian pengalaman langsung karena siswa dapat diberikan contoh maupun kegiatan yang nyata. Pengalaman langsung maupun contoh nyata tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar karena dapat membantu siswa untuk menguasai suatu konsep dari materi yang diberikan.

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka penguasaan konsep dapat disimpulkan sebagai usaha yang harus dilakukan oleh siswa dalam merekam dan mentransfer kembali sejumlah informasi dari materi tertentu yang dapat dipergunakan dalam memecahkan masalah, menganalisa, dan menginterpretasikan pada suatu kejadian yang ada kaitannya dengan subjek bahasan yang berhubungan dengan bidang studi. Adapun pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar digunakan untuk membantu pencapaian penguasaan konsep karena siswa dihadapkan dengan pengalaman langsung dan contoh nyata untuk membantu mendapatkan konsep baru.

## **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Konsep**

Terdapat banyak faktor-faktor yang bisa mempengaruhi penguasaan konsep siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penguasaan konsep menurut Purwanto (2007: 108), antara lain :

- 1) *Raw input*, yakni karakteristik khusus siswa baik fisiologi maupun psikologi. Faktor-faktor yang termasuk karakteristik fisiologi terdiri atas kondisi fisik dan panca indera, sedangkan yang termasuk karakteristik psikologi adalah minat, bakat, motivasi, tingkat kecerdasan dan kemampuan kognitif siswa.
- 2) *Instrumental input*, yaitu faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasi, instrumental input dalam pembelajaran terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), guru yang mengajar, sarana dan prasarana sekolah, dll.
- 3) *Environmental input*, yaitu faktor lingkungan dan faktor sosial.

Pada perkembangan siswa sekolah dasar menurut piaget masuk keranah operasional konkret dimana pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menerima suatu konsep adalah dengan menggunakan pembelajaran yang nyata dan tidak menyulitkan siswa untuk menerima mengelola dan mengaplikasikan informasi tersebut. siswa sekolah dasar juga memiliki karakteristik yang bermain, bergerak, senang bekerja secara kelompok dan senang melakukan kegiatan secara langsung, sehingga alangkah baiknya dalam memberikan konsep materi harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dalam mengembangkan penguasaan konsep siswa sekolah dasar juga diperlukan perencanaan yang matang sehingga menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif yang dapat memudahkan siswa dalam menerima informasi salah satunya rancangan proses pembelajaran perencanaan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk lebih terlibat langsung dalam pembelajaran yaitu siswa lebih banyak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi sumber belajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran akan memberikan kesan yang menyenangkan kepada siswa sehingga minat siswa untuk mendalami materi akan lebih berkembang.

Berdasarkan penjelasan diatas dalam mengembangkan penguasaan konsep siswa dipengaruhi oleh faktor dalam diri siswa yaitu karakteristik siswa sekolah dasar dari tingkat kognitif, afektif dan psikomotor maupun faktor dari luar siswa yaitu pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam menerima informasi maupun faktor lingkungan siswa untuk belajar.

### **c. Kriteria Penguasaan Konsep**

Penguasaan konsep merupakan kemampuan untuk menguasai suatu konsep yang telah didapat melalui kajadian atau peristiwa yang dilihat, didengar, diolah dan disimpan dalam ingatan. Seseorang dikatakan menguasai konsep apabila telah memenuhi kriteria-kriteria penguasaan konsep itu sendiri. Ada beberapa kriteria siswa yang dapat dikatakan menguasai suatu konsep, yakni menurut Hamalik (2011: 166) terdapat empat kriteria siswa yang telah menguasai suatu konsep yaitu:

- 1) Menyebutkan nama contoh-contoh konsep bila dia melihatnya.
- 2) Menyatakan ciri-ciri (properties) konsep tertentu.
- 3) Memilih, membedakan antara contoh-contoh dari yang bukan contoh.
- 4) Lebih mampu memecahkan masalah yang berkenaan dengan konsep tersebut.

Penguasaan konsep tidak hanya menuntut siswa untuk tahu tetapi siswa juga dapat memahami, menjelaskan, menguasai, mendeskripsikan, membedakan, membandingkan, menggolongkan dan dapat memberikan contoh dan non-contoh dan mengungkapkan makna dari konsep yang diajarkan dengan bahasa mereka sendiri. Dilihat dari hal tersebut maka menunjukkan bahwa penguasaan konsep merupakan unsur penting dalam kegiatan pembelajaran dan bagi siswa yang menguasai konsep dapat dilihat dari seberapa baik dan tepat hasil jawaban yang diberikan dan mampu untuk membedakan dan membandingkan dari konsep yang diajarkan.

#### **d. Penilaian Penguasaan Konsep**

Penguasaan konsep ini sendiri merupakan masuk kedalam salah satu dari tiga ranah domain dalam tujuan pendidikan atau yang disebut taksonomi. Ranah tersebut adalah kognitif, afektif dan psikomotor jadi penguasaan konsep masuk kedalam ranah kognitif. Ranah kognitif yang diungkap oleh Redja Mulyahardjo yang dikutip H. Zahara Idris (1992: 12) adalah sebagai berikut:

“kawasan kognitif adalah tujuan pendidikan yang bersangkutan dengan pengetahuan dan pengertian, kawasan ini mencakup kemampuan-kemampuan intelektual mengenal lingkungan.”

Dikarenakan tingkatan intelektual berbeda-beda maka perlu diketahui tingkatan-tingkatan yang terdapat dalam ranah kognitif. Menurut B. S. Bloom dkk yang dikutip oleh Anderson, W. Lorin, dkk (2010: 100-102) ranah kognitif mempunyai 6 tingkatan kemampuan. Adapun jenjang berpikir kognitif. sebagai berikut.

1) Mengingat (C1)

Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang dibutuhkan ini boleh jadi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural atau metakognitif. Kemampuan seseorang dalam mengingat, belum tentu seseorang tersebut dapat memahaminya. Adapun mengingat ini sendiri merupakan tahap terendah dalam ranah kognitif seseorang untuk mengerti atau menguasai konsep karena untuk menuju keranah selanjutnya harus melewati tahap mengingat terlebih dahulu. Untuk menggali aspek kognitif ini, guru dapat memberikan pertanyaan mengenali atau mengingat kembali yang sama dalam materi yang telah diberikan atau guru dapat sedikit memodifikasi pertanyaan tersebut namun maksud dan tujuan tetap sama. Kata kerja dalam operasional dalam kemampuan ini adalah mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memasangkan, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis. Dalam tema

“peduli terhadap makhluk hidup” kategori mengingat (C1) mencakup : (a) Menyebutkan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, (b) Menyebutkan manfaat dari tumbuhan, (c) Menyebutkan akibat tidak melaksanakan kewajiban terhadap tanaman, (d) Menjelaskan pengertian wawancara, (e) Menyebutkan tanaman yang hidup subur di dataran tinggi, (f) Menyebutkan tanaman yang hidup subur di dataran rendah, (g) Menjelaskan pengertian kewajiban, (h) Menyebutkan hak yang didapat dari lingkungan.

2) Memahami (C2)

Siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku atau layar komputer. Siswa memahami ketika mereka dapat menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama mereka. Lebih tepatnya, pengetahuan yang baru masuk dipadukan dengan skema-skema dan kerangka-kerangka kognitif yang telah ada. Kata kerja operasioanal dalam kompetensi ini meliputi: memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, dan menjabarkan.

Dalam tema “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” kategori mengingat (C1) mencakup : (a) Mencirikan dataran rendah, (b) Mencontohkan kewajiban terhadap tumbuhan, (c) Mencontohkan kegiatan yang bukan merupakan kegiatan melestarikan tumbuhan, (d) Menjelaskan cara menafsirkan bilangan desimal ke bilangan bulat.

### 3) Mengaplikasikan (C3)

Aspek kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedurprosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Soal latihan adalah tugas yang prosedur penyelesaiannya telah diketahui siswa, sehingga siswa menggunakannya secara rutin. Aspek kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kata kerja operasional dalam kompetensi ini adalah: Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoperasikan, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, mensimulasikan, memecahkan, melakukan, dan mentabulasi

Dalam tema “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” kategori mengingat (C1) mencakup : (a) Menerapkan cara membuat karya seni kolase, (b)

Menerapkan cara menjaga keseimbangan tumbuhan, (c) Menghitung pembulatan bilangan desimal kebilangan bulat.

4) Menganalisis (C4)

Menganalisis melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Di jenjang ini, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi kedalam beberapa bagian menemukan asumsi, dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : menganalisis, mengaudit, memecahkan, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, memerinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membagangkan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, dan mentransfer.

5) Evaluasi/Evaluation)

Pada jenjang ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Kegiatan ini berkenaan dengan nilai suatu ide, kreasi, cara atau metode. Pada jenjang ini seseorang dipandu untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik, penerapan baru serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis. Di jenjang ini, peserta didik mengevaluasi informasi termasuk di dalamnya melakukan pembuatan keputusan dan

kebijakan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, memerinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih, dan memproyeksikan.

#### 6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan-tujuan yang diklasifikasikan dalam mencipta meminta siswa membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Jadi secara umum, proses menciptakan berkaitan dengan pengalaman belajar yang pernah dilakukan siswa. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkategorikan, mengkode, mengkombinasikan, menyusun, mengarang, membangun, menanggulangi, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, mengoreksi, merancang, merencanakan, mendikte, meningkatkan, memperjelas, memfasilitasi, membentuk, merumuskan, menggeneralisasi, menggabungkan, memadukan, membatas, mereparasi, menampilkan, menyiapkan, memproduksi, merangkum, dan merekonstruksi.

Kemudian untuk mengukur tingkat penguasaan konsep seseorang dapat dilihat dengan penggunaan tes. Nana Sudjana (2008: 35) mengungkapkan bahwa :

*“tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dari pengajarnya”*

Adapun untuk penilaian penguasaan konsep meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), dan aplikasi (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), sintesis (C6) berdasarkan Taksonomi Bloom hasil revisi (Nana Sudjana, 2008: 25-26).

1) C1 (Mengingat)

Tipe hasil belajar mengingat termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasyarat bagi pemahaman. Contohnya hafal kata-kata memudahkan dalam membuat kalimat.

2) C2 (Memahami)

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari C1 mengingat. Pemahaman dapat dibedakan kedalam tiga kategori yaitu pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran dan pemahaman ekstrapolasi/memperluas data.

3) C3 (Mengaplikasikan)

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah yang didasari pada kehidupan yang ada dimasyarakat atau realitas yang ada dalam teks bacaan.

4) C4 Menganalisis

Jenjang peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya. Kemampuan analisis dikelompokan menjadi tiga, yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.

5) C5 (Mengevaluasi)

Jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

6) C6 (Mensintesis)

Jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

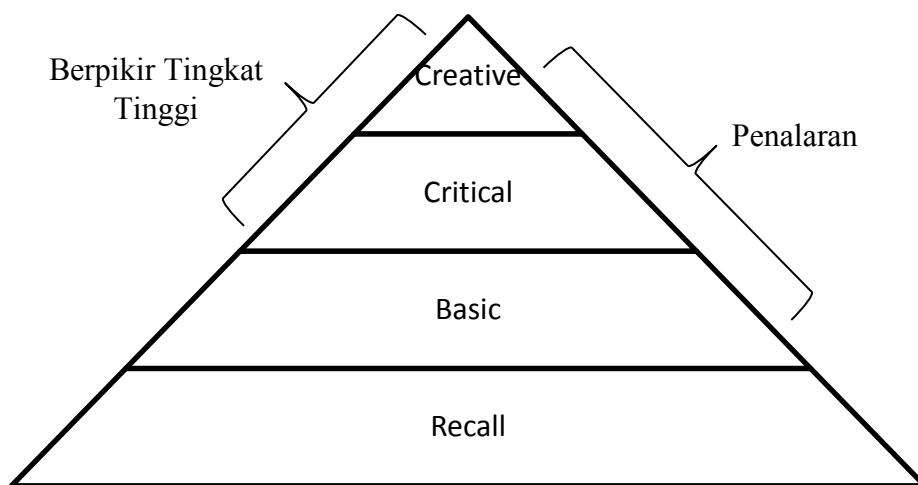
Kemampuan penguasaan konsep siswa sekolah dasar masuk kedalam ranah koognitif. Sedangkan untuk kategori penguasaan konsep akan difokuskan pada beberapa kategori saja yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun kategori tersebut adalah: mengingat (C1), memahami (C2) dan mengaplikasikan (C3). Sedangkan untuk penilaian yang digunakan dalam mengukur penguasaan konsep pada siswa kelas IV menggunakan tiga aspek kognitif dari Bloom yaitu untuk mengingat (C1), memahami (C2) dan mengaplikasikan (C3) siswa SD karena sesuai perkembangan kognitif pada usia sekolah dasar yaitu berpikir tingkat rendah. Kemudian indikator-indikator tersebut akan dijabarkan menjadi kisi-kisi penguasaan konsep untuk digunakan sebagai

instrumen penelitian. Adapun kisi-kisi penguasaan konsep terlampir pada lampiran 7.

#### 4. Berpikir Kreatif

##### a. Pengertian Berpikir Kreatif

Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa merupakan salah satu fokus yang ingin dicapai oleh pendidik dalam pembelajaran. Berpikir kreatif juga merupakan aktivitas mental seseorang ketika mengalami suatu masalah sehingga mencari solusi atau pemecahan masalah dari apa yang seseorang alami. Proses berpikir kreatif masuk ke ranah kognitif dan dalam proses berpikir yang diterapkan oleh Krulik dan Rudnick masuk pada berpikir tingkat tinggi dalam proses berpikir seseorang. menurut Krulik dan Rudnick 1995: 3) dimulai dari *recall, basic, critcal* dan *creative* seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 2. Hirarki Berpikir**  
(Krulik & Rudnick, 1995: 4)

Berdasarkan gambar tersebut maka kemampuan berpikir penalaran terdiri dari *basic, critical* dan *creative*. Sedangkan untuk berpikir tingkat tinggi terdiri

*critical* dan *creative*. Ketiga tahap berpikir tersebut mempunyai karakteristik masing-masing dimulai dari yang pertama adalah *basic* yang mempunyai karakteristik penguasaan konsep dan mengenali konsep. Kemudian yang kedua adalah *critical* yang mempunyai karakteristik sebagai berikut (1) memeriksa, berkaitan, dan mengevaluasi (2) fokus pada masalah (3) menemukan dan mengorganisasi informasi (4) Memvalidasi dan menganalisis informasi (5) menentukan jawaban benar (6) menggambarkan kesimpulan dengan valid (7) analitis dan refleksi. Sedangkan untuk yang ketiga adalah *creative* yang memiliki karakteristik sebagai berikut (1) original (2) sintesis gagasan (3) membangkitkan gagasan dan (4) menerapkan gagasan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dalam berpikir kreatif maka melewati proses berpikir lain terlebih dahulu yaitu penguasaan konsep dan berpikir kritis. Jadi diperlukan perlakuan khusus dalam melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif tersebut. Menurut Bono (2007: 35) berpikir kreatif digunakan untuk merancang, memecahkan masalah, untuk melakukan perubahan dan perbaikan dan untuk memperoleh gagasan baru. Ketika seseorang dapat merumuskan masalah dan menyelesaikan masalah tersebut dengan sebuah ide baru maka seseorang tersebut melakukan kegiatan berpikir kreatif. Sejalan dengan Bono, Torrance (Wang, 2011: 1) berpendapat bahwa “*creativity thinking as the ability to sense problem, make guesses, generate new ideas, and communicate result*”. Yang berarti berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, menghasilkan ide-ide baru, dan mengkomunikasikan hasil. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dalam mengembangkan kemampuan

berpikir kreatif diperlukan proses yang panjang untuk dapat menemukan pengetahuan baru. Pengetahuan baru tersebut kemudian dikaji terlebih dahulu berdasarkan teori yang telah ada untuk mendapatkan pengetahuan baru yang ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan berdasarkan teori-teori yang ada.

Banyak yang beranggapan bahwa kemampuan berpikir kreatif didapatkan dari hasil takdir yaitu bakat yang diberikan oleh alam kepada seseorang sehingga orang yang memiliki bakat tersebut mampu membuat hal yang kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar tetapi pada kenyataannya juga ada banyak orang yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru secara cepat dan beragam. Menurut Gino Francesca & Ariely Dan. (2012: 445), menjelaskan bahwa *“the ability to generate novel ideas and think creatively about problems has long been considered an important skill for individuals as well as for organizations and societies”*. Di zaman sekarang berpikir kreatif sangat penting karena di zaman sekarang banyak yang menutut untuk lebih kreatif dan inovatif, karena seseorang yang kreatif dan inovatif maka kehidupannya akan semakin maju namun apabila seseorang kurang dalam berkreatif atau inovatif maka akan tertinggal.

Berpikir kreatif adalah kegiatan menciptakan model-model tertentu, dengan maksud untuk menambah agar lebih kaya dan menciptakan yang baru. Seseorang yang kreatif adalah seseorang yang penuh inisiatif dalam merakit dan memperbaiki sesuatu dari bentuk lama ke dalam bentuk baru, sehingga diperoleh kesan yang lebih baik dan memuaskan (Cece Wijaya, 2010: 71). Berfikir kreatif biasanya ditandai dengan adanya pemikiran maupun gagasan yang dapat

menghasilkan sesuatu yang baru. Menurut Maite, G. & Laura, B. (2011: 609) menjelaskan bahwa “*creativity is the capacity to create, to produce new things*”. Yang menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan dan menghasilkan hal yang baru. Untuk menghasilkan hal yang baru biasanya dilalui dengan ide-ide yang kreatif hasil dari pemikiran-pemikiran yang mereka dapatkan.

Sejalan dengan pendapat Maite, G. & Laura, B. Menurut Emanuel & Challons-Lipton (2012: 2) berpikir kreatif berfokus pada eksplorasi ide-ide, menghasilkan kemungkinan, mencari banyak jawaban yang benar, bukan hanya satu. Ide-ide hasil dari eksplorasi tersebut kemudian dikaji ulang untuk menemukan ide yang benar-benar baru. Jadi inti dari kedua pendapat diatas adalah menghasilkan ide atau hal yang baru, ide atau hal yang baru tersebut dihasilkan dari ide-ide yang sebelumnya belum pernah diwujudkan ataupun hanya sebatas pemikiran saja kemudian dihubungkan dan digabungkan kedalam ide yang baru dan unik.

Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan analitis, kreatif, dan praktis, beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinatif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan (Yatim Riyanto, 2009: 229). Pada dasarnya kemampuan berpikir kreatif dimiliki oleh semua manusia termasuk siswa. Namun kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut lama kelamaan akan semakin berkurang karena kurangnya latihan dalam mengasah dan mengembangkan kreatifitasnya tersebut.

Menurut Johnson (2011: 214), berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pemikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan baru, membuka sudut pandang, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Lebih lanjut, Anwar, Shamim-ur-Rasool, & Haq (2012: 1) berpikir kreatif dapat dibagi ke dalam kreatif produk, proses, orang dan tempat (lingkungan). berpikir kreatif muncul tidak hanya berdasarkan masalah. Kreativitas muncul bisa berdasarkan dari barang yang dibuat atau pun cara pembuatannya yang lebih unik dan baru.

Pada siswa sekolah dasar terutama kelas IV masih tergolong pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret dengan rentan usia 7-11 tahun. Pada tahap perkembangan operasional konkret, pembelajaran tidak seharusnya hanya terpaku pada pembelajaran konsep saja melainkan siswa harus terlibat dalam kegiatan yang langsung berinteraksi dengan objek yang dipelajari (Rustaman, 2005: 42). Jadi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa sangat cocok untuk diterapkan agar perkembangan berpikir kreatif siswa dapat berkembang, adapun penggunaan lingkungan sekitar juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena pembelajaran lingkungan sekitar juga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. B

Banyak permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya, salah satunya guru dalam pembelajaran disekolah lebih mengutamakan dan menekankan dari penguasaan materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Resna Mulia ( 2017: 92) yaitu kemampuan berpikir kreatif penting dalam pemecahan masalah. Akan tetapi dalam pembelajaran, aspek

kreativitas sering ditinggalkan karena lebih menekankan pada penguasaan materi. Berdasarkan hal tersebut sebaiknya seorang guru dalam pembelajaran tidak hanya penguasaan materi saja yang diperhatikan tetapi juga harus memperhatikan pengembangan kemampuan berpikir kreatif untuk siswa.

Proses berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar akan melewati beberapa tahapan terlebih dahulu untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari sudut pandang yang berbeda. Menurut Krulik dan Rudnik (1995: 3) proses berpikir kreatif meliputi tahapan-tahapan yaitu membangun suatu ide, mensintesis ide-ide, merencanakan penerapan ide, dan menerapkan ide tersebut untuk menghasilkan suatu yang baru. Siswa akan membangun suatu ide ketika siswa tersebut menemui suatu permasalahan yang diberikan untuk dicari solusi dalam memecahkannya, kemudian siswa memadukan gagasan yang mereka miliki dari pembelajaran di kelas maupun dari pengalaman yang mereka alami untuk menghasilkan suatu sintesis. Setelah mensintesis siswa akan merencanakan suatu gagasan atau ide untuk menyelesaikan pemecahan masalah tersebut dan kemudian mengimplementasikan apa yang siswa rencanakan tersebut untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan dari pendapat tersebut peranan dari seorang guru sangatlah penting dalam mengasah ataupun melatih kreativitas dari siswa karena guru dapat memberikan gagasan dan pertanyaan yang dapat membangkitkan ide-ide kreatif dalam diri siswa. Adapun menurut Weiping Hu dan Baojun. (2013: 8) Pembelajaran yang paling produktif untuk meningkatkan kreativitas siswa ada 3 langkah yaitu :

*“First, the activity is introduced (i.e., sets up a learning situation via cognitive conflict, which is an effective means to stimulate children to think actively and lead to constructive mental work by students to accommodate their conceptual framework to the new type of thinking necessary). The second step involves facilitating children to observe, think, discuss, and conduct experiments, in the process of which children are encouraged to explore learning methods and strategies by themselves, and stay positive and active in the acquisition of learning. The third step is that children are led to reflect on the process of the activity, how they thought and what they learned. The fourth step involves a broadening activity.”*

Guru menjadi faktor yang penting dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dengan membuat strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih meningkat dan berkembang dalam berpikir kreatif. Strategi pembelajaran tersebut bisa dengan menggunakan lingkungan sekitar karena dengan menggunakan lingkungan sekitar tersebut siswa akan menerima pembelajaran dengan nuansa kesehariannya yang mereka alami dirumah kedalam proses pembelajaran disekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Kyung Hee Kim (2011: 293) yang menjelaskan bahwa Kemampuan berpikir kreatif pada anak SD dipengaruhi oleh lingkungan daripada sekolah ataupun dipengaruhi oleh keduanya.

Penggunaan lingkungan sekitar juga merupakan sebuah strategi inovasi perubahan gaya belajar guru yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan berpedoman dengan buku saja. Jadi penggunaan lingkungan sekitar tersebut merupakan strategi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kreativitas siswa. seperti yang dijelaskan oleh Meintjes & Grosser (2010: 363) yaitu guru perlu untuk menjadi pemikir kreatif untuk merancang program pembelajaran yang tepat dan untuk memelihara kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penggunaan

lingkungan sekitar tersebut juga dapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yaitu dengan pemberian suatu masalah agar siswa tersebut dapat melatih kemampuan berpikir kreatifnya dengan mencari solusi maupun pemecahan masalah yang mereka hadapi.

Penggunaan lingkungan sekitar merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena siswa dihadapkan langsung dengan permasalahan yang mereka alami. Adapun lingkungan sekitar tersebut juga dapat digunakan dengan mengeksplorasi kemampuannya sehingga agar dapat menemukan hal-hal yang mereka baru dapatkan serta menemukan solusinya. Arvyati, Muchtar Ibrahim & Andry Irawan (2015: 613) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan oleh seorang guru melalui rancangan pembelajaran sehingga dapat melatih siswa untuk mengeksplorasi semua kemampuan yang ada dalam dirinya.

Kuan Chen Tsai (2013: 3) berpendapat bahwa pemberian masalah yang dimaksud adalah rangsangan untuk peserta didik agar mampu melatih siswa untuk memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan berpikir kreatifnya. Jadi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan dengan menggunakan masalah agar siswa lebih terbiasa mengalami hal tersebut sehingga akan melatih siswa untuk mengembangkannya. Pemberian masalah bisa dilakukan dengan menggunakan lingkungan sekitar karena di lingkungan sekitar tersebut siswa dapat menggali dan menemukan informasi berdasarkan eksplorasi yang mereka lakukan.

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah secara divergen atau dari berbagai sudut pandang. Menumbuh kembangkan kreativitas juga perlu ditanam pada diri siswa agar kelak dapat bermanfaat didalam kehidupannya mendatang. Berpikir kreatif dapat dilatih dan dikembangkan dengan pemberian masalah kepada siswa yaitu dengan menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar karena siswa dapat mengamati dan mengeksplorasi lingkungan tersebut secara langsung sehingga siswa dapat menemukan ide-ide baru yang mereka dapatkan untuk digunakan sebagai solusi dalam pemecahan masalah yang mereka alami.

### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Berpikir Kreatif Sains**

Dalam berpikir kreatif ada beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya. menurut Demir dan Sahin (2014: 690) berpikir kreatif dipengaruhi oleh kepribadian individu, keluarga, lingkungan, kemampuan berpikir, pendekatan laboratorium, perbedaan aktivitas yang unik, proses pembelajaran, dan dimensi dari pengetahuan. Berdasarkan faktor tersebut lingkungan sekitar juga termasuk didalamnya. Lingkungan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena lingkungan memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa untuk menyelidiki dan mengeksplorasi lebih dalam dari materi yang diberikan. Dengan menyelidiki dan mengeksplorasi siswa akan dapat

menambah wawasan yang sebelumnya siswa tidak dapatkan. Gagasan yang mereka dapatkan lalu diolah kembali dengan gagasan yang telah lama ada dari hasil pengalaman maupun teori yang sebelumnya mereka dapatkan sehingga menghasilkan gagasan baru dari sudut pandang yang berbeda.

Seseorang yang tinggi dalam berkreatif belum tentu dalam kecerdasannya seseorang tersebut juga tinggi, begitu juga sebaliknya seseorang yang cerdas dalam pengetahuan belum tentu kreativitasnya tinggi. Pendapat ini sesuai dengan pendapat Amber Y. W. (2011: 9), yaitu:

*“That academic achievement can be improved with the enhancement of creative thinking abilities. Although acquiring knowledge and skills does not guarantee the development of creative abilities, a positive correlation confirms that creative thinking and knowledge can enhance each other.”*

Jadi faktor kecerdasan belum tentu mempengaruhi apakan seseorang kreatif maupun tidak. Sejalan dengan pendapat Amber Y. W., Anwar (2012: 1) menjelaskan bahwa anak yang mencetak tinggi pada tes kecerdasan belum tentu sangat kreatif. Dan dari hasil penelitiannya menjelaskan bahwa jenis kelamin dan tempat tinggal mempengaruhi ketrampilan berpikir kreatif.

### **c. Indikator Berpikir Kreatif**

Untuk menunjukan bahwa siswa dapat melakukan berpikir kreatif menurut Aldous C. R. (2007: 184) adalah , *to indicate that creativity: (1) relies on preverbal and non-verbal processes including visual spatial thinking (2) involves preconscious activity; and (3) may give rise to a feeling or intuition.*

Yang berarti untuk menunjukkan bahwa kreativitas: (1) bergantung pada proses preverbal dan nonverbal termasuk pemikiran luas dalam visual (2) melibatkan aktivitas preconscious, dan (3) dapat menimbulkan perasaan atau intuisi.

Adapun untuk ciri berpikir kreatif siswa menurut Cece Wijaya (2010: 71-72) yaitu:

- 1) Sangat lancar dalam menjabarkan ide umum ke dalam ide yang spesifik.
- 2) Sangat lentur (fleksibel) dalam mengakji ide dari berbagai sudut pandangan.
- 3) Terampil melakukan elaborasi, menambah, dan memperkaya ide menjadi lebih menarik.
- 4) Bersifat original dalam menjabarkan ide yang unik.
- 5) Menggunakan cara-cara brainstorming dalam memecahkan masalah.
- 6) Suka mempertimbangkan banyak faktor.
- 7) Terjamin kekonskuennanya.
- 8) Menggunakan kiasan (metapor) atau analog dalam mencerahkan pikirannya, seperti hal karang mengarang.
- 9) Suka membuat daftar atribut dari sebuah pernyataan melalui gambar-gambar tertentu.
- 10) Suka membuat alat yang berfungsi mengecek ide yang disampaikannya.
- 11) Suka mempertajam hubungan pengetahuan yang satu dengan pengetahuan lainnya.
- 12) Suka mengambil risiko dari tanggung jawab yang dipikulnya.
- 13) Bayangannya kuat, subur ide, dan kaya konsep.
- 14) Sangat kuat dalam membandingkan sesuatu terhadap yang lainnya.
- 15) Subur dalam meramalkan aktivitas.
- 16) Penggambarannya lengkap dan konstruktif.
- 17) Jenis kata (morphologis) yang digunakan tajam.
- 18) Mudah menurunkan pertanyaan-pertanyaan.
- 19) Pertanyaan dan aktivitasnya bersifat terbuka.
- 20) Suka melebih-lebihkan pernyataan.

Kemampuan-kemampuan ini merepresentasikan proses menjadi sensitif pada pemahaman-pemahaman siswa, dan merupakan ciri-ciri utama berpikir kreatif telah berkembang. Keempat karakteristik ini merupakan sensor-sensor mental manusia. Sensor ini nampak meneliti kondisi yang ada dan membearikan batas penglihatan dari apa yang bisa dilihat dari apa yang sebenarnya bisa dilihat.

Sedangkan indikator kemampuan berpikir kreatif pada siswa menurut Utami Munandar (2012: 192) adalah sebagai berikut:

1) Berpikir lancar

Berpikir lancar memiliki arti (a) mengeluarkan banyak gagasan, (b) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, (c) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

2) Berpikir luwes

Memiliki arti (a) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, (b) dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, (c) mencari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda, (d) mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.

3) Berpikir orisinil

Berpikir orisinil memiliki arti (a) mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, (b) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengekspresikan diri, (c) mampu membuat kombinasi-kombinasi baru dari bagian atau unsur.

4) Berpikir terperinci

Berpikir terperinci memiliki arti (a) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, (b) menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka indikator dalam penelitian ini dibatasi menjadi empat yang meliputi: (1) berpikir lancar, siswa mampu untuk menghasilkan banyak gagasan, (2) berpikir luwes (fleksibel), kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam atau pendekatan terhadap masalah. (3)

Orisinalitas, mampu memutuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, serta (4) terperinci, kemampuan siswa untuk menguraikan sesuatu secara rinci. Kemudian indikator-indikator tersebut akan dijabarkan menjadi kisi-kisi untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Adapun kisi-kisi berpikir kreatif terlampir pada lampiran 1d di halaman 107.

#### **d. Penilaian Berpikir Kreatif**

Pada dasarnya kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penilaian menggunakan soal yang berbentuk uraian hal ini disebabkan karena hasil jawaban tersebut dihasilkan dari kemampuan berpikir divergen dalam mengembangkan gagasan kreatif sehingga dapat diperoleh banyak gagasan dan jawaban yang mendukung. Hal ini sesuai dengan pendapat Mundilarto (2010: 58-61) menjelaskan bahwa tes berbentuk uraian sesuai dengan mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Sedangkan untuk Mengukur kreatifitas dalam menilai jawaban/respon/pendekatan menurut Baer, Kaufman, & Plucker (2008: 18) meliputi kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi.

##### **1) Kelancaran**

Jumlah tanggapan terhadap rangsangan yang diberikan, atau jumlah ide-ide yang diberikan pada salah satu latihan berpikir kreatif seperti (a) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atas pertanyaan, (b) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan (c) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

##### **2) Keluwesan**

Jumlah keunikan kategori respons terhadap rangsangan yang diberikan seperti (a) penghasilan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, (b) dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, (c) mencari banyak alternative atau arah yang beda-beda, dan (d) mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.

3) Orisinilitas

Keunikan tanggapan terhadap rangsangan yang diberikan seperti (a) memberikan cara yang tidak lazim atau memberikan jawaban atau cara dari pemecahan masalah, dan (b) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

4) Elaborasi.

Memberikan perluasan ide atau mengembangkan suatu gagasan dengan rinci/detail sehingga pengembangan gagasan tersebut menjadi lebih jelas, lengkap dan mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan diatas maka disimpulkan untuk penilaian yang digunakan dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan tes uraian karena tes tersebut dapat memberikan banyak gagasan dan jawaban alternatif secara bebas dan luas. Untuk mengukur kreativitasnya dengan menilai kelancaran, keluwesan, dan orisinilitas.

## **5. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

Pada dasarnya peserta didik memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. jiwa pada usia 6 -12 tahun berbeda dari usia 0-6 tahun hal ini akan selalu berubah kejiwaan dari seseorang. Semakin bertambahnya usia

seseorang maka akan bertambah pula pola pikir dan perkembangan bahasa, kepribadian dan fisik seseorang. Banyak para pendidik menyebutkan masa akhir kanak-kanak dengan sebutan usia sekolah dasar.

Piaget (Berk, 2007: 20) membagi tahap perkembangan anak sebagai berikut.

**Tabel 2.**  
*Piaget Stage of Cognitive Development*

<b>Stage</b>	<b>Period of Development</b>	<b>Description</b>
<i>Sensorimotor</i>	<i>Birth-2 years</i>	<i>Infants “think” by acting on the world with their eyes, ears, hands, and mouth. As a result, they invent ways of solving simple problems, such as pulling a lever to hear the sound of a music box, finding hidden toys, and putting objects in and taking them out of containers.</i>
<i>Preoperational</i>	<i>2-7 years</i>	<i>Preschool children use symbols to represent their early sensorimotor discoveries. Development of language and make-believe play take place. However, thinking lacks the logic of two remaining stages.</i>
<i>Concrete Operational</i>	<i>7-11 years</i>	<i>Children’s reasoning become logical. School-age children understand that a certain amount of lemonade or play dough remains the same even after its appearance changes. They also organize object into hierarchies of classes and subclasses. However, thinking falls short of adult intelligence. It is not yet abstract.</i>
<i>Formal Operational</i>	<i>11 years on</i>	<i>The capacity for abstraction permits adolescents to reason with symbols that do not refer to objects in the real world, as in advanced mathematics. They can also think of all possible outcomes in a scientific problem, not just the most obvious ones.</i>

Sumber: Berk (2007: 20)

Berdasarkan pembagian tahap Piaget di atas, masa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. *The concrete operational stage is characterized*

*by remarkable cognitive growth and is a formative one in schooling, because its when children's language and basic skill acquisition accelerate dramatically* (Schunk, 2009: 339).

Pada tahap ini, menurut Syamsu Yusuf (2014: 61) dalam proses berpikir anak memiliki kemampuan (1) mengklasifikasikan (mengelompokan) benda-benda berdasarkan ciri-ciri yang sama; (2) menyusun dan mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan, dan (3) memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana. Untuk masa usia sekolah dasar ini anak-anak akan mudah untuk dididik dan diajarkan daripada usia sebelum dan sesudahnya.

Namun pada masa ini anak-anak sangat mudah terpengaruh dari lingkungan sekitar mereka yaitu teman-teman sebayanya dan pengaruh dari keluarga yaitu orang tua berkurang. Anak akan mudah mencontoh apa yang dilakukan teman-teman sebayanya di lingkungan rumah maupun didalam sekolah. Sehingga pada usia ini sebaiknya diajarkan hal-hal yang baik yang sesuai dengan perkembangannya agar anak tersebut tidak terjerus kedalam hal-hal yang negatif. Adapun pendapat Hurlock (1980; 146) menjelaskan bahwa bagi banyak orang tua akhir dari masa kanak-kanak merupakan usia yang menyulitkan. Suatu masa dimana anak-anak sulit untuk diperintah dan ia lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya dari pada oleh orang tua maupun pihak anggota keluarga lain.

Pada masa usia 6-11 tahun ada usia sekolah dasar bisa disebut juga masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Menurut Suryobroto dalam Djamarah

(2011: 124-125), masa keserasian bersekolah dibagi dalam dua fase dan berdasarkan ciri-ciri perkembangan kognitif, bahasa, dan afektif, maka ciri peserta didik usia sekolah dasar yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar (6-8 tahun) memiliki sifat-sifat khas sebagai berikut: 1) belum mandiri; 2) belum ada tanggung jawab pribadi; 3) penilaian terhadap dunia luar masih egosentris; dan 4) belum menunjukkan sikap kritis masih berpikir yang fiktif, dan
- b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (9-12 tahun) memiliki sifat-sifat khas sebagai berikut: 1) sudah mulai mandiri; 2) sudah ada rasa tanggung jawab pribadi; 3) penilaian terhadap dunia luar tidak hanya dipandang dari dirinya sendiri tetapi juga dilihat dari diri orang lain; dan 4) sudah menunjukkan sikap yang kritis dan rasional.

Jadi untuk siswa kelas IV sekolah dasar apabila menurut pembagian fase tersebut maka tergolong dalam fase masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar yang umurnya 9-12 tahun dan untuk perkembangannya ada pada fase operasional konkret. Menurut Piaget (Santrock, 2008: 53) pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan menggolongkan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.

Berdasarkan pendapat tersebut diperlukan strategi yang tepat untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Menurut Santrock (2008: 55) strategi pembelajaran pada tahap operasional konkret ada beberapa hal yang perlu dilakukan, yaitu

- a. Dorong murid untuk menemukan konsep dan prinsip. Ajukan pertanyaan relevan tentang apa yang sedang dipelajari untuk membantu mereka berfokus pada beberapa aspek dari pembelajaran mereka. Jangan memberi tahu jawaban pertanyaan secara langsung kepada murid. Biarkan mereka mencari jawaban sendiri dengan pemikiran mereka sendiri.
- b. Libatkan anak dalam tugas-tugas operasional. Ini mencakup tugas penambahan, pengurangan, pembagian, pengurutan, dan pembalikan. Gunakan benda-benda konkret untuk tugas ini, jika dimungkinkan gunakan simbol matematika,
- c. Rencanakan aktivitas dimana murid berlatih konsep mengurutkan hierarki secara menarik dan menurun. Suruh murid membuat daftar sesuatu berdasarkan urutan (misalnya dari paling besar ke paling kecil).
- d. Lakukan aktivitas yang membutuhkan kegiatan mempertahankan area, berat dan isi.
- e. Suruh anak-anak mengurutkan sesuatu kemudian kembalikan urutan tersebut, banyak anak-anak di *grade* tiga mengalami kesulitan saat membalikan urutan, seperti dari tinggi ke rendah. Mereka lebih mudah mengurutkan dari rendah ke tinggi. Setelah menyebutkan urutan jalan dari rumah ke sekolah, mereka juga kesulitan membalikan urutan jalan yang mereka lalui, yakni dari sekolah ke rumah.
- f. Terus suruh anak-anak untuk menjustifikasi jawaban mereka saat mereka memecahkan problem.
- g. Ajaklah anak-anak untuk bekerja berkelompok dan saling bertukar pikiran.
- h. Pastikan bahwa materi untuk kelas sudah cukup untuk merangsang murid untuk mengajukan pertanyaan.
- i. Ketika akan mengajar sesuatu yang agak kompleks, gunakan alat bantu visual dan alat-alat peraga.
- j. Dorong anak-anak untuk mengutak-atik dan bereksperimen dalam pelajaran sains atau ilmu alam, gunakan materi konkret untuk pelajaran matematika, membuat dan membacakan suatu karya dalam pelajaran sastra, dan ajar mereka berdiskusi tentang perspektif mereka, serta lakukan perjalanan untuk pelajaran ilmu sosial.

Sedangkan untuk karakteristik siswa sekolah dasar menurut Sumantri &

Syaodih (2014: 63-64) adalah sebagai berikut:

- a. Anak SD adalah senang bermain. Guru seyogianya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

- b. Anak SD adalah senang bergerak. Anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama 30 menit. Untuk itu guru dituntut untuk merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk berpindah atau bergerak.
- c. Anak usia SD adalah anak yang senang bekerja dalam kelompok. Guru dituntut untuk merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok.
- d. Anak SD adalah senang merasa atau melakukan memperagakan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan penjelasan dari tahap perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar diatas, maka untuk perkembangan kognitif anak pada usia sekolah dasar ini sudah cukup untuk digunakan menjadi dasar untuk mengembangkan daya pikir dan kreativitas anak. kemampuan berpikir anak pada tahap ini dapat diajarkan dengan membaca, menulis dan berhitung serta diberikan pembelajaran yang berkaitan dengan dasar-dasar pengetahuan lainnya. Sedangkan untuk kreativitasnya adak pada fase ini anak didorong untuk selalu bertanya dan berpendapat karena fase ini rasa dorongan untuk ingin tahu anak tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap peserta didik memiliki potensi yang beragam dan karakteristik yang berbeda satu sama lain. Pada siswa Sekolah Dasar dengan rentan usia 7-11 tahun, dilihat dari ciri perkembangan kognitif, bahasa, dan afektif maka usia tersebut berada pada fase masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar dan dilihat dari sudut pandang intelektual maka berada pada tahap operasional konkret. Jadi untuk Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar ini termasuk dalam tahap perkembangan operasional konkret. Pada masa ini sebaiknya pada pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar karena akan dapat melibatkan kegiatan atau benda yang nyata dan peserta didik dapat dilibatkan didalamnya.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang membahas mengenai pemanfaatan sumber belajar telah beberapa kali dilakukan. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang dapat ditemukan oleh peneliti:

Penelitian yang dilakukan oleh Luh Aryani pada tahun 2012 yang bertujuan (1) perbedaan keterampilan proses sains, (2) perbedaan hasil belajar IPA di Gugus IV Kecamatan Sukasada, dan (3) perbedaan keterampilan proses sains dan hasil belajar IPA secara simultan, sebagai akibat dari pemanfaatan lingkungan sekitar. Hasil penelitian diketahui (1) terdapat perbedaan keterampilan proses sains antara siswa yang mengikuti penerapan lingkungan sekitar dengan keterampilan proses sains yang mengikuti pembelajaran konvensional (2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang mengikuti penerapan lingkungan sekitar dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan (3) terdapat perbedaan keterampilan proses sains dan hasil belajar IPA siswa antara siswa yang mengikuti penerapan lingkungan sekitar dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilham Handika pada tahun 2012 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap penguasaan konsep sains dan ketrampilan proses sains siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran berbasis masalah berpengaruh signifikan dan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap penguasaan konsep sains siswa SD. (2) pembelajaran berbasis masalah

berpengaruh signifikan dan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap ketrampilan proses sains siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sumandita Noviani pada tahun 2016 yang bertujuan untuk mengukur efektivitas pengembangan multimedia lectora berbasis inkuiiri dalam meningkatkan kemampuan logis dan pemikiran kreatif siswa kelas lima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pengembangan multimedia lectora berbasis inkuiiri efektif untuk meningkatkan kemampuan logis dan pemikiran kreatif siswa kelas lima.

Berdasarkan penelitian relevan diatas pendekatan maupun model yang digunakan belum bersifat nyata secara menyeluruh, akan tetapi secara keseluruhan berpengaruh yang signifikan terhadap penguasaan konsep dan berpikir kreatif. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran yang nyata bagi siswa yaitu dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar terhadap penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Oleh karenanya tematik sangat tidak efektif apabila hanya menerima pengetahuan langsung dari guru ke siswa, atau dengan cara membaca dan menghafal saja melainkan melalui proses yang harus dilewati sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang bisa menambah pengetahuannya. Pelajaran tematik dapat dipahami dengan mudah dan benar apabila siswa diberikan

pengalaman langsung dengan bantuan media dan model yang tepat. Oleh karena itu, guru sebagai mediator dan fasilitator harus kreatif agar dapat menciptakan situasi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk menguasai konsep materi pelajaran dengan lebih baik.

Penguasaan konsep siswa dikembangkan dengan melalui contoh yang nyata serta pembelajaran secara langsung yang sesuai dengan materi sehingga dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diberikan. Keterampilan siswa yang lain penting untuk dikembangkan adalah Kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif membantu siswa dalam mengembangkan informasi yang siswa dapatkan dari materi yang mereka terima maupun dari pengalaman yang mereka dapatkan dari kesehariannya sehingga menghasilkan gagasan atau ide baru yang mereka dapatkan. Pemberian masalah untuk dipecahkan siswa merupakan contoh yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena siswa akan mencari solusi sendiri dari masalah yang mereka dapatkan dengan berbagai sudut pandang siswa. Guru perlu mencari sumber belajar yang dapat mengembangkan penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa.

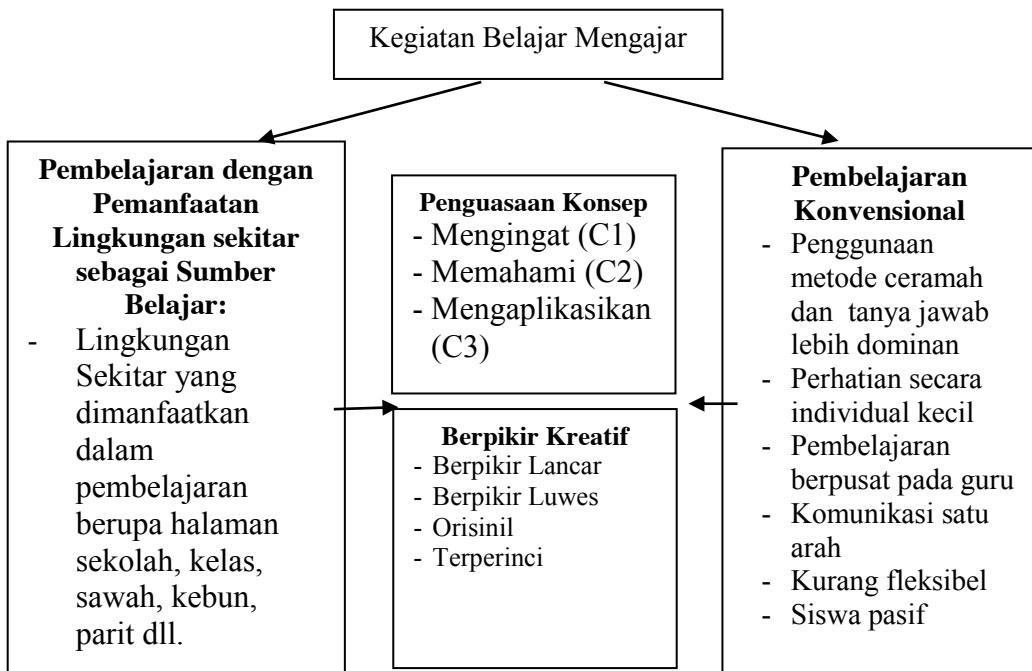
Upaya untuk membantu siswa dalam penguasaan konsep dan berpikir kreatif maka pada penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar menjadi solusi untuk mengembangkan penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan dari pendapat piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar termasuk keranah operasional konkret yaitu berdasarkan dari hal-hal yang nyata dan pendapat dale dari kerucut pengalaman dari yang menyebutkan

pengalaman langsung ada pada dasar dari pengalaman siswa. Dengan menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar maka sesuai dengan pendapat diatas karena lingkungan sekitar memberikan contoh nyata yang dapat membantu siswa serta lingkungan sekitar juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Adapun pemanfaatan lingkungan sekitar ini sendiri berupa halaman sekolah, kelas, sawah, kebun, parit dll. Lingkungan sekitar merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan penguasaan konsep siswa karena memberikan contoh nyata yang dapat memudahkan siswa dalam menerima konsep yang mereka dapatkan. Lingkungan sekitar juga dapat melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena disajikan dengan pemberian masalah secara nyata kepada siswa untuk merangsang kemampuan berpikir kreatifnya dengan gagasan baru untuk mencari pemecahan masalahnya.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep dan berpikir kreatif.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3. Kerangka Berpikir**

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar terhadap penguasaan konsep pada pembelajaran tematik integratif kelas IV Se-gugus Kartini Kecamatan Warureja, Kabupaten Tegal, Jawa tengah.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran tematik integratif kelas kelas IV Se-gugus Kartini Kecamatan Warureja, Kabupaten Tegal, Jawa tengah .

3. Terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar terhadap penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran tematik integratif kelas IV Se-gugus Kartini Kecamatan Warureja.