

PENGARUH MODEL JARINGAN TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS V SDN KRAMATJEGU 1

Eka Ratnawati¹, Neni Mariana², Suryanti³
Pendidikan Dasar FIP Universitas Negeri Surabaya¹²³
Alamat e-mail : eka.23004@mhs.unesa.ac.id¹, suryanti@unesa.ac.id²,
nenimariana@unesa.ac.id³

ABSTRACT

The study aims to describe (1) what is a networked model?, (2) what is meant by critical thinking skills?, and (3) determine the influence of the networked model on the creative thinking ability of students in grade V. The method used in this study is an experimental method, which is in the form of a pretest-posttest group where the experiment is only carried out in one group without other comparison groups. An example in this study was thirty elementary school students grade V. Data were collected using literature studies, tests and observations. The study found that (1) the networked model is a learning model that involves children with other learning resources referred to as experts where children have the opportunity to choose learning based on their interests, (2) creative thinking is different from usual which provides unique solutions to problems, (3) there is an influence of network models on the creative thinking skills of students in grade V.

Keywords: *networked model, creative thinking, elementary students.*

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan (1) apa itu networked model?, (2) apa yang dimaksud dengan kemampuan berpikir kritis?, dan (3) mengetahui pengaruh model *networked* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu berupa satu kelompok pretest-posttest dimana percobaan hanya dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan lainnya. Contoh dalam penelitian ini adalah tiga puluh siswa SD kelas V. Data dikumpulkan menggunakan studi literatur, tes dan observasi. Penelitian ini menemukan bahwa (1) model *networked* adalah model pembelajaran yang melibatkan anak-anak dengan sumber belajar lain yang disebut sebagai ahli dimana anak-anak memiliki kesempatan untuk memilih belajar berdasarkan minat mereka, (2) berpikir kreatif berbeda dari biasanya yang memberikan solusi unik untuk masalah, (3) ada pengaruh model jaringan pada keterampilan berpikir kreatif siswa di kelas V.

Kata kunci: model *networked*, berpikir kreatif, siswa SD.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu tahapan kegiatan yang menghasilkan perubahan perilaku dan mental yang

relatif tetap sebagai bentuk respon terhadap suatu situasi atau hasil interaksi dengan lingkungan (Ratumanan, 2015:3). Dalam dunia

pendidikan melibatkan siswa belajar tidak hanya secara sepihak tetapi selalu ada interaksi antara siswa dan guru yang mengandung dua unsur, yaitu mengajar dan belajar daripada yang disebut *leraning*. Sebagai pembelajaran pendidikan formal selalu melibatkan dua agen aktif, guru dan siswa. Guru sebagai pendidik adalah pencipta kondisi belajar bagi peserta didik yang dirancang secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Siswa sebagai subjek pembelajaran menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru. Namun, guru cenderung menyajikan penelitian itu terbatas pada tujuan kompetensi yang ditargetkan oleh pemenuhan alokasi jam mengajar tanpa memperhatikan apa yang dituntut oleh siswa dalam belajar.

Hasil tes ini tentu saja menimbulkan kekhawatiran bagi Indonesia terhadap kondisi pendidikan di negara ini dan juga menimbulkan anggapan bahwa perubahan kurikulum yang terjadi selama beberapa hari terakhir telah terjadi perubahan signifikan dalam kualitas pendidikan di Indonesia, sehingga tidak mengherankan jika masalah di kelas selalu menarik untuk dipelajari.

Data empirik di kelas menunjukkan bahwa (1) sebagian guru

menggunakan pelajaran kapur dan bicara dalam menyajikan materi yang diajarkan, (2) guru menguasai materi ajar hanya pada satu mata pelajaran yang diberikan, (3) guru tidak menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar sehingga pembelajaran masih terbatas kelasnya (Indriani, 2015: 87).

Sementara itu, data kuantitatif hasil belajar siswa diperoleh dari salah satu SD negeri di Kabupaten Sidoarjo, SDN Kramatjegu 1 di kelas V A dimana 40 peserta didik hanya 12 siswa yang mencapai KKM, sedangkan 28 siswa memiliki nilai di bawah KKM yaitu di bawah 60. Hasil penelitian diperoleh dari wawancara dengan rekan-rekan yang merupakan guru kelas V SDN Kramatjegu 1, Ibu Ratna Dwi Christiningrum.

Berbagai upaya dapat dilakukan oleh guru sebagai desainer di kelas untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Salah satu caranya adalah dengan memilih model dan metode pengajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswanya. Pemilihan model dan metode pembelajaran harus bertujuan untuk membangun keterampilan masing-masing siswa.

Pusat Pengkajian Pendidikan dan Indonesia (Puspendik) Nizam, mengatakan bahwa siswa Indonesia

yang baik dalam hal menghafal, namun masih rendah dalam menerapkan dan menalar. Belajar di sekolah bukan untuk perolehan pengetahuan, tetapi mengembangkan kompetensi. Keterampilan atau skill berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan karakter yang harus dikuasai (Kompas, 2016: 11). Umumnya, beberapa guru sekolah dasar dalam pembelajaran masih terbatas pada penalaran verbal dan pemikiran logis. Sedangkan proses berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif jarang dilatih dan dibentuk (Susanto, 2017: 28). Siswa tidak menguasai dasar-dasar kemampuan berpikir mereka selama bertahun-tahun. Guru cenderung mengajarkan apa yang sudah ada dengan cara tradisional tanpa memperhatikan perkembangan kemampuan siswa.

Siswa harus diyakinkan bahwa apa yang mereka pelajari adalah sesuatu yang menarik dan berguna yang dapat membantu mereka memahami dunia di luar diri mereka. Pembelajaran harus ditingkatkan ke tingkat keterampilan berpikir yang lebih tinggi daripada keterampilan berpikir kreatif (Nurlaela dan Ismayati, 2015: 2).

Melalui model jaringan siswa diajak untuk lebih dekat dengan

sumber belajar dan memberi mereka pengalaman belajar yang berbeda langsung dari pembelajaran siswa sehari-hari di kelas. Jika siswa memandang guru sebagai satu-satunya sumber belajar bagi mereka maka model jaringan akan membuat siswa tahu dan memahami bahwa lingkungan di sekitar mereka adalah sumber pembelajaran yang nyata.

Dalam penelitian ini, studi model jaringan dilakukan dengan mengajak siswa mengunjungi museum yang terletak di kota tempat mereka tinggal. Di museum para siswa melakukan model learning networked dengan membentuk jaringan belajar bersama yaitu petualangan lokal dan pejabat museum untuk membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yaitu keterampilan berpikir kreatif.

Pentingnya membangun keterampilan berpikir kreatif kepada siswa sejak dini dalam upaya untuk memicu ide sebanyak mungkin dari situasi yang akan mereka hadapi di kemudian hari. Guru sebagai pendidik tentu saja tidak dapat memprediksi secara pasti pengetahuan seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa di kemudian hari. Namun, jika sejak awal guru membantu siswa dalam bentuk kemampuan yang ada dalam diri siswa

maka di kehidupan selanjutnya siswa akan terampil dalam melihat masalah secara kreatif.

Dalam proses *experience based learning* terdiri dari empat bagian: (1) pengalaman konkret, dimana melalui pengalaman yang dirancang guru, siswa terlibat aktif dalam pengalaman belajar di sana. Pengalaman belajar dapat dilakukan dengan cara membuat sesuatu, pengamatan lingkungan, sesi laboratorium dan kelas lapangan, (2) *reflektif observasional*, dimana siswa secara sadar mengevaluasi kembali pengalaman belajar yang telah diberikan, (3) konseptualisasi abstrak, dimana siswa membuat abstraksi, kesimpulannya, generalisasi pengamatan yang telah dilakukan pada tahap kedua, dan (4) eksperimen aktif dimana siswa melakukan eksperimen, atau mengimplementasikan apa yang telah disimpulkan pada tahap ketiga, baik dalam bentuk simulasi, bermain peran, dan sebagainya.

Penelitian model jaringan yang dilakukan oleh peneliti dengan desain penelitian eksperimental sejauh temuan peneliti pada penelitian serupa menemukan lebih banyak model penelitian tentang penelitian dan pengembangan jaringan yang

beragam.

Namun, penelitian yang dilakukan oleh Mahgoub pada tahun 2014 dalam penelitian berjudul "*The Impact of Field Trips on students' Creative Thinking and Practices in Arts Education*" menyimpulkan bahwa siswa yang dibawa keluar kelas sangat membantu alat bantu belajar untuk menumbuhkan kreativitas dan motivasi dalam praktik siswa dalam seni dimana siswa setelah dua kali melakukan kunjungan lapangan, skor kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Seiring dengan permasalahan landasan teori dan penelitian yang relevan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model berjejaring dengan desain penelitian eksperimental sehingga tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui model jejaring apa, (2) mengetahui keterampilan berpikir kreatif, dan (3) mengetahui pengaruh model jejaring keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kramatjegu 1.

B. Metode Penelitian

Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode *quasi-eksperimental*. Seleksi didasarkan pada bahwa eksperimen pada desain

penelitian ini tidak memenuhi persyaratan sebagai cara eksperimen ilmiah yang dapat dikatakan karena harus mengikuti aturan atau persyaratan khusus (Arikunto, 2013: 123).

Eksperimen penelitian dengan desain quasi experimental menggunakan desain one group pretest-posttest design experiments yang dilakukan hanya satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (Sugiyono, 2014: 303).

Dasar pemikiran pemilihan satu kelompok desain pretest-posttest agar lebih cermat dan tepat penelitian untuk melepaskan kontrol terhadap variabel dan sampel sehingga hasil yang diperoleh maksimal. Pada awal percobaan, kelompok sampel pertama-tama akan diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan mereka yaitu kemampuan berpikir kreatif awal dan kemudian diberikan perlakuan model pembelajaran jaringan dan akhir perlakuan diberikan lagi posttest untuk mengetahui kemampuan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tabel 1. Desain *One Group Pretest-posttest* pada Kelas Eksperimen

Group	Pre-test	Variabel bebas	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Deskripsi:

O₁ = Kelas Eksperimen Keterampilan Berpikir Kreatif-Pretest

X = Perawatan kelas eksperimen

O₂ = Kelas Eksperimen Keterampilan Berpikir Kreatif-Posttest

Sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa SDN Kramatjegu 1, 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, yang dipilih secara acak dengan menggunakan simple random sampling dengan mengikuti undian sehingga populasi siswa kelas V SDN Kramatjegu 1 mendapatkan kesempatan yang sama terhadap sampel penelitian. Penelitian berlangsung di SDN Kramatjegu 1.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dilakukan dengan (1) tinjauan pustaka yang bertujuan untuk mendeskripsikan model jejaring pembelajaran dan keterampilan berpikir kreatif, (2) tes, untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri Kramatjegu 1 mengacu pada indikator keterampilan berpikir kreatif dari Torrance (Munandar, 2012:73) bahwa kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi, dan (3) pengamatan yang bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa untuk belajar dengan menggunakan model networked dimana observasi mengacu pada

aktivitas belajar siswa yang diangkat oleh Sardiman (2011:101) adalah aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas mental dan tahapan pembelajaran emosional dengan disesuaikan dengan tahap *experiential learning*.

Penelitian ini memiliki satu variabel mandiri atau X1 merupakan model model yang terdapat dalam suatu pembelajaran terpadu dimana dalam presentasi mahasiswa membenamkan diri bersama-sama para ahli untuk membentuk jaringan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan tentang mereka berdasarkan misi pembelajaran dan satu variabel dependen yaitu Y1 adalah kemampuan berpikir kreatif, yang merupakan proses berpikir dalam pikiran seorang individu untuk dapat melakukan sesuatu dengan cara yang berbeda dari orang lain dan bermanfaat bagi kehidupan banyak orang.

Hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Skema antara variabel *independen* dan variabel *dependen*

Dalam penelitian ini data

dianalisis dengan analisis dua prosedur: (1) statistik deskriptif untuk setiap variabel yang menggambarkan data dari penelitian yang diperlakukan dengan program, microsoft office excel 2007 dan (2) statistik inferensial untuk memenuhi analisis kebutuhan tes, regresi dan hipotesis menggunakan SPSS 22.0. Tingkat signifikansi yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah 5% atau 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model jaringan sebagai model jaringan pembelajaran terpadu pada sepersepuluh model yang diusulkan oleh Fogarty. Model jaringan dalam pembelajaran membutuhkan jaringan sumber daya para ahli untuk membantu siswa mempelajari sesuatu berdasarkan minat mereka. Lebih jelas, Fogarty (Gustarina, 2016:12) menggambarkan model networked sebagai model pembelajaran berupa kolaborasi mahasiswa dengan seorang ahli, dimana mahasiswa memilih pembelajaran secara utuh melalui pandangan ahli dan membuat hubungan internal yang mengarah pada jaringan ahli eksternal yang terlibat di lapangan.

Pada model ini, mahasiswa akan mengarahkan proses integrasi melalui seleksi dirinya dengan

jaringan-jaringan yang diperlukan mereka. Bertujuan pada pendapat Joksimovic (2014:192)) dimana topik sentral atau informasi yang dibutuhkan dari pelajar berasal dari hubungan antara manusia dan manusia, dan manusia dan lingkungan dalam lingkungan jaringan siswa.

Model pembelajaran terpadu jaringan analog dengan prisma yang merupakan Prisma adalah objek yang mampu menggambarkan putih atau polikromatik ke dalam warna penyusunnya atau pandangan monokromatik yang menciptakan berbagai dimensi dan arah fokus.

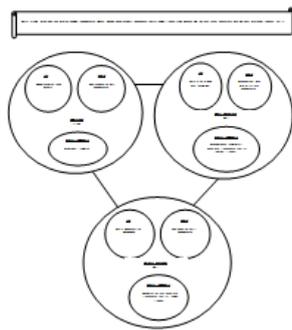
Kesamaan prisma dengan model jaringan pembelajaran terpadu yang melalui model jaringan pengetahuan siswa yang ada di dalamnya akan dijelaskan melalui bidang pengetahuan tertentu melalui penelitian yang melibatkan para ahli atau mereka yang lebih mengenal bidang yang diminati oleh siswa dan kemudian siswa sendiri akan menyaring semua informasi yang diperoleh dari pandangan para ahli tersebut dan kemudian siswa mengintegrasikan ke dalam diri mereka sendiri untuk memperkuat ilmu yang sebelumnya telah dimiliki oleh para mahasiswa

Model jaringan memiliki

kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model jaringan (1) terlihat alami dan terlihat dalam pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa membentuk jaringan peserta didik sendiri untuk memperoleh informasi melalui mata para ahli, (2) siswa menghasilkan temuan baru sebagai hasil interaksinya dengan para ahli dapat menggerakkan siswa untuk fokus pada bidang keahlian dan spesialisasinya yang akan menghasilkan bidang keahlian yang lebih khusus yang semula merupakan keanggotaan umum (Limbong, 2014: 46).

Kelemahan model jaringan ini, (1) proses perencanaan dan implementasi harus melibatkan para ahli yang mungkin sulit menyesuaikan jadwalnya dengan jadwal pembelajaran yang akan disajikan menggunakan model jaringan ini, (2) model jaringan juga tidak dapat dipaksa untuk langsung diterapkan pada siswa tetapi harus terlebih dahulu diberikan pemahaman tentang dasar model, (3) terkadang manfaat tidak lagi diimbangi dengan harga yang harus dibayar dan bahwa model jaringan, jika diambil untuk perbedaan besar, dapat menyebarkan bunga secara tipis dan tidak terkonsentrasi (Windariyah, 2016:38).

Model jaringan sebelum diterapkan pada sampel pertama dibuat analisis kompetensi dasar dan perancangan pemetaan model jaringan pembelajaran terpadu dengan misi melayani siswa. Hasil pemetaan model desain pembelajaran jaringan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



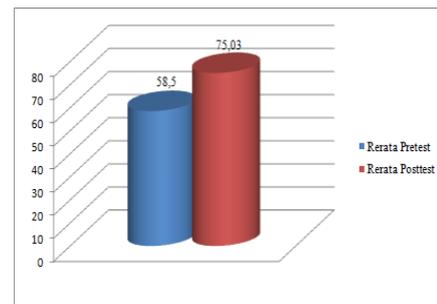
Gambar 2. Model Pemetaan Jaringan

Model jaringan pembelajaran terpadu yang dipetakan oleh peneliti pada penyelarasan tiga mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa kelas V SD yaitu IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn dalam pembentukannya, melakukan analisis kompetensi dasar dalam Kurikulum Merdeka dengan materi "Tetanggaku". Ketiga melalui bidang studi ini siswa akan membenamkan diri bersama dengan para ahli selama kunjungan ke museum melalui misi siswa adalah "*Untuk meninjau atau melihat kembali budaya sebagai bentuk keunikan lingkungan tempat para siswa tinggal dengan keterlibatan petualangan lokal dan pejabat museum sebagai ahli*".

Hasil penelitian statistic deskriptif (menggambarkan data dari masing-

masing variabel penelitian)

Sebelum siswa diberikan perlakuan dengan model jaringan, siswa terlebih dahulu diberikan pre-test atau tes awal untuk melihat kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa. Setelah dilakukan *pretest* maka siswa selanjutnya diberikan perlakuan dengan model jaringan dan diakhiri dengan posttest untuk melihat hasil akhir kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil perbandingan pretest dan posttest siswa kelas V SDN Kramatjegu 1 disajikan dalam histogram di bawah ini:



Gambar 3. Perbandingan Hasil histogram pretest dan posttest Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Kramatjegu 1

Hasil dalam histogram menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kramatjegu 1 meningkat setelah diberi perlakuan menggunakan model jaringan. Rata-rata awal kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kramatjegu 1 ketika diberikan *pretest* adalah 58,5 dalam kategori sumbu kreatif dan setelah diberi perlakuan dengan model jaringan hasil posttest keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Kramatjegu 1 naik menjadi 75,03 yaitu dalam kategori sangat kreatif

dengan nilai rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah 16,53.

Tabel2. Model Jaringan Pengamatan

No	Indikator	Hasil aktivitas	Kategori
1	Visual activity	76	Baik
2	Bersama para ahli	74	Baik
	Dalam diskusi kelompok	75	Baik
3	Bersama para ahli	85	Sangat baik
	Dalam diskusi kelompok	81	Sangat baik
4	Writing activity	90	Sangat baik
5	Mental activity	81	Sangat baik
6	Emotional	82	Sangat baik
Rerata Keseluruhan		89,44	Sangat baik

Berdasarkan kegiatan observasi pada siswa kelas V SDN Kramatjegu 1 Kupang dengan menggunakan model pembelajaran jaringan terlihat bahwa rata-rata dari delapan aktivitas yang diamati adalah 89,44 dan berada pada ketagori sangat baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil tes dan hasil observasi untuk melihat bagaimana model berjejaring dengan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV dapat disimpulkan (1) model berjejaring adalah model pembelajaran berupa kolaborasi siswa dengan seorang ahli, dimana siswa memilih pembelajaran secara utuh melalui penglihatan ahli dan membuat hubungan internal yang mengarah pada jaringan ahli eksternal yang terlibat di lapangan, (2) keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memikirkan hal-hal dengan cara baru dan tidak biasa dan menghasilkan solusi unik untuk masalah tersebut, (2) perbedaan yang signifikan model jaringan

keterampilan berpikir kreatif siswa sebesar 13,9% dimana 1 variabel nilai jaringan meningkat akan meningkatkan 0,313 nilai keterampilan berpikir kreatif.

Saran

Beberapa saran yang diberikan dalam penelitian ini (1) model networked merupakan pilihan yang baik sebagai bentuk inovasi di kelas karena memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih semua pengetahuan yang telah mereka peroleh dari belajar dengan ahlinya, (2) perlunya terlebih dahulu memberikan gambaran kepada siswa tentang pembelajaran model jaringan sehingga tujuan utama dari model ini dapat tercapai. (3) Penelitian tentang model jaringan juga dapat dilakukan dengan merancang berbagai kegiatan pembelajaran dengan tinjauan tidak hanya pada keterampilan berpikir kreatif saja tetapi dengan hasil belajar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gustarina, Evita. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Networked Dengan Science, Technology and Social Approach untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Tesis yang tidak dipublikasikan), Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Indriani, Fitri. (2015). *Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro di PGSD UAD*

Yogyakarta. Profesi Pendidikan Dasar . 2(2), 87-94. ISSN: 3406-8012.

Joksimovic, Srecko., & Hatala, Marek. (2014). *Learning Analytics for Networked Models*. Journal of Learning Analytics. 1(3), 191-194.

Mahgoub, Yassir. (2014). *The Impact of Field Trips on Students' Creative Thinking And Practices In Arts Education*. American Journal of Science. 10 (1), 46-50.

Nurlaela, Luthfiah,. & Ismayati, Euis. (2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Ratumanan, Tanway. (2015). *Belajar dan Pembelajaran, serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Surabaya: Unesa University Press.

Susanto, Ahmad. (2017). Pendidikan IPS: *Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar", Keluarga Alumni Universitas Indraprasta PGRI (23-28). Jakarta

<https://repository.uinsuska.ac.id/6307/4/BAB%20III.pdf> diakses pada 3 Juni 2024