
**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN
DAN KREATIVITAS TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA
DI SEKOLAH DASAR**

Zulafni

Guru SDN 26/IV, Kota Jambi, Indonesia

Email: zulafni1970@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh pendekatan pembelajaran dan kreativitas terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Penelitian quasi eksperimen menggunakan desain *pre-test post-test control group design*. Populasi penelitian adalah SD Islam Al-Falah, Kota Jambi dengan sampel siswa kelas VI. Analisis data menggunakan analisis varian (ANOVA) dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan temuan-temuan sebagai berikut: 1) adanya pengaruh pemahaman konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan keterampilan proses berbeda dengan siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan konvensional, 2) adanya pengaruh pemahaman konsep IPA siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang dibelajarkan dengan pendekatan keterampilan proses berbeda dari siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang dibelajarkan dengan pendekatan konvensional, 3) Pemahaman konsep IPA siswa yang memiliki kreativitas rendah yang dibelajarkan dengan pendekatan keterampilan proses relatif sama dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah yang dibelajarkan dengan pendekatan konvensional, 4) Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan pendekatan keterampilan proses dan pendekatan konvensional dengan kreativitas terhadap pemahaman konsep IPA.

Kata Kunci: pendekatan pembelajaran, kreativitas, pemahaman konsep

***EFFECT OF LEARNING APPROACHES AND CREATIVITY ON UNDERSTANDING
THE SCIENCE CONCEPT IN PRIMARY SCHOOL***

Abstract

This article aims to prove the influence of learning and creativity approaches to understanding the concept of Natural Sciences (IPA). Quasi-experimental research uses a pre-test post-test control group design. The study population was Al-Falah Islamic Elementary School, Jambi City with a sample of class VI students. Data analysis uses two-way variance analysis (ANOVA). The results showed the following findings: 1) the influence of students' understanding of the science concept learned by the process skills approach was different from the students taught by conventional approaches, 2) the influence of the understanding of science concepts of students who have high creativity learned by the process skills approach different from students who have high creativity taught by conventional approaches, 3) Understanding of science concepts students who have low creativity who are taught by the process skills approach are relatively the same as students who have low creativity taught by conventional approaches, 4) There is no significant interaction between the use of process skills approaches and conventional approaches to creativity towards understanding the science concept.

Keywords: *learning approach, creativity, understanding, science concept*

PENDAHULUAN

“Keberhasilan pendidikan di sekolah salah satu kuncinya menurut Rose dan Nicholl (2009:12) adalah keberhasilan guru dalam menyajikan materi pelajaran yang dapat memfasilitasi siswanya untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.” Sejalan dengan itu, Zaroha; Firman; Desyandri, (2018: 15) mengemukakan bahwa *“The success of the process of teaching and learning activities on science lessons can also be measured from the success of learners who follow the learning activities, which include the level of understanding, mastery of materials, and learning achievement of learners”*.

Pada setiap kurikulum yang berlaku, guru diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lapangan, misalnya: imtake siswa, kelengkapan media pembelajaran, dan sarana prasarana yang tersedia.

Upaya penting dan strategis guna mendidik peserta didik agar mampu berpikir dan bertindak secara kreatif adalah implementasi pendekatan belajar aktif yang akan mendorong tumbuh kembangnya kreativitas. Pendekatan belajar aktif membuat kegiatan belajar menyenangkan. Perubahan dari penekanan pada kesalahan ke penekanan pada keberhasilan membawa implikasi terhadap pengembangan konsepsi pendekatan belajar aktif. (Depdiknas: Panduan Pengembangan Belajar Aktif, 2010)

Selain itu, untuk menjawab tantangan masa depan, kreativitas diperlukan agar

bangsa Indonesia bukan sekedar pengguna IPTEK, konsumen budaya, maupun menjadi penerima nilai-nilai luar secara pasif, melainkan memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif dalam penguasaan IPTEK. Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan melalui penciptaan situasi pembelajaran yang kondusif. (Pedoman CI/BI Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2007:27)

Pembelajaran IPA sebagai salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di sekolah Dasar sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah (BSNP, 2006).

Karena itu, pendekatan pembelajaran yang seyogianya diterapkan adalah pendekatan yang memotivasi peserta didik agar dapat belajar bagaimana belajar. Namun, para guru tidak akan mampu melaksanakan tugas seperti yang diharapkan, jika mereka tidak dilatih mempraktikkan berbagai pendekatan belajar yang merangsang kreativitas siswa.

Pendekatan pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan pengalaman belajar melalui proses kreatif

akan menanamkan konsep yang lebih lama dan lebih bermakna bagi siswa daripada konsep yang langsung diberikan guru tanpa proses kreatif. Pembelajaran dilaksanakan dengan memperhatikan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa, seperti yang disampaikan Desyandri, (2017:13) bahwa, *“Implementation of learning in early childhood adheres to the principle of playing while learning”*. Di samping itu, realita yang terjadi di lapangan terlihat bahwa proses pembelajaran belum optimal dan lebih berorientasi pada penguasaan kemampuan intelektual semata (Desyandri, 2016) tanpa didukung upaya kreativitas. Proses pembelajaran masih menggunakan cara-cara konvensional, salah satunya didominasi oleh ceramah tanpa menyesuaikan dengan perkembangan IPTEKS dan Keterampilan Abad 21 yang terjadi saat ini (Desyandri, 2012).

Berdasarkan hasil uji kemampuan dasar IPA kelas VI SD Islam Al Falah Jambi yang penulis lakukan pada awal tahun pelajaran untuk mengetahui intake siswa, diperoleh hasil dengan rata-rata 4,50 (empat koma lima nol). Materi yang diujikan adalah materi yang sudah dipelajari di kelas IV dan V, namun dalam kenyataannya hasil yang diperoleh belum memuaskan. Menurut analisis penulis, hal ini terjadi karena proses pembelajaran belum dikembangkan dengan berbagai pendekatan pembelajaran sehingga anak-anak tidak membangun konsepnya sendiri tetapi sekedar menghafal dan mengingat konsep

yang diberikan guru, konsep tersebut tidak bertahan lama dalam pikiran siswa.

Bertitik tolak dari permasalahan di atas maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang penulis angkat melalui judul *“Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar”*.

METODELOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pengujian penggunaan pendekatan keterampilan proses dan kreativitas terhadap pemahaman konsep IPA materi Gaya dan Gerak dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian quasi eksperimen. Penelitian quasi eksperimen ini bertujuan untuk membandingkan pemahaman konsep IPA siswa kelas VI dari dua pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan keterampilan proses (metode discovery) dan pendekatan konvensional (metode ekspository) beserta variabel moderator yang mempengaruhinya, dengan rancangan faktorial 2x2.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada tahun 2018 di SD Islam Al Falah Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018.

Subjek Penelitian

Pada penelitian ini ditetapkan dua kelompok dengan subyek yang telah memenuhi kriteria homogenitas yaitu siswa yang duduk di Kelas VI SD Islam Al Falah

Jambi Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Kelompok pertama adalah kelompok dengan pendekatan keterampilan proses dan kelompok kedua dengan pendekatan konvensional. Pengambilan subyek penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: *Pertama*, menentukan SD Islam Al Falah Jambi sebagai tempat penelitian. *Kedua*, menetapkan 180 siswa kelas VI A - VI G semester II Tahun Pelajaran 2017/2018 sebagai kelas penelitian. *Ketiga*, memilih satu kelas sebagai kelas pendekatan keterampilan proses (Metode discovery) yaitu kelas VI G dan satu kelas dengan pendekatan konvensional (metode ekspository) yaitu kelas VI E. *Keempat*, masing-masing kelas dipilah menjadi dua kelompok yaitu siswa dengan kreativitas tinggi dan siswa dengan kreativitas rendah. Penentuan kelompok kreativitas tinggi dan rendah dilakukan dengan menyebarkan angket. *Kelima*, menentukan masing-masing anggota sampel setiap sel. Setelah dilakukan peringkat, terpilih 26 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 26 siswa sebagai kelompok kontrol. Dari 26 siswa yang memiliki kreativitas tinggi, 13 siswa menempati kelompok yang diberikan pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses (metode discovery) dan 13 siswa yang diberikan pembelajaran dengan pendekatan konvensional (metode ekspository). Hal itu juga berlaku bagi siswa yang memiliki kreativitas rendah, 13 siswa menempati kelompok yang diberikan pembelajaran

dengan pendekatan keterampilan proses (metode discovery) dan 13 siswa yang diberikan pembelajaran dengan pendekatan konvensional (metode ekspository).

Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan mengkaji tiga variabel seperti: variabel bebas pendekatan pembelajaran (Keterampilan proses dan konvensional), variabel moderator (kreativitas siswa), dan variabel terikat (pemahaman konsep IPA). Pelaksanaan eksperimen dalam penelitian ini akan membandingkan dua pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan keterampilan proses dan pendekatan konvensional

Dengan demikian rancangan penelitian eksperimen ini menggunakan ANAVA dua jalur sebagaimana digambarkan berikut ini:

Tabel. 1 Rancangan Penelitian Factorial 2x2

	Keterampilan Proses (A ₁)	Konvensional (A ₂)
Pendekatan Belajar Kreativitas		
Tinggi (B ₁)	A ₁ , B ₁	A ₂ , B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ , B ₂	A ₂ , B ₂

Sesuai dengan rancangan penelitian ini, maka pada tahap pertama, setelah didapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka diberikan tes awal kepada kedua kelompok untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa terhadap konsep IPA Gaya dan Gerak. Pada tahap ke dua, kelas

eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan pendekatan keterampilan proses, sedangkan kelompok kontrol materi diberikan dengan pendekatan konvensional. Pada tahap ketiga, kedua kelas diberikan tes pemahaman konsep (tes akhir) untuk mengetahui tingkat kemajuan dan daya serap siswa setelah perlakuan dan untuk melihat keefektifan kedua perlakuan tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh guru bidang study IPA Kelas VI yang sama, baik untuk kelas dengan pendekatan keterampilan proses maupun dengan pendekatan konvensional. Untuk lebih efektifnya pelaksanaan eksperimen, guru dilatih dahulu oleh peneliti untuk melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses maupun pendekatan konvensional. Jumlah kelas penelitian sebanyak dua kelas yang terdiri atas kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol sebanyak 29 orang siswa

Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah dengan model *pre-test post-test control group design*. Dalam model ini sebelum mulai perlakuan kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) diberi test awal untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (pembelajaran ketrampilan proses) dan pada kelompok pembanding tidak diberi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Ada dua instrumen yang dipakai dalam penelitian ini. Instrumen pertama adalah berupa soal untuk mengukur pemahaman konsep IPA materi Gaya dan Gerak Kelas VI Semester II. Instrumen ini digunakan pada saat tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*postes*) tanpa mengubah soal dan instrumen kedua dalam bentuk angket yang berfungsi untuk mengukur tingkat kreativitas siswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan cara statistik menggunakan analisis t-test, uji tukey, dan analisis varian (ANOVA) dua jalur untuk menguji hipotesis. Sebelumnya dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi (a) uji normalitas dan (b) uji homogenitas.

Analisis Pra-Eksperimen

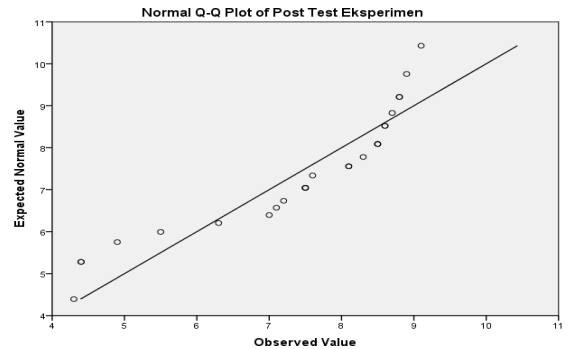
Pengolahan data pra-eksperimen dimaksudkan untuk memastikan secara empiris bahwa subjek penelitian layak digunakan sebagai kelompok perlakuan maupun kelompok kontrol. Uji Normalitas Nilai Pre Test kelas Eksperimen. Nilai signifikansi $0,999 > 0,05$. Nilai Pre Test kelas Kontrol. Nilai signifikansi $0,866 > 0,05$. Berdasarkan nilai signifikansi masing-masing nilai terhadap nilai alpha (0,05) maka dikatakan nilai dari subyek penelitian tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan pengujian normalitas data dengan uji Kolmogrov-Sminrov, terlihat

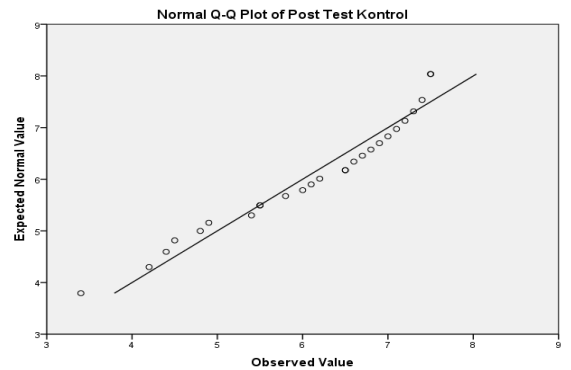
pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol untuk hasil pre test di atas menunjukkan nilai signifikansi untuk: Nilai Pre Test kelas Eksperimen. Nilai signifikansi $0,037 < 0,05$. Nilai Pre Test kelas Kontrol. Nilai signifikansi $0,775 > 0,05$. Berdasarkan nilai signifikansi masing-masing nilai terhadap nilai alpha (0,05) maka dikatakan nilai dari subyek penelitian kreatifitas kelas eksperimen tersebut berdistribusi tidak normal dan subyek kreatifitas kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini berdistribusi normal.

Analisis Pasca Eksperimen

Berdasarkan pengujian normalitas data dengan uji Kolmogrov-Sminrov, Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol untuk hasil post test menunjukkan nilai signifikansi untuk: Nilai Post Test kelas Eksperimen. Nilai signifikansi $0,575 > 0,05$. Nilai Post Test kelas Kontrol. Nilai signifikansi $0,758 > 0,05$. Berdasarkan nilai signifikansi masing-masing nilai terhadap nilai alpha (0,05) maka dikatakan nilai dari subyek penelitian berdistribusi normal. Normalitas post test kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan pada grafik 3.1 dan 3.2 di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Output Normalitas Data Post Test Pemahaman Konsep IPA Kelas Eksperimen



Grafik 2. Grafik Output Normalitas Data Post Test Pemahaman Konsep IPA Kelas Kontrol

Normalitas Data Post Test Kreativitas

Berdasarkan pengujian normalitas data dengan uji Kolmogrov-Sminrov, terlihat pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol untuk Kreativitas Tinggi dan Rendah hasil post test di atas menunjukkan nilai signifikansi untuk: Nilai Post Test Kreativitas Tinggi Kelas Eksperimen. Nilai signifikansi $0,168 > 0,05$. Nilai Post Test Kreativitas Rendah Kelas Eksperimen. Nilai signifikansi $0,694 > 0,05$. Nilai Post Test Kreativitas Tinggi Kelas Kontrol. Nilaisignifikansi $0,436 > 0,05$. Nilai Post Test Kreativitas Rendah Kelas Kontrol. Nilai signifikansi $0,933 > 0,05$. Berdasarkan

nilai signifikansi nilai terhadap nilai alpha (0,05) maka dikatakan nilai dari subyek penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui keseimbangan varian dari nilai post tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk $\alpha = 0.05$ dan $dk = 3$ dari daftar tabel chi kuadrat diperoleh $X^2_{(0,95)(3)} = 7,82$. Dengan demikian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ sehingga keempat kelas sampel penelitian mempunyai variansi yang homogen pada tingkat kepercayaan 95.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan awal pemahaman konsep IPA berdasarkan analisis data pra-test diperoleh rata-rata 4,11 untuk kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol diperoleh rata-rata pemahaman konsep IPA 4,24. Berdasarkan rata-rata tersebut, kedua kelas dapat dinyatakan memiliki kemampuan awal yang sama. Variabel kreativitas untuk kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 2,52 sedangkan rata-rata kelompok kelas kontrol diperoleh rata-rata 2,64.

Setelah pasca eksperimen terjadi peningkatan yang signifikan rata-rata pemahaman konsep IPA kelompok eksperimen menjadi 7,41 sedangkan kelas kontrol menjadi 6,07. Berdasarkan data tersebut, untuk kelas eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar dengan selisih 3,30 sedangkan untuk kelas kontrol juga terjadi peningkatan sebanyak 1,82. Jadi kelas eksperimen dengan penggunaan pendekatan

keterampilan proses memberikan kontribusi lebih tinggi bila dibandingkan dengan penggunaan pendekatan konvensional.

Tabel 2. Rekapitulasi Pemahaman Konsep IPA

	<i>Pendekatan Belajar</i>		Rata – rata
Kreativitas	Keterampilan Proses	Konvensional	Total
Tinggi	8,12	6,37	7,25
Rendah	6,70	5,76	6,23
Total	7,41	6,07	6,74

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh lima temuan hasil penelitian sebagai berikut:

Pertama, terdapat perbedaan pemahaman konsep IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses yakni lebih tinggi bila dibandingkan dengan rata-rata pemahaman konsep IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka guru perlu memahami pergeseran paradigma proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran, salah satu bentuk pilihan pendekatan yang dapat dilakukan adalah pendekatan keterampilan proses. Permendiknas No. 41 Tahun 2007 mengamanatkan “Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan

bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Kedua, terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep IPA yang memiliki kreativitas tinggi, yakni hasilnya lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas rendah.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, maka kreativitas perlu kita kembangkan. Kreativitas hasil dari proses kognitif tertentu, sikap, nilai, dan motivasi. Sikap merupakan bagian yang paling mudah dibentuk dari kreativitas kompleks. Seorang siswa mungkin berpikir orang-orang kreatif adalah orang yang aneh, karena mereka melakukan hal-hal yang tidak konvensional. Namun jika mereka melihat seseorang yang mereka kagumi bertindak secara kreatif, sikap yang mendasari dapat berubah sangat cepat. Sikap tentang orang-orang kreatif adalah penting, tetapi pendidik juga harus mempertimbangkan tentang ide-ide kreatif dan tugas untuk latihan keterampilan kreatif.

Ketiga, menyatakan bahwa rata-rata pemahaman konsep IPA kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses lebih tinggi rata-rata pemahaman konsep IPA dibanding kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan konvensional.

Dari hasil penelitian tersebut, tergambar ada relevansi antara pilihan pendekatan pembelajaran yang digunakan dan kreativitas dengan pemahaman konsep. Sejalan dengan hal tersebut Arthur (1999: 511) mengungkapkan “Perlu sebuah model yang diperluas dalam mengembangkan kreativitas”. Lebih lanjut diungkapkan “Kreativitas tidak sama dengan kecerdasan, tetapi juga tidak sepenuhnya berbeda”. Meskipun berbagai pendekatan alternatif memiliki nilai, analisis prosetetap menjadi pendekatan dominan dalam studi pemikiran kreatif. Dalam penelitian proses, dilakukan usaha untuk mengidentifikasi operasi kognitif utama yang terjadi. Daya tarik dari pendekatan proses adalah karena kerangka yang ada untuk mengidentifikasi heuristik atau strategi, diperlukan pada setiap langkah dalam upaya kreatif.

Temuan penelitian *keempat* menyatakan bahwa rata-rata pemahaman konsep IPA kelompok siswa yang memiliki kreativitas rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses relatif sama dengan rata-rata pemahaman konsep IPA kelompok siswa yang menggunakan pendekatan konvensional

Sejalan dengan hasil penelitian ini, dalam *Journal of creativity* diungkapkan “Kreativitas bukanlah kemampuan umum, tetapi bahwa perilaku kreatif dan produk muncul ketika orang yang kompeten dan berpengetahuan termotivasi untuk terlibat

dalam upaya kumulatif selama jangka waktu yang panjang”. Pikiran orang kreatif secara spontan menghasilkan sejumlah besar kombinasi ide acak, dan beberapa kombinasi dipilih untuk diekspresikan dalam perilaku. Sebuah hipotesis alternatif adalah bahwa orang kreatif mampu mengesampingkan pengaruh menghambat dari pengalaman masa lalu dan karenanya mempertimbangkan berbagai tindakan dan kemungkinan.

Temuan penelitian *kelima*, Interaksi dalam penelitian ini tidak signifikan antara penggunaan pendekatan keterampilan proses dan pendekatan konvensional dengan kreativitas terhadap pemahaman konsep IPA. Penggunaan pendekatan keterampilan proses memberikan pemahaman konsep lebih tinggi untuk kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi, dan penggunaan pendekatan konvensional juga memberikan pemahaman konsep lebih tinggi untuk kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, Runco, (2007: 2) mengungkapkan “Pendidik perlu mengambil berbagai aspek kompleks kreativitas ke dalam pembelajaran”. Adapun skenario yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pendekatan keterampilan proses yang didesain agar siswa lebih terlibat secara aktif dan kreatif dalam mempelajari materi Gaya dan Gerak, karena siswa mendapatkan pengalaman belajar langsung dan bukan menghafal konsep yang abstrak, memiliki minat yang tinggi dalam belajar, menuntut

kerja sama, dan menghargai perbedaan pendapat antar sesama siswa.

Proses pembelajaran konvensional yang menekankan pada pengetahuan abstrak/konseptual membuat siswa pasif karena pada proses pembelajaran konvensional, peserta didik lebih ditekankan untuk memahami dan menyusun informasi dalam pikirannya melalui kegiatan mendengarkan dan membaca materi yang ditugaskan guru.

Penguasaan terhadap pengetahuan faktual atau ‘*a need to know basis*’ masih tetap diperlukan sebagai landasan pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi pengetahuan itu lebih mudah untuk dipahami jika diperoleh dari pengalaman langsung daripada peserta didik hanya menghafal dan menyimpan informasi itu dalam pikirannya sampai suatu saat nanti diperlukan.

Disisi lain pada pendekatan proses, tujuan utama pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan proses seperti: mengamati, berhipotesa, merencanakan, menafsirkan, dan mengkomunikasikan. Hal mendasar yang perlu dipegang pada proses yang berlangsung adalah proses mengalami. Pendidikan harus sungguh menjadi suatu pengalaman pribadi bagi peserta didik, dengan proses mengalami, maka pendidikan akan menjadi bagian integral dari diri peserta didik bukan lagi potongan-potongan pengalaman yang disodorkan untuk diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pemahaman konsep IPA materi Gaya dan Gerak Kelas VI semester 2 (dua) Sekolah Dasar dengan Pendekatan Pembelajaran dan Kreativitas di SD Islam Al Falah Jambi, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) terdapat perbedaan pemahaman konsep IPA siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan keterampilan proses bila dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional. Ini berarti pendekatan keterampilan proses (metode discovery) tepat digunakan dalam membelajarkan materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar; (2) terdapat perbedaan pemahaman konsep IPA antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah; (3) terdapat perbedaan pemahaman konsep IPA antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan konvensional; (4) Tidak Terdapat perbedaan pemahaman konsep IPA antara siswa yang memiliki kreativitas rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses dibandingkan dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan konvensional; (5) Tidak terdapat pengaruh interaksi antara

pendekatan pembelajaran dengan kreativitas terhadap pemahaman konsep IPA. Ini berarti pengaruhnya tidak signifikan antara pendekatan pembelajaran dan kreativitas terhadap pemahaman konsep IPA.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi, A.A. (2008). *Pentingnya Pembinaan Kreativitas Anak*. Fasilitator.3:29-32.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA SD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Depdikmen. (2007). *Pedoman CI/BI*, Jakarta: BSNP
- Depdiknas. (2010). *Panduan Pengembangan Belajar Aktif*. Jakarta: BSNP.
- Desyandri. (2012). The Usage of Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach to Improve Improve the Process and Learning Outcome of Singing to the Student Class III Elementary School YPKK of of Singing to the Student Class III Elementary School YPKK of Padang State Unive. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(1), 36–52. Retrieved from <http://pedagogi.ppj.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/231/135>
- Desyandri. (2016). Educational Values for Student Character Building (A Hermeneutic Analysis). *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 29–38. Retrieved from <http://pedagogi.ppj.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/202/123>
- Desyandri. (2017). Internalization of Local Wisdom Values through Music Art as Stimulation of Strengthening Character Education in Early Childhood Education ; A Hermeneutic Analysis and Ethnography Studies. In *ICECE 4th* (Vol. 169, pp. 13–16). Padang: Atlantis Press. Retrieved from

- <https://www.atlantispress.com/proceedings/icece-17/25889722>
- Lenny Zaroha; Firman; Desyandri. (2018). The Effect of Using Quantum Teaching and Motivation in Learning Toward Students Achievement. *JAIPTKIN / Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 2(4), 14–20.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/4.32143>
- Devi,P.K. (2010a). *Keterampilan Proses dalam Pembelajaran IPA*. PPPPTK IPA. Bandung
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Asdi Mahasatsya.
- Joyce, B., Weil, M.,and Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching*, edisi-8. Terjemahan A.Fawaid dan A.Mirza, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kauman, J. C. (2006). *Creativity and Reason in Cognitive Development*, New York: Cambridge University Press.
- Munandar. U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Monk, M. (1991). *Developing Process Skill with Pencil and Paper Tasks*. Indonesian PKG Science Instructors Short Course, King's College. London.
- Nasution, Noehi, dkk. (2007). *Pendidikan IPA di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Olson. H, dan Hergenhahn. (2008). *Theories Of Learning*. Terjemahan. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Rose, C., and Nicholl, M. J. (2009). *Accelerated Learning For the 21 Century*. edisi-3. Terjemahan.Ahimsa,D. Bandung: Nuansa.
- Runco, R. A. (2007). *Creativity*. California: Elsevier Academic Press.
- Runco, R. A. and Pritzker, S. R. (1998). *Encyclopedia of Creativity*. Volume 1 and 2. California: Academic Press.