

**PEMBELAJARAN BERBASIS TUGAS DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA PGSD
(Penelitian Pada Mahasiswa PGSD Konsentrasi Matematika Universitas
Muhammadiyah Magelang Tahun Ajaran 2017/2018)**

*Ali Mustadi dan Mughtar Latif
Universitas Negeri Yogyakarta

Diterima: 16 Juli 2018. Disetujui: 29 Juli 2018. Dipublikasikan: Juli 2018

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa (PGSD) pendidikan guru sekolah dasar semester 6 kelas konsentrasi matematika dalam membuat skenario pembelajaran. Masalah yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu mahasiswa merasa kesulitan untuk memunculkan ide-ide kreatif mereka ketika membuat skenario pembelajaran dalam pelajaran Matematika SD. Subyek penelitian ini berjumlah 43 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa reguler dan mahasiswa paralel. Jenis penelitian ini termasuk penelitian tindakan. Penelitian dilakukan selama 3 bulan terhitung mulai bulan Maret hingga Mei 2018. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa terdapat perbedaan berpikir kreatif mahasiswa antara siklus 1 dan siklus 2, disiklus 1 52,25% dan disiklus 2 69%. Dari hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2, artinya model pembelajaran berbasis tugas dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat skenario pembelajaran.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa, Pembelajaran Berbasis Tugas, Skenario Pembelajaran.

Abstract

This study aims to improve the creativity of students (PGSD) of school education teacher semester 6 semester of mathematics concentration in making the learning scenario. Problems relating to this research are students who want to come up with their creative ideas to create lesson scenarios in elementary school mathematics lessons. The subject of this study is 44 students consisting of regular students and parallel students. This type of research includes action research. The study was conducted for 3 months from March to May 2018. Current data, interviews, questionnaires and documentation. The result of this research found that there is student creativity value between cycle 1 and cycle 2, cycle one is 53,25 and cycle two is 69%. From these results it can be concluded that there is an increase between cycle 1 and cycle 2, no model can increase creativity in making learning scenarios.

Keywords: student creative thinking, task-based learning, learning scenarios.

PENDAHULUAN

Kreatif, Cerdas, berkarakter, dan berkepribadian luhur merupakan dimensi utama yang harus dimiliki oleh setiap pendidik dalam dunia pendidikan, oleh karena itu proses internalisasinya harus dibudidayakan sejak mereka masih berstatus sebagai mahasiswa calon pendidik. Untuk mewujudkan misi program pendidikan dasar tersebut maka civitas akademika PGSD harus mampu berkomitmen menunjukkan kapabilitasnya sebagai calon pendidik sejati, yaitu yang mampu menjadi suri tauladan dalam bersikap dan bertindak dimanapun dan kapanpun mereka berada.

Seiring dengan perkembangan zaman yang dipengaruhi oleh arus globalisasi, maka kualitas guru sekolah dasar perlu untuk ditingkatkan sehingga menghasilkan generasi-generasi yang berkualitas nantinya. Kreativitas yang dimiliki setiap individu amatlah penting untuk dikembangkan guna menemukan inovasi-inovasi baru (Maulana, 2010). Kemampuan bersaing yang dimiliki setiap individu sangat ditentukan oleh tingkat kreativitas yang dimilikinya (Moma & Moma, 2017). Namun pada kenyataannya keadaan tersebut belum sepenuhnya dapat tercapai, masih terdapat kendala dalam mewujudkannya. Terutama pada bagaimana mahasiswa menunjukkan ide-ide kreatifnya dalam perkuliahan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 8 Maret 2018 pada mata kuliah Model Pembelajaran Matematika SD di PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang mahasiswa masih kesulitan dalam mengembangkan skenario pembelajaran sehingga secara otomatis mereka juga kesulitan dalam mengembangkan model pembelajaran matematika yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran matematika.

Berpikir kreatif merupakan pilar yang harus dimiliki para calon guru sekolah dasar terlebih lagi ketika sudah terjun menjadi seorang guru (Prianto & Made Sulandra, 2016), sebab mereka pada nantinya dituntut untuk mampu membawa diri menjadi seorang guru yang kreatif dalam mengelola dan manajemen pembelajaran, guru yang profesional, serta guru yang handal dan cekatan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif tersebut perlu dipupuk dan dikembangkan sejak masih dibangku kuliah.

Kreativitas sebenarnya bukan hanya menghasilkan gagasan baru karena kreativitas tidak selamanya harus baru, dapat juga berupa gabungan dari gagasan-gagasan yang sudah ada sebelumnya. Seperti yang telah diungkapkan oleh Munandar (2014: 104) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Dari beberapa tahapan berpikir, salah satu yang menduduki tingkatan berpikir tertinggi adalah kemampuan berpikir kreatif. Menurut Anang (2010: 106) kreatif merupakan resapan dari bahasa Inggris "*to create*" yang artinya menciptakan atau membuat. Kreatif merupakan kemampuan khusus untuk menciptakan dan mendapatkan sesuatu yang baru sekalipun dari sumber yang berbeda. Turkmen (2015: 5) mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan alat bagi individu untuk mengekspresikan kreativitas yang dimiliki, sebagai hasil dari kemampuan berpikir kreatif yang merupakan kecakapan menggunakan akal untuk menghasilkan ide, mencipta sesuatu yang baru, asli, luar biasa, bernilai, baik

bersifat abstrak, nyata berupa ide atau gagasan, mencari makna dan penyelesaian masalah secara inovatif. Kreativitas dengan aspek-aspek berpikir kreatif dapat dikembangkan dan digunakan dalam pengajuan atau pemecahan masalah. Pengajuan masalah dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa, terutama dalam penyelesaian atau memecahkan masalah sehingga mahasiswa mampu menghasilkan kreativitas baru.

Menurut Thompson & Zaboanga (2014: 6) kreativitas pada dasarnya merupakan kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru, atau melihat hubungan baru antara unsur atau benda. Kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat hubungan antar objek, sehingga mampu menghasilkan ide yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu kemampuan berpikir kreatif sangat perlu untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Van Hook & Tegano (2012) yang menyatakan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kreatif yang optimal sangat erat kaitannya dengan cara pendidik mengajar. Kemampuan berpikir kreatif akan tumbuh dengan baik jika peserta didik belajar berdasarkan inisiatif sendiri, memiliki kepercayaan diri untuk berpikir dan berani mengemukakan ide baru. Kemampuan berpikir kreatif akan tumbuh dan berkembang melalui pembelajaran yang dirancang oleh pendidik sehingga dapat melatih peserta didik untuk mengeksplorasi semua kemampuan yang ada dalam dirinya.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dalam menghasilkan cara pada saat menyelesaikan masalah, bahkan

menghasilkan cara yang baru sebagai solusi alternatif. Menurut Torrance (1965: 670) terdapat beberapa aspek untuk menunjukkan berpikir kreatif diantaranya yaitu *fluency* (jumlah gagasan-gagasan yang berbeda), *flexibility* (jumlah alternatif dalam berpikir), *originality* (jumlah respon yang jarang digunakan yang menunjukkan energi intelektual kreatif), dan *elaboration* (jumlah gagasan-gagasan yang berbeda yang digunakan untuk mengerjakan rincian sebuah gagasan). Sejalan dengan itu Jolly *et al* (2011: 281) menjelaskan bahwa kreatif adalah suatu kegiatan yang ditandai oleh empat komponen, yaitu *fluency* (menurunkan banyak ide), *flexibility* (mengubah perspektif dengan mudah), *originality* (menyusun sesuatu yang baru), dan *elaboration* (mengembangkan ide lain dari suatu ide).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendapatkan atau memunculkan suatu ide baru, melahirkan sesuatu yang baru (sesuatu yang baru tidak harus berupa hasil atau ciptaan yang benar-benar baru walaupun hasil akhirnya akan tampak sebagai sesuatu yang baru) atau karya nyata yang berkualitas. Oleh karena itu dalam hal ini mahasiswa PGSD dapat memberikan ide-ide kreatifnya dalam mengembangkan model pembelajaran matematika SD.

Model pembelajaran yang berpotensi mampu memfasilitasi tumbuh kembangnya karakter kreatif dalam diri mahasiswa salah satunya yaitu melalui model pembelajaran berbasis tugas. Tugas sebagai pusat dari seluruh kegiatan pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk aktif berperanan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis

tugas didasarkan pada keyakinan bahwa mahasiswa mungkin dapat belajar lebih efektif ketika pikiran mereka terpusat pada tugas yang sedang mereka kerjakan (Newton, 2013). Long dalam Nunan (1998: 2), berpendapat bahwa tugas adalah sepotong pekerjaan yang dilakukan untuk diri seseorang/orang lain, secara bebas/untuk beberapa imbalan, Kemudian Breen dalam Nunan (2004: 3) menyatakan bahwa tugas adalah sederetan rencana kerja yang memiliki keseluruhan tujuan untuk mempermudah pembelajaran dalam bentuk latihan yang sederhana dan jelas. Menurut Willis (2004:1) tugas adalah kegiatan yang dilakukan mahasiswa dengan menggunakan target bahasa untuk tujuan komunikatif agar mencapai hasil. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa tugas merupakan serentetan rencana kerja yang bertujuan untuk mencapai output, sehingga dari tugas tersebut mahasiswa dapat termotivasi untuk memiliki karya orisinal dari tugas-tugas mereka.

Senada dengan itu Mustadi menyatakan bahwa salah satu tugas dosen adalah memilih topik dan tugas yang dapat memotivasi mahasiswa, melibatkan perhatiannya, menyajikan tingkat intelektual yang sesuai dan tantangan bahasa dan meningkatkan pengembangan bahasanya seefisien mungkin (Mustadi, 2010).

Menurut Willis (2004: 34), ada tiga langkah dalam TBT yaitu *pre task*, *task cycle*, dan *language focus*. *Pre task* merupakan tahap pengenalan pada topik dan tugas. *Task cycle* berisi perencanaan, eksekusi tugas dan pelaporan, termasuk evaluasi. *Analyze focus* merupakan tahap analisis dalam pelaksanaan tugas (Skehan, 2014).

Pada tahap *pre task*, dosen memperkenalkan tugas-tugas yang akan mereka kerjakan selama 1 semester kemudian memberikan instruksi dengan

jelas kepada mahasiswa tentang apa yang harus mereka lakukan dalam tahapan tugas.

Pada tahap *task cycle*, mahasiswa melaksanakan atau melengkapi tugas secara, perseorangan, berpasangan, atau dalam kelompok. Mahasiswa melakukan wawancara dengan guru sekolah dasar mengenai masalah apa saja yang didapatkan guru ketika mengajarkan materi matematika. Kemudian mahasiswa secara berpasangan menganalisis hasil wawancara dalam kelompok mereka. Selanjutnya mahasiswa menentukan model seperti apa yang cocok digunakan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Dalam tahap *Analyze focus*, dosen menitikberatkan hasil wawancara yang dianalisis mahasiswa. Dosen dapat memberikan revisi atau masukan kepada mahasiswa untuk memperhatikan kesesuaian model dan materi pembelajaran. Pada akhirnya, mahasiswa melakukan perbaikan dan memulai untuk melanjutkan tugas selanjutnya.

Dengan melihat berbagai kelebihan model pembelajaran tersebut, maka melalui Penelitian tindakan ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran berbasis tugas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang kelas konsentrasi Matematika.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Fokus penelitian pada penerapan model pembelajaran berbasis tugas melalui untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD konsentrasi matematika. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan

dosen pamong selaku kolaborator dalam perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Creswell (2012: 577) menerangkan:

Action research designs are systematic procedures done by teachers (or other individuals in an educational setting) to gather information about, and subsequently improve, the ways their particular educational setting operates, their teaching, and their student learning

Desain penelitian tindakan adalah prosedur yang sistematis yang dilakukan oleh pendidik (atau orang lain dalam lingkungan pendidikan) untuk mengumpulkan informasi tentang, dan kemudian meningkatkan, cara khusus mengatur pengoperasian pendidikan, mengajar, dan belajar mahasiswa mereka. (Creswell, 2012).

Penelitian ini dimulai dengan observasi awal untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai keadaan lapangan penelitian dengan segala permasalahannya. Penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai dengan bulan Mei 2018.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah mahasiswa konsentrasi matematika semester VI Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UMMgl. Jumlah mahasiswa yaitu 43 mahasiswa, dengan 33 mahasiswa reguler dan 10 mahasiswa paralel.

Data kuantitatif berupa tes untuk mengukur berpikir kreatif mahasiswa, sedangkan data kualitatif berupa informasi terkait hasil observasi terhadap kondisi mahasiswa dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran berbasis tugas. Informasi-informasi tersebut dapat diambil dari tes, lembar

observasi, dan dokumentasi (foto dan video) selama proses pembelajaran.

Berisi desain penelitian yang digunakan (metode, jenis data, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengukuran variabel) yang ditulis dalam bentuk paragraf mengalir (tidak dibuat numbering).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal Objek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah Berpikir kreatif mahasiswa dalam merancang model pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran berbasis tugas.

Pada tahun sebelumnya, mahasiswa konsentrasi matematika PGSD UMMgl mendapat proyek untuk membuat model pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif. Pada tahun ini mereka mendapat proyek yang sama dengan angkatan sebelumnya untuk itu perlu dilakukan treatment dalam meningkatkan berfikir kreatif mahasiswa sehingga menghasilkan produk model pembelajaran yang tidak kalah dengan produk sebelumnya. Dari informasi diatas ditambah dari hasil wawancara dengan dosen pengampu matakuliah bahwa kemampuan berpikir kreatif perlu untuk ditanamkan kepada mahasiswa sehingga model-model pembelajaran yang mereka hasilkan adalah produk orisinal.

Berdasarkan beberapa potret permasalahan diatas, maka perlu dilakukan suatu penelitian tindakan yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Perencanaan (Planning)

Perencanaan penelitian yang dilakukan merupakan hasil diskusi antara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah tersebut. Adapun perencanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan materi perkuliahan
- 2) Menyusun skenario pembelajaran
- 3) Membuat lembar tes mahasiswa
- 4) Menyusun power point
- 5) Mempersiapkan lembar kerja mahasiswa

Pelaksanaan (Act)

Siklus pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 26 April 2018 pada mata kuliah Model Pembelajaran Matematika dengan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis tugas. Sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Mei 2018. Cakupan materi pembelajaran dalam siklus 1 yaitu tentang permasalahan-permasalahan pada pengajaran matematika di sekolah dasar, sedangkan untuk siklus 2 merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan sintak model pembelajaran inovatif. Berikut adalah deskripsi tindakan pada siklus I pertemuan 1:

Langkah 1: Pre Task

Pada tahap ini mahasiswa diberi tugas untuk mencari informasi-informasi tentang kesulitan guru sekolah dasar dalam mengajarkan konsep matematika melalui kegiatan wawancara (Willis & Willis, 2007).

Langkah 2: Task Cycle

Setelah diperoleh informasi tersebut, mahasiswa mengolah informasi yang didapat kemudian mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan model apa yang sesuai dengan permasalahan yang mereka temui.

Langkah 3: Analyze Focus

Pada tahap ini mahasiswa membentuk kelompok-kelompok kecil

dengan cara berpasangan untuk mendiskusikan hasil temuan mereka. Hasil diskusi kemudian dituangkan dalam LKM yang diberikan oleh dosen.

Hasil pekerjaan mahasiswa tersebut kemudian dikirimkan ke email dosen untuk dilakukan penilaian, email yang digunakan yaitu: latifmuchtar12@gmail.com.

Dari hasil tugas mahasiswa didapatkan data seperti pada tabel :

Tabel 1. Hasil tes berpikir kreatif siklus 1

| No | Aspek yang dinilai | Persentase(%) |
|----|--------------------|---------------|
| 1 | <i>Fluency</i> | 48 % |
| 2 | <i>Flexibility</i> | 62 % |
| 3 | <i>Originality</i> | 42 % |
| 4 | <i>Elaboration</i> | 61 % |

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada siklus 1 yaitu pada aspek kelancaran (*Fluency*) memperoleh persentase 48%, keluwesan (*flexibility*) 62%, keaslian (*originality*) 42%, dan elaborasi (*elaboration*) 61%. Dari data ini masih ada 2 aspek yang berada dibawah presentase 50% dan masih perlu dilakukan treatment lagi.

Melalui tahap pelaksanaan yang sama seperti yang ada pada siklus 1, mahasiswa menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan hasil diskusi.

Dari skenario yang telah dibuat, peneliti menganalisis berpikir kreatif mahasiswa berdasarkan indikator berpikir kreatif berikut :

| No | Aspek yang dinilai | Persentase(%) |
|----|--------------------|---------------|
| 1 | <i>Fluency</i> | 63% |
| 2 | <i>Flexibility</i> | 71% |
| 3 | <i>Originality</i> | 73% |
| 4 | <i>Elaboration</i> | 69% |

| Aspek | Deskriptor |
|-------------------------------------|--|
| Fluency (Kelancaran) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencetuskan banyak ide baru 2. Membuat inovasi yang menarik 3. Bahasa mudah dipahami 4. Bahasa tidak monoton 5. Memberikan banyak cara |
| Flexibility (Keluwasan) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan deskripsi yang bervariasi 2. Menghasilkan alternatif yang berbeda dengan contoh 3. Mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran 4. Mencari sumber-sumber relevan yang mendukung 5. Hasil pemikiran dapat diterapkan dengan mudah |
| Originity (Keaslian) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan gagasan yang baru dan unik 2. Melahirkan kombinasi yang baru dan unik 3. Mencantumkan sumber informasi dengan tepat 4. Mengembangkan variabel menjadi lebih menarik 5. Memikirkan cara yang tidak lazim |
| Elaboration (Penguraian) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi lengkap dan tepat 2. Unik namun tetap sesuai dengan aturan 3. Memberikan gambaran yang mudah dipahami 4. Merinci suatu variabel secara detail 5. Menguraikan suatu variabel dengan jelas |

Tabel 2. Indikator Berpikir kreatif

Berdasarkan hasil skenario pembelajaran yang telah dibuat, dihasilkan analisis sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil tes berpikir kreatif siklus 2

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada siklus 2 yaitu pada aspek kelancaran (Fluency) memperoleh persentase 63%, keluwasan (flexibility) 71%, keaslian (originality) 73%, dan elaborasi (elaboration) 69%. Hasil yang diperoleh pada siklus ini sudah lebih baik dari siklus sebelumnya.

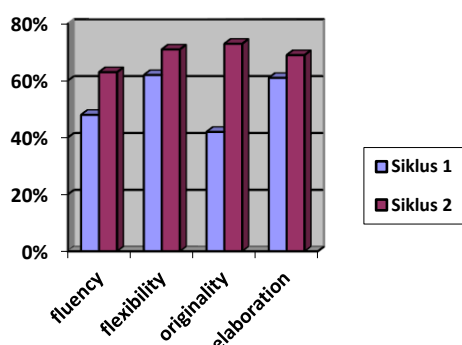
Pengamatan (Observing)

Pengamatan dilaksanakan oleh peneliti bersama dengan seorang teman sejawat dan dosen pengampu mata kuliah. Selama proses pengamatan, observer mengamati proses perkuliahan tiap siklusnya, aktivitas dosen maupun mahasiswa serta mendokumentasikan hasil implementasi metode pembelajaran berbasis tugas untuk meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa selama pelaksanaan tindakan.

Refleksi

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan satu pertemuan pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran masih cenderung pasif sehingga mereka kurang antusias dalam mengerjakan tugas, kemudian peneliti bersama tim melakukan perbaikan di siklus berikutnya dengan cara memberikan pembenaran (revisi) pada tugas mahasiswa sehingga mereka merasa bahwa usaha mereka dalam mengerjakan tugas lebih dihargai serta mahasiswa dapat belajar dari kesalahan sebelumnya. Kemudian, untuk siklus kedua peneliti memberi penugasan lagi pada mahasiswa, akibatnya dalam penugasan disini mahasiswa lebih antusias mengerjakan dibanding pada siklus sebelumnya. Dari refleksi yang

dilakukan berikut hasil tes kemampuan berpikir kreatif siklus 1 dan 2:



Grafik 1. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif siklus 1 dan 2

Berdasarkan grafik yang telah ditampilkan, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dari masing-masing aspek tiap siklusnya. Hasil tes pada siklus 1 pada aspek fluency meningkat pada siklus 2 sebesar 15%. Pada aspek flexibility menunjukkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 9%. Sedangkan aspek originality dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 31%. Dan yang terakhir aspek elaboration dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 8%. Dari keempat aspek tersebut yang mengalami peningkatan paling tinggi yaitu pada aspek originality dan peningkatan paling rendah yaitu pada aspek elaboration.

Secara keseluruhan rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD UMMgl pada siklus 1 sebesar 53,25%, sedangkan untuk siklus 2 sebesar 69%. Artinya bahwa metode pembelajaran berbasis tugas secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan peningkatan sebesar 15,75%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tentang penerapan

pembelajaran berbasis tugas pada mata kuliah model pembelajaran matematika di PGSD UMMgl, dapat dikemukakan kesimpulan bahwa metode pembelajaran berbasis tugas secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada masing-masing aspek berpikir kreatif yaitu fluency, flexibility, originality dan elaboration dengan penelitian tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus.

Hasil tes pada siklus 1 pada aspek fluency meningkat pada siklus 2 sebesar 15%. Pada aspek flexibility menunjukkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 9%. Sedangkan aspek originality dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 31%. Dan yang terakhir aspek elaboration dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 8%. Hasil peningkatan tersebut disebabkan adanya rasa keseriusan mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen peneliti sehingga memunculkan pemikiran-pemikiran yang orisinal. Jika dilihat dari peningkatan secara keseluruhan hasil tes kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD UMMgl pada siklus 1 sebesar 53,25%, sedangkan untuk siklus 2 sebesar 69%. Artinya bahwa metode pembelajaran berbasis tugas secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan peningkatan sebesar 15,75%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik, model pembelajaran berbasis tugas dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk diimplementasikan dalam

pengembangan pembelajaran di kelas. Namun harus dipertimbangkan waktu pelaksanaan yang cukup, dan pemberian tugas yang tepat agar kegiatan pembelajaran bisa berjalan kondusif dan optimal.

2. Bagi peneliti berikutnya agar:
 - a. Menelaah kelemahan model berbasis proyek agar pembelajaran ini bisa berjalan lebih optimal.
 - b. Menelaah apakah karakteristik mata kuliah yang dipilih mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anang. (2010). *One Minute Before Teaching*. Bandung: Alfabeta.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research. Educational Research* (Vol. 4).
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Jolly, J.L., Treffinger, D. J., Inman, T. F., et al. (2011). *Parented Gifted Children*. Waco, TX: Prufrock Press.
- Maulana. (2010). Berpikir Kreatif Matematis Itu Perlu! *Mimbar Sekolah Dasar*.
- Munandar & Utami. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mustadi, A. (2010). *Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Metode Task Based Teaching (Tbt) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Di Pgsd, Fip, Uny*
- Moma, L., & Moma, L. (2017). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Melalui Metode Diskusi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*.
<https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.10402>
- Newton, D. P. (2013). Moods, emotions and creative thinking: A framework for teaching. *Thinking Skills and Creativity*.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.05.006>
- Nunan, D. (1988). *The learner-centred curriculum*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Prianto, A., & Made Sulandra, I. (2016). Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Rme. *Pendidika*.
- Skehan, P. (2014). *Processing perspectives on task performance. Task-based language teaching*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1075/tblt.5>
- Thompson, R. A., & Zamboanga, B. L. (2014). Academic Aptitude and Prior Knowledge as Predictors of Student Achievement in Introduction to Psychology. *Journal of Educational Psychology*, 96(4), 778-784.
- Torrance, E.P. (1965). Scientific Views of Creativity and Factors Affecting its Growth. *Journal of the American Academy of Arts and Sciences*, 94, 663-681.
- Turkmen, H. (2015). Creative Thinking Skills Analyzes of Vocational High School Students. *Journal of*

Educational and Instructional Studies in The World, 5(1).

Van Hook, C. W., & Tegano, D. W. (2012). The Relationship Between Creativity and Conformity Among Preschool Children. *Journal of Creative Behavior*, 36, 1-16.

Willis, J. (2004). *A framework for task-based learning*. London: Longman.

Willis, D., & Willis, J. (2007). The basis of a task-based approach. In *Doing Task-based Teaching*.