

PENERAPAN PENDEKATAN *BRAIN BASED LEARNING* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR DALAM MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V

Arrizal Wahyu Utama¹, Prof. Dr. Zulela, MS. M.Pd², Dra. Hj. Etin Solihatin, M.Pd³, Universitas Negeri Jakarta

Email-arrizalwahyuutama39@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Pusat pada pembelajaran IPS yang masih rendah yaitu 62,96% dari 10 siswa yang tidak tuntas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui Penerapan Model *Brain Based Learning* (BBL). Penelitian ini menggunakan penelitian *action reasearch* tindakan kelas dengan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tehnik analisis data dan intrepretasi hasil analisis data. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Brain Based Learning* (BBL) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata aktivitas siklus I adalah 63,27 kategori baik, meningkat 7,22 menjadi 70,49 pada siklus II kategori baik. Nilai rata-rata hasil belajar siklus I adalah 65,22 kategori baik, meningkat 9,78 menjadi 75 kategori sangat baik. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I adalah 74,07% kategori tinggi, kemudian meningkat 14,82% menjadi 88,89% pada siklus II kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: *brain based learning* (BBL), kreativitas belajar

Abstrack: This research was motivated by the learning creativity of the fifth grade students of the 6th Central Metro Elementary School in Social Studies learning which was still low, which was 62.96% of the 10 students who did not complete. This study aims to improve student learning creativity in social studies learning through the Application of Brain Based Learning (BBL) Models. This study uses classroom action action research research with two cycles, each of which consists of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques used are data analysis techniques and interpretation of the results of data analysis. Data analysis uses qualitative and quantitative data analysis. The results of the study show that the application of the Brain Based Learning (BBL) model can improve student learning creativity. This is evidenced by the average value of activity in the first cycle is 63.27 in the good category, increasing by 7.22 to 70.49 in the second cycle in the good category. The average value of learning outcomes in the first cycle is 65.22 good categories, an increase of 9.78 into 75 very good categories. The percentage of completeness of

learning outcomes in the first cycle was 74.07% in the high category, then increased by 14.82% to 88.89% in the second cycle in the very high category.

Keyword: *brain based learning (BBL), creativity*

PENDAHULUAN

Abad-21 ini dalam dunia pendidikan kita ditantang untuk mampu menciptakan tata pendidikan yang dapat ikut menghasilkan sumber daya pemikir yang mampu ikut membangun tatanan sosial dan ekonomi sadar pengetahuan sebagaimana layaknya warga dunia di Abad-21. Perkembangan pendidikan di abad ke 21 ini menuntut banyak sekali tuntutan yang harus dilakukan dalam dunia pendidikan yaitu salah satunya adalah perkembangan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era globalisasi sesuai Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas.

Perkembangan pendidikan disekolah dasar dengan menerapkan kurikulum yang saat ini digunakan yaitu menggunakan kurikulum 2013 banyak perubahan isi dari setiap mata pelajaran yang diterapkan disekolah. Pada pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat perubahan materii yang berbeda dari kurikulum-kurikulum sebelumnya. Perubahan tersebut dapat dikatakan cukup signifikan, terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Selain adanya penambahan jam pelajaran Bahasa Indonesia, isi materi ajarnya pun sedikit berbeda.

Selain itu persoalan pendidikan di indonesia banyak yang harus dibenahi terutama dalam penumbuhan karakter siswa atau sikap sopan dan santun yang harus lebih di tekankan dalam proses belajar mengajar, mengapa demikian dikarena banyak anak anak sekolah zaman sekarang yang terpengaruh oleh pergaulan-pergaulan yang tidak baik, bahkan siswa sekolah dasar saat ini sudah ada yang tersangkut masalah dengan minuman keras, merokok, tawuran dll.

Pendidikan IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang bertujuan meningkatkan dan menumbuhkan pengetahuan, kesadaran dan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab, menuntut pengelolaan pembelajaran secara dinamis dengan mendekati siswa kepada realitas objektif kehidupannya.

Pengertian ilmu pengetahuan sosial dijelaskan oleh Gunawan bahwa ilmu sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi (Gunawan, 2014). Pendapat lain pengertian ilmu pengetahuan sosial yang dikemukakan oleh Sardjiyo menjelaskan singkat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan dalam kehidupan sosial bermasyarakat (Sardijo, 2008). Selain itu IPS bertujuan untuk membantu siswa mengenali diri sendiri dalam lingkungan dan mencangkup geografinya, namun IPS bukan hanya mengenali diri sendiri tapi juga mengajarkan kreativitas siswa dalam bersosialisasi dan interaksi di lingkungan sekolah mau pun di lingkungan masyarakat.

Kreativitas diartikan dengan suatu proses yang dengannya anak-anak kecil dapat mengaktualisasikan dirinya melalui pengalaman-pengalaman, dan yang mendorongnya untuk memperbaiki pengembangan dirinya, sekaligus memcerminkan individualisme dan kemandiriannya (Abussalam, 2014). Lebih lanjut Ngilimun dalam kutipannya menjelaskan bahwa kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif (Ngilimun 2013). Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negei 6 Metro Pusat banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah antara lain : (1) guru hanya menjelaskan berdasarkan buku pegangan, tidak mengajak siswa

belajar melihat kenyataan (2) banyaknya siswa kurang berani berargumentasi dan bertanya dalam pembelajaran di kelas (3) guru belum mengembangkan inovasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (4) lebih menekankan pada penguasaan. Salah satu langkah Untuk meningkatkan kreativitas, guru dalam menyampaikan materi yaitu dengan cara penggunaan pendekatan *Brain Based Learning* (BBL) sebagai alternatif pendekatan meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu pembelajaran di abad ke 21 ini harus lah pengembangan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru saja sehingga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan peningkatan kinerja otak dengan menggunakan model pembelajaran berbasis otak.

Brain Based Learning (BBL) atau Pembelajaran Berbasis Otak adalah suatu model pembelajaran inovatif yang sejalan dengan paradigma pendidikan masa kini yaitu student centered (berpusat pada siswa) (Erik Jensen, 2008). *Brain Based Learning* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih paralel dengan bagaimana otak belajar yang paling baik secara alami dengan didasarkan pada disiplin-disiplin ilmu syaraf, biologi, psikologi, pemahaman tentang hubungan antara pembelajaran dan otak kini mengantarkan kepada peran emosi, pola, pemaknaan, lingkungan, ritme tubuh dan sikap, stres, trauma, penilaian, musik, gerakan, gender, dan pengayaan.

Pendekatan *Brain Based Learning* memiliki 7 fase dalam menjelaskan materi pada siswa yaitu (1) Pra-Pemaparan, (2) Persiapan, (3) Inisiasi dan akuisi, (4) Elaborasi, (5) Inkubasi dan memasukkan memori, (6) Verifikasi dan Pengecekan Keyakinan, (7) perayaan dan Integrasi.

Brain Based Learning (BBL) sesuai dengan prinsip dan cara kerja otak untuk memperbaiki cara terbaik dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik, dan memberikan kesempatan yang sama bagi perbedaan individu.

Sebagaimana tahapan proses pembelajaran melalui *brain based learning*. Siswa bersama guru membuat rumusan tentang topik tertentu. Kemudian topik yang dipelajari itu, tercipta berbagai pemahaman/pengertian tentangnya. Selain bercorak individu, pendekatan *brain based learning* juga mensyaratkan kerja kelompok. Dengan demikian kreativitas siswa tidak hanya tumbuh dari diri pribadi saja. Melainkan juga berdinamika sesuai dengan interaksi antar siswa antar kelompok. Komunikasi dan interaksi antar peserta didik diharapkan terjalin sampai batas maksimalnya.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian *action reasearch* atau penelitian tindakan yang dilakukan dalam bentuk siklus menggunakan model Jhon Elliot. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan kaidah kaidah penelitian tindakan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Pusat. Data diperoleh dengan Pengamatan (Observasi), Wawancara, Analisis Dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif memperhatikan pemilihan data (reduksi data) yang relevan dengan tujuan perbaikan pembelajaran, mendeskripsikan data hasil observasi, dan penarikan kesimpulan mengenai pendekatan *brain based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa siswa pada pelajaran IPS. Selanjutnya untuk data kuantitatif yaitu berupa angka-angka yaitu mencakup nilai hasil tes siswa, presentase, dan skor hasil observasi kegiatan aktivitas guru dan siswa, kemudian di analisis secara deskriptif dan dapat disajikan dalam bentuk grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yang di lakukan di SD Negeri 6 Metro Pusat. Dalam penelitian ini pembelajaran yang di gunakan adalah pendekatan *Brain Based Learning* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam belajar IPS. Pendekatan *Brain Based Learning* memiliki 7 fase dalam menjelaskan materi pada siswa yaitu (1) Pra-

Pemaparan, (2) Persiapan, (3) Inisiasi dan akuisi, (4) Elaborasi, (5) Inkubasi dan memasukkan memori, (6) Verifikasi dan Pengecekan Keyakinan, (7) perayaan dan Integrasi. Tujuan penggunaan Pendekatan *Brain Based Learning* adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas belajar siswa pada siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Pusat.

Peningkatan kemampuan kreativitas siswa ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan *Brain Based Learning* ini yang mendorong siswa untuk mampu berpikir kreatif sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Siswa tidak monoton sehingga suasana menjadi lebih menyenangkan dan akhirnya siswa dapat lebih aktif dan dapat mengekspresikan dirinya dalam kegiatan pembelajaran dengan pengerjaan tugas-tugas yang di berikan guru.

Pembelajaran ini lebih menekankan siswa lebih aktif dalam dengan menyertai masalah-masalah sosial dalam pembelajaran yang dikemas secara kreatif, inovatif, efektif dan menantang bagi siswa. Berpikir kritis adalah pengambilan keputusan yang di ambil secara hati-hati dari mengevaluasi informasi yang dimiliki guna menemukan solusi untuk masalah yang di hadapi.

Implementasi model pembelajaran *Brain Based Learning* berbasis pendidikan karakter harus didesain semaksimal mungkin yang tercakup dari tiap mata pelajaran secara implisit telah tercantum yaitu adanya perubahan kognitif, sikap dan perilaku pembelajaran. Semua kegiatan pembelajaran terutama untuk mata pelajaran yang berhubungan langsung pembangunan mental dan moral pembelajar dimaksudkan untuk membentuk setiap warga negara menunjung tinggi nilai-nilai budaya bangsa, mempererat persatuan dan kesatuan, menciptakan kesadaran hidup bernegara dan pembangunan moral bangsa.

Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata aktivitas siklus I adalah 63,27 kategori baik, meningkat 7,22 menjadi 70,49 pada siklus II kategori baik. Nilai rata-rata hasil belajar siklus I adalah 65,22 kategori baik, meningkat 9,78 menjadi 75 kategori sangat baik. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I adalah 74,07% kategori tinggi, kemudian meningkat 14,82% menjadi 88,89% pada siklus II kategori sangat tinggi. Ada tiga strategi utama yang dapat dikembangkan dalam *implementasi brain based learning*. Pertama, menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir siswa. Kedua menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Ketiga menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa (*active learning*). Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan harus dicapai salah satunya melalui penerapan kurikulum berbasis pendidikan karakter. Kompetensi lulusan program pendidikan harus mencakup tiga kompetensi, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga yang dihasilkan adalah manusia seutuhnya. Didalamnya terdapat sejumlah kompetensi yang harus dimiliki seseorang agar dapat menjadi orang beriman, bertakwa, berilmu.

Dengan demikian, implementasi *Brain Based Learning* berbasis karakter dapat dihubungkan satu sama lain. Hal ini dapat ditunjukkan oleh kemampuan-kemampuan psikomotorik dan afektif seperti religiusitas, kreatif, disiplin, tekun, rajin, kolaboratif tanggung jawab secara tanpa disadari akan dirangsang untuk berkembang. Dan yang lebih penting lagi, proses pembelajaran seperti itu secara otomatis akan mendorong siswa untuk terbiasa bekerjasama dan berkomunikasi dengan orang lain, baik pada saat proses belajar di kelas, sekolah, maupun di rumah dan di masyarakat dan tercapainya fungsi pendidikan dengan terciptanya atmosfer pembelajaran yang dapat terintegrasi antara model pembelajaran dengan kurikulum berbasis kompetensi pada pengembangan pendidikan karakter. Mengingat pendidikan idealnya proses sepanjang hayat, maka lulusan atau keluaran dari suatu proses pendidikan tertentu harus dipastikan memiliki kompetensi yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikannya secara mandiri sehingga esensi tujuan pendidikan dapat dicapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan diatas maka penulis menarik kesimpulan bahwa penggunaan model *brain based learning* (BBL) pada pelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Pusat. Brain Based Learning menawarkan sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa. Tiga strategi utama yang dapat dikembangkan dalam implementasi brain based learning. Pertama, menciptakan lingkungan belajar yang menantang kemampuan berpikir siswa. Kedua menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Ketiga menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa (*active learning*). Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan harus dicapai salah satunya melalui penerapan kurikulum berbasis pendidikan karakter.

Penerapan pembelajaran yang berbasis otak (*brain based learning*) bertujuan mengembalikan proses pembelajaran kepada hakikatnya, yaitu pembelajaran yang sesuai dengan cara otak bekerja sehingga hasilnya optimum karena kerja otak menjadi optimum. Oleh karena salah satu sifat otak adalah 99% berkembang secara tanpa disadari dan hanya 1% yang berlangsung melalui pembelajaran disadari. Untuk itu rancangan proses pembelajaran harus mampu menciptakan iklim yang mendorong terjadinya proses-proses yang tanpa disadari.

Untuk itu, proses pembelajaran seharusnya memberikan wadah atau ruang bagi siswa untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi potensi otak yang dimilikinya, peran sekolah sebagai fasilitator perlu menyediakan dan memberikan tempat produktif untuk melepaskan frustrasi dan berikan perhatian. Tempat-tempat tersebut dapat dalam bentuk proses pembelajaran yang sesuai potensi otak siswa, tugas-tugas yang menantang potensi setiap individu, dan mengurangi tugas-tugas yang sangat formal dan konvensional. Melalui tugas-tugas yang beragam, setiap siswa memiliki peluang untuk mengekspresikan kreatifitas sehingga mereka berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta. Dar Sofha Amman.
- Gunawan. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jensen. 2008. *Brain Based Learning*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Sardjiyo. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.