



PENGARUH PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI KAPOTA YUDHA KOTA MAKASSAR

Latri Aras^{1*}, Siti Raihan², & Nur Melya³

¹²³, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹*E-mail: latriaras@gmail.com

²*E-mail: sitiraihan93@gmail.com

³*E-mail: nurmelya23@gmail.com

Artikel info

Received; 20-04-2022

Revised; 9 Mei 2022

Accepted; 23 Mei 2022

Published; 30 Mei 2022

Abstrak

Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar yaitu rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran model *experiential learning* kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar, untuk mengetahui gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar, dan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu 14 siswa kelas IIIA dan 22 siswa kelas IIIB yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan dokumentasi, lembar observasi, dan tes yang diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan penerapan model *experiential learning* pada pertemuan pertama berjalan baik dengan persentase 75% dan pada pertemuan kedua berjalan sangat baik dengan persentase 87,5%. Hasil analisis inferensial dengan menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa : : (1) kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning* berjalan dengan baik, (2) kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat di setiap pertemuan, dan (3) terdapat pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap

Key words:

Model *Experiential*

Learning, Kemampuan artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi

Berpikir Kreatif. CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia pada saat ini dalam pelaksanaannya mengalami perubahan yang cukup cepat. Pada pelaksanaannya jika tidak ditunjang dengan pembelajaran kreatif serta inovatif mengakibatkan materi dalam suatu muatan pelajaran yang disampaikan menjadi sulit diterima oleh siswa. Pendidikan formal di Indonesia dilaksanakan dan dibagi dalam beberapa jenjang pendidikan. Masing masing jenjang pendidikan formal memiliki lama pendidikan yang berbeda-beda dan sekolah dasar menjadi jenjang paling dasar pada pendidikan.

Pendidikan juga merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran pengetahuan dan kemampuan yang diajarkan oleh pendidik melalui sebuah proses yang dinamakan proses pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada BAB IV Standar Proses Pasal 19 ayat 1, berbunyi bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa”

Proses pembelajaran saat ini guru dituntut untuk melaksanakan sistem pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran pada abad 21 siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 menuntut guru untuk mampu mengembangkan kemampuan abad 21 di dalam proses pembelajaran yang bertujuan menciptakan generasi emas dalam bersaing secara universal atau secara langsung menciptakan pendidikan yang bermutu. Kemampuan abad 21 menjadi tantangan tersendiri bagi guru dan siswa untuk melakukan perubahan terhadap pola pembelajaran dari bersifat konvensional ke pola pembelajaran yang bersifat inovatif dimana guru hanya sebagai fasilitator bukan lagi menjadi seseorang yang mentransferkan ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa, artinya siswa yang menggali informasi secara mandiri dan pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan sehingga mampu menciptakan pengetahuan baru dan kemampuan siswa dalam setiap mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran sangat penting dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran matematika menuntut siswa untuk memiliki kemampuan dan kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan berpikir analitis, berpikir sistematis, serta bekerja sama. Adapun pembelajaran matematika menurut Handayani (Pujiati dkk., 2018) penekanan penghafalan rumus dan menghitung pada matematika menyebabkan kemampuan siswa memahami cenderung kurang. Hal tersebut terlihat ketika siswa mendapat soal yang berbeda dengan contoh soal yang diberikan guru sebelumnya, siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal tersebut. Selain itu, sumber informasi yang diberikan sepenuhnya didominasi oleh guru yang mengakibatkan kurang mengasah kemampuan yang dimiliki oleh siswa, sehingga dalam pemikiran siswa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari.

Adapun hasil temuan yang dikemukakan oleh Mislal & Mawardi (Zadulhaq dkk., 2021) sesuai dengan tuntutan zaman matematika penting untuk dipelajari, dalam kehidupan sehari-hari matematika dapat digunakan untuk mengasah pola pikir dan diaplikasikan dalam menyelesaikan permasalahan manusia. Di dalam ilmu matematika tidak hanya dengan menghafalkan rumus-rumusnya saja tetapi, lebih kepada memahami konsep dari materi agar lebih mudah untuk beralih pada materi selanjutnya ketika siswa memahami materi sebelumnya dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut (Aras dkk., 2019) mengatakan bahwa salah satu masalah yang sering dijumpai siswa sekolah dasar (SD) adalah pemahaman objek abstrak matematika itu sendiri dalam pembelajaran matematika. Materi pelajaran matematika yang bersifat abstrak dan dipenuhi dengan banyak rumus-rumus ataupun lambang-lambang seringkali mengakibatkan siswa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan sehingga diperlukan cara yang dapat ditempuh oleh guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Menurut (Hagi & Mawardi, 2021) siswa diharuskan untuk mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *high thinking skills* yaitu kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan berpikir kolaboratif dan kemampuan berpikir komunikatif. Berdasarkan pendapat tersebut dalam beberapa kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa kemampuan berpikir kreatif ditunjang perlu dalam kalangan siswa sekolah dasar.

Kemampuan berpikir kreatif yakni bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi pada abad 21 ini, kemampuan berpikir kreatif bermanfaat dalam peningkatan kemampuan proses dan hasil belajar mengajar. Kemampuan berpikir kreatif ini juga berguna untuk siswa dalam menjalani kehidupan dan menjawab persoalan yang dihadapi pada kehidupan. Maka dari itu pentinglah untuk siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif. Menurut Fitria & Siswono (Azis, 2018) kemampuan berpikir kreatif merupakan kecakapan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang sebelumnya sudah ada namun dikombinasikan dengan kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Siswa ditantang untuk mencari dan menemukan sesuatu dengan sendirinya tanpa harus bergantung pada guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada Jumat, 4 Februari 2022 terhadap Ibu Recha Tiara Kameswari, S.Pd selaku wali kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar, proses pembelajaran selama ini belum mampu membuat siswa untuk belajar sehingga berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang menganggap pembelajaran matematika sulit untuk dipelajari. Guru lebih banyak memberikan metode tugas dan ceramah atau dengan kata lain bahwa pembelajaran yang dilakukan guru selama ini adalah pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran dimana guru lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran sehingga dalam kegiatan pembelajaran tersebut siswa hanya menyimak dan mendengarkan guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, dan tidak terdapat variasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, dan menganggap bahwa matematika hanya berpusat pada kegiatan hitung-menghitung, sehingga kemampuan berpikir siswa yang siswa cenderung kurang. Dalam penggunaan model pembelajaran guru diharapkan mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran dan dapat belajar konkret dengan pembelajaran langsung dan siswa mampu menciptakan pengalaman yang dapat dijadikan acuan pembelajaran. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa bukan semata-mata karena kesalahan siswa tetapi, juga karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang tepat dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dapat diterapkan model-model pembelajaran yang bervariasi dan bersifat menyenangkan, menjadikan siswa lebih aktif dan mampu berpikir kreatif. Salah satu model yang dapat diterapkan yaitu model *experiential learning*.

Model *experiential learning* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa dalam melakukan kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Model *experiential learning* memberi siswa perangkat atau serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Sejalan dengan pendapat tersebut Schwartz (Rodliyah dkk., 2018) model pembelajaran *experiential learning* adalah pembelajaran dengan dorongan refleksi tentang pengalaman siswa dalam sebuah pengalaman yang dapat mengembangkan kemampuan, sikap atau cara berpikir yang baru. Selain itu, menurut (Kurniawati dkk., 2020) dalam pembelajaran *experiential learning*, untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir kreatif diperlukan pengalaman sebagai katalisator yang dapat menolong siswa dalam pengembangan kapasitas kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Model *experiential learning* termasuk dalam proses pembelajaran dimana siswa yang belajar dari pengalaman sehingga memberikan pelajaran kepada siswa untuk lebih luas dalam menentukan solusi dalam menyelesaikan permasalahan matematika, karena siswa telah mendapatkan berbagai macam permasalahan di lingkungan yang menjadi satu pengalaman siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* pembelajaran diharapkan lebih bermakna dan menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut diketahui bahwasanya perlu adanya penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar. Desain penelitian yang digunakan *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design* ini merupakan eksperimen yang menggunakan *treatment* atau perlakuan pada saat penelitian. Peneliti menggunakan penelitian *quasi experimental* yang melibatkan dua kelas dalam penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	E	O ₂
O ₃	K	O ₄

Sumber : (Sugiyono, 2017)

Keterangan:

O₁ : *Pretest* keterampilan berpikir kreatif kelas eksperimen

O₂ : *Posttest* keterampilan berpikir kreatif kelas eksperimen

O₃ : *Pretest* keterampilan berpikir kreatif kelas kontrol

O₄ : *Posttest* keterampilan berpikir kreatif kelas kontrol

E : Perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model *experiential learning*

K : Perlakuan (*treatment*) tanpa menerapkan model *experiential learning*

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah *Purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan tidak berdasarkan random melainkan berdasarkan adanya pertimbangan seperti sifat-sifat atau ciri-ciri yaitu jumlah siswa kelas IIIB yang lebih banyak dibandingkan dengan siswa kelas IIIA sehingga dianggap mampu menggambarkan populasi. Sampel pada penelitian ini diambil sebanyak 2 kelas yaitu kelas IIIA sebanyak 14 siswa sebagai kelas kontrol kelas IIIB sebanyak 22 sebagai kelas eksperimen.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *experiential* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha dibagi menjadi tiga tahapan. Pertama tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal dengan pihak sekolah yang akan ditempati meneliti dengan tujuan perizinan untuk melaksanakan penelitian. Selanjutnya, peneliti menyediakan perangkat yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian seperti perangkat pembelajaran, soal *pretest* dan *posttest* yang berupa tes, lembar observasi serta keperluan lain yang mendukung pelaksanaan penelitian secara maksimal. Pada tahap pelaksanaan, peneliti akan melakukan penelitian selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu pemberian tes awal (*pretest*) yang dilanjutkan dengan pemberian *treatment* (model *experiential learning*) dan pertemuan kedua yaitu pemberian *treatment* (model *experiential learning*) yang dilanjutkan dengan pemberian tes akhir (*posttest*). Pertemuan dilakukan dengan alokasi waktu 4 X 35 menit. Setelah pemberian *treatment*, peneliti akan memberikan soal *posttest* di kelas eksperimen untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapotha Yudha Kota Makassar. Pada tahap akhir, peneliti mengumpulkan data dan mengolah data hasil dari penelitian. Data yang

telah didapatkan akan dianalisis sehingga mendapatkan kesimpulan penelitian yaitu terdapat atau tidak terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapotha Yudha Kota Makassar .

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu yang dimana data tersebut diperlukan atau ingin diketahui. Pengumpulan data dengan observasi yaitu dengan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh observer agar dapat mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model *experiential learning*. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekolah berupa daftar nama siswa, soal yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran di kelas III sebagai bukti nyata pelaksanaan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu tes kemampuan berpikir kreatif dan lembar observasi keterlaksanaan model *experiential learning*. Instrumen tes yang digunakan berupa soal *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal uraian. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi yang terkait dengan penerapan model pembelajaran *experiential learning* dan kemampuan berpikir kreatif.

Teknik analisis data pada penelitian ini ada dua yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan secara umum kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika ketika diberi model *experiential learning*, yang terdiri dari rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, skor tertinggi, dan terendah. Penelitian statistik inferensial sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Hadi dkk., 2018). Jenis statistik parametrik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Independent Sampel t-test*. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua kelompok yang berbeda. Namun sebelum pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan uji *levene's test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang dilakukan antara lain, yang pertama untuk mengetahui gambaran model *experiential learning* kelas III SD Negeri Kapota

Yudha Kota Makassar. Kedua, untuk mengetahui gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar. Ketiga, untuk mengetahui pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar.

Instrumen penelitian yang digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator atau ahli pada bidangnya yaitu Ibu Rahmawati Patta, S.Si., M.Pd sebagai validator 1 dan bapak Bahar, S.Pd., M.Pd sebagai validator 2. Kedua validator tersebut merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Tes kemampuan berpikir kreatif yang telah divalidasi digunakan pada penelitian *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa berupa soal esai yang berjumlah 5 butir soal.

Total subjek pada penelitian ini berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 14 siswa kelas IIIA sebagai kelas kontrol dan 22 siswa kelas IIIB sebagai kelas eksperimen. Data penelitian diperoleh melalui penggunaan instrumen tes dalam bentuk esai berupa *pretest* dan *posttest* yang dilakukan untuk mengukur perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan model *experiential learning* pada proses pembelajaran atau kelas eksperimen dengan kelas yang tidak menggunakan model *experiential learning* atau kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan kurang lebih dua pekan dengan empat kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama kelas eksperimen pada tanggal 11 April 2022 diberikan *pretest* sebagai tes awal. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga pada tanggal 12 April 2022 sampai 13 April 2022 dilakukan pemberian perlakuan berupa penerapan model *experiential learning* pada kelas eksperimen,. Selanjutnya pada pertemuan keempat pada tanggal 14 April 2022, kelas eksperimen diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan dan pengaruh yang terjadi pada kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas III. Pada pertemuan pertama kelas kontrol pada tanggal 18 April 2022 diberikan *pretest* sebagai tes awal. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga yaitu tanggal 19 April 2022 sampai 20 April 2022 dilakukan pemberian perlakuan berupa pembelajaran dengan tidak menggunakan model *experiential learning*. Pada pertemuan ketiga atau terakhir yaitu pemberian *posttest* pada kelas kontrol. Hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Gambaran penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar

Penerapan model *experiential learning* di kelas III (kelas eksperimen) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika dapat dilihat dengan hasil observasi guru dan

hasil observasi siswa yang telah diamati oleh observer selama proses pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *experiential learning*

Tabel 3 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Experiential Learning*

	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Skor perolehan/ skor maksimal	12/16	14/16
Persentase	75%	87,5%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran pada observasi guru terjadi peningkatan. Hal ini dibuktikan pada pertemuan 1 mencapai 75% berada pada kategori baik, kemudian pada pertemuan 2 mencapai 87,5% berada pada kategori sangat baik. Persentase tingkat pencapaian kemampuan berpikir kreatif pada observasi siswa terjadi pula peningkatan, hal ini dibuktikan pada pertemuan 1 mencapai 65% berada pada kategori baik, kemudian pada pertemuan 2 mencapai 85% berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan model *experiential learning* berjalan dengan efektif dibuktikan dengan hasil persentase yang meningkat pada setiap pertemuan dimulai pada kategori baik hingga sangat baik. Kategori pelaksanaan pembelajaran belum mencapai 100% karena terdapat butir instrumen observasi yang belum terlaksana secara maksimal. Namun secara keseluruhan, proses pembelajaran dalam kategori sangat baik.

Gambaran kemampuan berpikir kreatif

Gambaran pelaksanaan penerapan model *experiential learning* telah diketahui, selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika. Pada kelas eksperimen kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik. Sedangkan pada kelas kontrol kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori baik dan tidak mengalami peningkatan.

Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajarannya diterapkan model *experiential learning* yang melibatkan siswa secara langsung dalam melakukan pembelajaran sehingga siswa aktif dan menjalani pembelajaran dengan sungguh-sungguh sedangkan pada kelas kontrol pembelajarannya tanpa penerapan model *experiential learning* sehingga siswa kurang aktif dan lebih banyak bermain. Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *experiential learning* dengan kelas tanpa penerapan model *experiential learning*.

Data *pre-test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen

Kegiatan pemberian *pre-test* dilakukan pada hari Senin 11 April 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa (laki-laki) dan 12 siswa (perempuan). Setelah *pre-test* dilakukan, data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan *IBM SPSS statistic version 20*, tujuannya untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen. Data hasil eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4 Deskripsi Skor Nilai *Pre-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	22
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	60
Rata-rata (<i>Mean</i>)	45.91
Rentang (<i>Range</i>)	30
Standar Deviasi	7.964

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 20*

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) *pre test* sebesar 45.91 dengan simpanan baku (standar deviasi) sebesar 7.964 nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 60 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 30 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan terendah adalah 30. Distribusi frekuensi hasil *pre-test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada data berikut :

Tabel 5 Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	-	-
2	61-80	Baik	-	-
3	41-60	Cukup Baik	14	36.4%

4	21-40	Kurang Baik	8	63,6%
5	0-20	Sangat Kurang Baik	-	-
Jumlah			22	100%

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 20*

Berdasarkan tabel 5 diperoleh data siswa kategori cukup baik sebanyak 14 siswa dengan persentase 36,4%, kategori kurang baik sebanyak 8 siswa dengan persentase 46,4%,. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

Data *post-test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen

Kegiatan pemberian *post-test* dilakukan pada hari Kamis 14 April 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa (laki-laki) dan 12 siswa (perempuan). Setelah *post-test* dilakukan, data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan *IBM SPSS statistic version 20*, tujuannya untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai *post-test* siswa kelas eksperimen. Data hasil *post-test* eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6 Deskripsi Skor Nilai *Post-Test* Siswa pada Kelas Eksperimen terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	22
Nilai Terendah	65
Nilai Tertinggi	95
Rata-rata (<i>Mean</i>)	79.32
Rentang (<i>Range</i>)	30
Standar Deviasi	7.913

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 20*

Berdasarkan tabel 6 dengan jumlah 22 siswa, diperoleh data *post-test* kelas eksperimen yaitu nilai terendah (minimum) 65, nilai tertinggi (maksimum) 95, rata-rata (*mean*) 79.32, rentang (*range*)

30, standar deviasi 7.913. Kemudian pada distribusi frekuensi hasil *post-test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7 Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Post-Test* Siswa Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	9	41%
2	61-80	Baik	13	59%
3	41-60	Cukup Baik	-	-
4	21-40	Kurang Baik	-	-
5	0-20	Sangat Kurang Baik	-	-
Jumlah			22	100%

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 20*

Berdasarkan tabel 7 diperoleh data siswa kategori sangat baik sebanyak 9 siswa dengan persentase 41%, kategori baik sebanyak 13 siswa dengan persentase 59%. Sehingga total keseluruhan 100%.

Data *pre-test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol

Kegiatan pemberian *pre-test* dilakukan pada hari Senin 18 April 2022 dengan subjek penelitian sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 9 siswa (laki-laki) dan 6 siswa (perempuan). Setelah *pre-test* dilakukan, data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan bantuan *IBM SPSS statistic version 20*, tujuannya untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai *pre-test* siswa kelas kontrol. Data hasil *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 8 Deskripsi Skor Nilai *Pre-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	14
Nilai Terendah	20
Nilai Tertinggi	50

Rata-rata (<i>Mean</i>)	34.64
Rentang (<i>Range</i>)	30
Standar Deviasi	11.00

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 20*

Berdasarkan tabel 8 dengan jumlah 14 siswa, diperoleh data *post-test* kelas kontrol yaitu nilai terendah (minimum) 20 nilai tertinggi (maksimum) 50, rata-rata (*mean*) 34.64, rentang (*range*) 30, standar deviasi 11.00. Kemudian pada distribusi frekuensi hasil *pret-test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9 Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Baik		
2	61-80	Baik		
3	41-60	Cukup Baik	5	35,7%
4	21-40	Kurang Baik	6	42,8%
5	0-20	Sangat Kurang Baik	3	21,4%
Jumlah			14	100%

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 20*

Berdasarkan tabel 9 diperoleh kategori cukup baik sebanyak 5 siswa dengan persentase 35,7%, kategori kurang baik sebanyak 6 siswa dengan persentase 42,8%, dan kategori sangat kurang baik sebanyak 3 siswa dengan persentase 21,4%. Kemudian pada kategori sangat baik dan baik tidak ada. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

Data *post-test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol

Kegiatan pemberian *post-test* dilakukan pada hari Kamis 21 April 2022 dengan subjek penelitian sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 9 siswa (laki-laki) dan 6 siswa (perempuan). Setelah *post-test* dilakukan, data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan bantuan *IBM SPSS statistic*

version 20, tujuannya untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai *post-test* siswa kelas kontrol. Data hasil *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 10 Deskripsi Skor Nilai *Post-Test* Siswa pada Kelas Kontrol terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	14
Nilai Terendah	45
Nilai Tertinggi	75
Rata-rata (<i>Mean</i>)	65.00
Rentang (<i>Range</i>)	30
Standar Deviasi	10.00

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 10 dengan jumlah 14 siswa, diperoleh data *post-test* kelas kontrol yaitu nilai terendah (minimum) 45, nilai tertinggi (maksimum) 75, rata-rata (*mean*) 65.00, rentang (*range*) 30, standar deviasi 10.00. Kemudian pada distribusi frekuensi hasil *pret-test* kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11 Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Post-Test* Siswa Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Baik		
2	61-80	Baik	8	57,2%
3	41-60	Cukup Baik	6	42,7%
4	21-40	Kurang Baik		

5	0-20	Sangat Kurang Baik		
Jumlah			14	100%

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 11 diperoleh data siswa kategori baik sebanyak 10 siswa dengan persentase 71,4%, kategori cukup baik sebanyak 4 siswa dengan persentase 28,5%. Kemudian pada kategori sangat baik, kurang baik, dan sangat kurang baik tidak ada, sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

Pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar

Analisis statistik inferensial menguji beberapa poin seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pengujian pertama yaitu uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan hasil semua *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal lebih besar dari 0,05. Pengujian kedua yaitu uji homogenitas dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan hasil semua *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen lebih besar dari 0,05. Selanjutnya pengujian ketiga yaitu uji hipotesis dengan menggunakan metode *independent sample T-Test* maka diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian *IBM SPSS statistic version 20* di bawah ini :

Tabel 12 Hasil Uji Hipotesis Data *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Post-Test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	4.776	34	0,000	0,000 < 0,05 = Ada pengaruh

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 1 bahwa nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, diketahui bahwa terdapat perbedaan *posttest* dari kedua kelas tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar.

Pembahasan

Penelitian dilakukan di SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar Kecamatan Mamajang Kota Makassar selama kurang lebih 1 bulan, dimulai pada tanggal 11 April 2022 hingga 28 April 2022. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas IIIA dijadikan sebagai kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 14 siswa dan kelas IIIB dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sebanyak 22 siswa. Kegiatan penelitian dimulai dengan perizinan dengan pihak sekolah dengan membawa berbagai surat izin sehari sebelum penelitian. Kemudian penelitian dilanjutkan dengan pemberian *pretest* terlebih dahulu sebagai tes awal kelas eksperimen pada tanggal 11 April 2022 dan pada kelas kontrol 18 April 2022 dengan tujuan mengukur kemampuan awal siswa. Setelah pemberian *pretest*, penelitian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* berupa penerapan model *experiential learning* di kelas eksperimen pada tanggal 12 April 2022 sampai 13 April 2022 sedangkan di kelas kontrol tidak diterapkan model *experiential learning* dalam kegiatan pembelajaran pada tanggal 19 April 2022 sampai 20 April 2022. Setelah pemberian *treatment* atau perlakuan, penelitian dilanjutkan dengan pemberian *posttest* sebagai tes akhir dengan tujuan untuk membandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen pada tanggal 14 April 2022 (menggunakan *treatment*) dan kelas kontrol pada tanggal 21 April 2022 (tidak menggunakan *treatment*).

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* dan diakhiri dengan pemberian *posttest* setelah proses pembelajaran. Kemudian penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan pemberian *treatment* (perlakuan). Selama proses pembelajaran berlangsung ada beberapa kendala yang ditemukan peneliti. Kendala yang terjadi diantaranya, tidak semua siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan ada beberapa siswa yang saling mengganggu dalam kegiatan pembelajaran.

Selain kendala yang ditemukan peneliti, penerapan model *experiential learning* mampu membuat siswa lebih tertarik dan ikut serta dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat setelah penerapan model *experiential learning* dalam proses pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi serta melibatkan siswa secara langsung. Hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang nyata dan menyenangkan bagi siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu : (1) tes berupa esai terdiri dari 5 butir soal, tujuannya untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa (*posttest*), (2) observasi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data gambaran penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, dan (3) dokumentasi dikumpulkan bertujuan untuk mengumpulkan data kegiatan penelitian, dokumentasi dan hasil tes siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) analisis deskriptif dan (2) analisis statistik inferensial. Pemberian perlakuan dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui

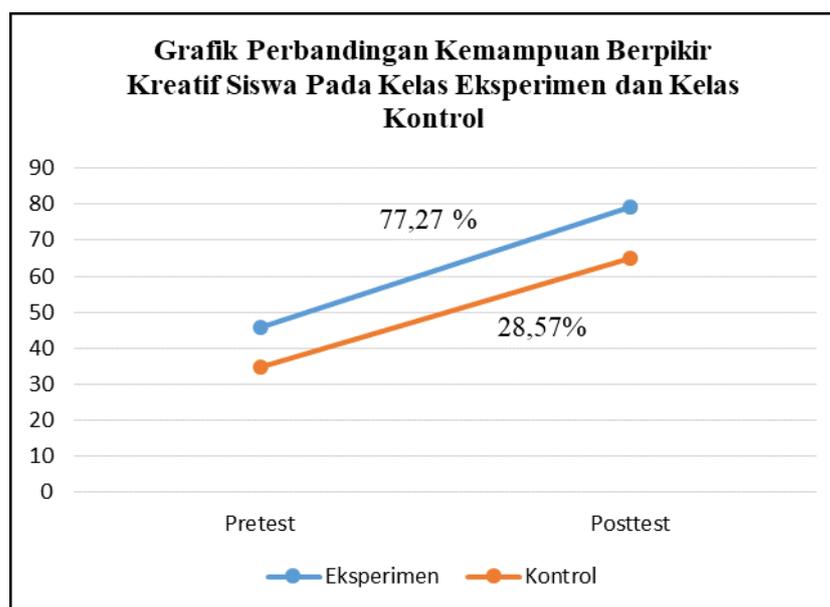
apakah terdapat pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dengan melakukan perbandingan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis perhitungan dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS statistic version 20*.

Penerapan model *experiential learning* di kelas III (kelas eksperimen) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika dapat dilihat dengan hasil observasi guru dan hasil observasi siswa yang telah diamati oleh observer selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran pada observasi guru terjadi peningkatan. Hal ini dibuktikan pada pertemuan 1 mencapai 75% berada pada kategori baik, kemudian pada pertemuan 2 mencapai 87,5% berada pada kategori sangat baik. Persentase tingkat pencapaian kemampuan berpikir kreatif pada observasi siswa terjadi pula peningkatan, hal ini dibuktikan pada pertemuan 1 mencapai 65% berada pada kategori baik, kemudian pada pertemuan 2 mencapai 85% berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan model *experiential learning* berjalan dengan efektif dibuktikan dengan hasil persentase yang meningkat pada setiap pertemuan dimulai pada kategori baik hingga sangat baik. Kategori pelaksanaan pembelajaran belum mencapai 100% karena terdapat butir instrumen observasi yang belum terlaksana secara maksimal. Namun secara keseluruhan, proses pembelajaran dalam kategori sangat baik.

Gambaran pelaksanaan penerapan model *experiential learning* telah diketahui, selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika. Pada kelas eksperimen kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik. Sedangkan pada kelas kontrol kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori baik dan tidak mengalami peningkatan.

Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajarannya diterapkan model *experiential learning* yang melibatkan siswa secara langsung dalam melakukan pembelajaran sehingga siswa aktif dan menjalani pembelajaran dengan sungguh-sungguh sedangkan pada kelas kontrol pembelajarannya tanpa penerapan model *experiential learning* sehingga siswa kurang aktif dan lebih banyak bermain. Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *experiential learning* dengan kelas tanpa penerapan model *experiential learning*.

Pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar, dapat dilihat dari persentase peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* berikut ini :



Gambar 1 Grafik Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 1 Kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 77.27% dengan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 45.91 dan *posttest* 79.32. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 28.57% dengan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 34.64 dan *posttest* sebesar 65.00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih signifikan dengan persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Analisis statistik inferensial menguji beberapa poin seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pengujian pertama yaitu uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan hasil semua *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal lebih besar dari 0,05. Pengujian kedua yaitu uji homogenitas dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan hasil semua *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen lebih besar dari 0,05. Selanjutnya pengujian ketiga yaitu uji hipotesis dengan menggunakan metode *independent sample T-Test* maka diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian *IBM SPSS statistic version 20* bahwa nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, diketahui bahwa terdapat perbedaan *posttest* dari kedua kelas tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain, kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model *experiential learning* di kelas III berlangsung secara baik dapat dibuktikan berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilihat bahwa persentase kegiatan pembelajaran meningkat disetiap pertemuan. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika setelah diberikan perlakuan dengan penerapan model *experiential learning* menunjukkan adanya perbedaan, dalam hal ini pada persentase kemampuan berpikir kreatif siswa dari kategori baik menjadi kategori sangat baik. Penerapan model *experiential learning* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Negeri Kapota Yudha Kota Makassar, dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis nilai probabilitas $0.000 < 0.05$ atau adanya perubahan hasil tes yang diperoleh setelah penerapan model *experiential learning* pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aras, L., Syawaluddin, A., & Amrah. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i1.8164>
- Azis, N. A. (2018). Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Kepribadian. *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.666>
- Hadi, S., Gunawan, I., & Dalle, J. (2018). *Statistika Inferensial Teori dan Aplikasinya*. <http://eprints.ulm.ac.id/7788/1/1.b.2-Buku.pdf>
- Hagi, N. A., & Mawardi. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.325>
- Kurniawati, L., Kadir, K., & Octafiani, N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14071>
- Pujiati, P., Kanzunnudin, M., & Wanabuliandari, S. (2018). Penerapan Contextual Teaching and

Learning Berbantu Blok Pecahan untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i2.2713>

Rodliyah, I., Saraswati, S., & Sa'adah, N. (2018). Implementasi Model Experiential Learning Pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar Kelas IV. *Jurnal Gantang*, 3(2). <https://doi.org/10.31629/jg.v3i2.601>

Zadulhaq, A. J., V.Y, I. A., & Alamsyah, T. P. (2021). Penggunaan Media Blok Pecahan pada Materi Pecahan Biasa Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berhitung. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 201. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31309>