

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MELALUI MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* PESERTA DIDIK SMP UNISMUH MAKASSAR

Salwa Rufaida¹⁾Izatul Mubarakah²⁾

Prodi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Jl. St. Alauddin No. 259 Telp. (0411) 860 132, Makassar, Indonesia

Salwa@unismuh.ac.id

Abstract: Efforts to Increase Creative Thinking Skills through Experiential Learning Model for Unismuh Makassar Middle School Students This research is a classroom action research that aims to determine whether experiential learning model to improve creative thinking skills of student SMP Unismuh Makassar. The research subjects were students of class VIIA SMP Unismuh Makassar unsteady on odd semester of the school year 2018/2019 the number of students 17. This study conducted by two cycles, data retrieval is done by using observation and creative thinking skills test. Observation data were analyzed with the observation of qualitative analysis and creative thinking skills score were analyzed using quantitative analysis. The results showed an increase in learning outcome that the average score of student in the first cycle is 61,6 and where as in the second cycle obtained average value 77,2 students. Of the result of this study it can be concluded that the applied model of experiential learning among student in class VIIA SMP Unismuh Makassar in the learning process, the learning outcome of physics can increase.

Keywords: classroom action research, experiential learning, and creative thinking skills

Abstrak: Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model *Experiential Learning* Peserta Didik SMP Unismuh Makassar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui apakah model experiential learning dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP Unismuh Makassar. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIA SMP Unismuh Makassar pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik 17 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Data hasil observasi dianalisis secara kualitatif dan data skor pencapaian keterampilan berpikir kreatif dianalisis secara kuantitatif menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dari nilai rata-rata pada siklus I sebesar 61,6 dan pada siklus II menjadi 77,2. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model experiential learning bagi peserta didik kelas VIIA SMP Unismuh Makassar dalam proses pembelajaran, maka keterampilan berpikir kreatif dapat meningkat.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas (PTK), experiential learning, dan keterampilan berpikir kreatif

Era abad 21 ditandai dengan pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan

masyarakat, terutama dalam hal teknologi informasi dan komunikasi. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa tidak banyak peserta didik

yang menyukai bidang kajian IPA karena dianggap sulit untuk dipahami. Masalah lain yang dihadapi adalah keterbatasan kemampuan peserta didik, serta kurangnya minat peserta didik untuk menjadi ilmuwan atau ahli teknologi. Sehingga, guru sebagai pendidik tentunya harus menyajikan pembelajaran inovatif agar pembelajaran IPA di sekolah dapat disajikan secara menarik, efisien, dan efektif.

Setelah menempuh penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama atau sederajat, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk meyakini, memahami, dan menjalankan ajaran agama yang diyakini dalam kehidupan, memahami dan menjalankan hak dan kewajiban untuk berkarya dan memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab, berfikir secara logis, kritis, kreatif, memecahkan masalah, serta berkomunikasi melalui berbagai media, menyenangkan dan menghargai seni, menjalankan pola hidup bersih, bugar, dan sehat dan berpartisipasi kehidupan sebagai cerminan rasa cinta dan bangga terhadap bangsa dan tanah air [1]. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah meningkatkan kualitas pendidikan, melalui penyempurnaan seluruh komponen pendidikan secara sistemik, antara lain peningkatan kualitas guru sebagai pendidik, penyempurnaan kurikulum, sumber belajar, pengadaan sarana dan prasarana yang memadai, iklim pembelajaran yang kondusif, serta didukung oleh kebijakan sekolah yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Keberhasilan pendidik dalam pembelajaran terlihat dari inovasi yang diterapkan untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif, kemampuan mengelola pembelajaran, pemberian umpan balik (*feedback*) dan penguatan, serta kemampuan pengembangan diri, yang menunjukkan sikap profesionalitas guru. Rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru akan berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi para peserta didik. Pengalaman belajar yang dimaksud adalah unsur-unsur konseptual terkait materi pembelajaran yang akan menjadikan proses belajar lebih efektif. Bidang kajian Ilmu Pengetahuan Alam yang efektif pada tingkat sekolah menengah pada dasarnya memadukan kehidupan, dunia nyata, dan fenomena alam melalui pembelajaran terpadu. Dengan demikian, peserta didik dapat membangun pengetahuannya melalui kerja ilmiah, kerja sama berkelompok, belajar berinteraksi dan berkomunikasi, serta bersikap ilmiah.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa di sekolah menengah pertama dan sederajat pada umumnya guru-guru yang tersedia

terdiri atas guru-guru disiplin ilmu seperti Fisika, Kimia, dan Biologi. Guru dengan latar belakang tersebut tentunya sulit untuk beradaptasi ke dalam pengintegrasian bidang kajian IPA, karena mereka yang memiliki latar belakang fisika tidak memiliki kemampuan yang optimal pada Kimia dan Biologi, begitu pula sebaliknya. Padahal, seharusnya sekolah menyesuaikan perkembangan kurikulum dalam proses pembelajaran di sekolah. Model dan metode pembelajaran untuk pembelajaran IPA Terpadu juga seharusnya diarahkan kepada *Student Centered Learning* (SCL), agar guru tidak seutuhnya mendominasi pembelajaran. Alat dan sumber belajar juga menjadi kendala pembelajaran IPA Terpadu. Hal tersebut tentu saja memiliki imbas terhadap pola berpikir peserta didik tersebut.

Dengan demikian diharapkan ada upaya untuk saling memadukan konsep pembelajaran inovatif dengan guru terhadap ilmu yang dimiliki, sehingga dapat saling diintegrasikan guna mewujudkan pembelajaran yang lebih baik. Berdasarkan hasil observasi awal, guru dan dosen sepakat untuk menggunakan metode pemberian eksperimen dan demonstrasi sederhana dengan model *experiential learning*, agar pada setiap pertemuan pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara kontekstual melalui eksperimen. Diharapkan melalui model pembelajaran tersebut, peserta didik yang berada pada tingkat sekolah menengah pertama dapat menikmati pembelajaran dengan metode yang menyenangkan, sebab memadukan antara materi dengan praktikum yang terstruktur akan membuat peserta didik mengeksplor kemampuannya sendiri secara kinestetik. Sebagian besar peserta didik juga akan tertarik jika pembelajaran dihadirkan dengan praktikum selayaknya bermain keterampilan sekaligus mengambil kesimpulan dari apa yang mereka lakukan. Pembelajaran disertai dengan media yang demikian akan terasa menyenangkan, tidak membosankan, dan akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, akan tercapai pembelajaran bermakna dan materi ajar dapat disimpan dengan baik di ingatan peserta didik. Hal tersebut tentu akan berimbas pada keterampilan berpikir kreatif peserta didik, terlebih kelas yang diajar adalah kelas VII yang merupakan tahap awal pembentukan pengetahuan pada tingkat sekolah menengah.

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP Unismuh Makassar?”

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan melihat seberapa besar peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP Unismuh Makassar melalui model pembelajaran *experiential learning*.

LANDASAN TEORI

Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skill*) yang sering juga disebut dengan keterampilan berpikir divergen adalah keterampilan berpikir yang bisa menghasilkan jawaban bervariasi dan berbeda dengan yang telah ada sebelumnya[2].

Keterampilan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan suatu individu untuk melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal baik berupa ide-ide maupun karya nyata, dimana ide tersebut digunakan dalam memecahkan suatu masalah. [3] Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan menurut Liliyasi keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan mengembangkan atau menemukan ide atau gagasan asli, estetis dan konstruktif, yang berhubungan dengan dengan pandangan atau konsep serta menekankan pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk

memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, keterampilan berpikir kreatif diartikan sebagai pengembangan ide atau gagasan menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskan dengan perspektif asli pemikir atau berbeda dari yang telah ada.

Menurut Hawadi, dkk aspek keterampilan berpikir kreatif terdiri atas berpikir lancar (*fluency*); berpikir luwes (*flexibility*); berpikir orisinal (*originality*); dan menguraikan atau merinci (*elaboration*). Aspek keterampilan berpikir kreatif dikembangkan dalam indikator-indikator yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Aspek dan Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

No	Aspek Keterampilan Berpikir Kreatif	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif
1	Berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan; mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah
2	Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar/ masalah; menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda
3	Berpikir orisinal (<i>originality</i>)	Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru
4	Menguraikan atau merinci (<i>elaboration</i>)	Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci mengembangkan atau memperkaya gagasan yang lain

Menurut Lawson, indikator-indikator keterampilan berpikir kreatif terbagi atas tiga tahap. Ketiga tahapan dan indikator tersebut sebagai berikut:

1) Tahap pertama yaitu meningkatkan antisipasi. Indikator-indikator keterampilan berpikir kreatif: a) Menghadapi ambiguitas dan ketidakpastian b) mengajukan pertanyaan untuk meningkatkan dugaan dan harapan; c) menciptakan kesadaran; d) kebutuhan di masa datang atau kesulitan yang akan dihadapi; e) membangun dari pengetahuan pembelajar yang

sudah ada; f) menstimulasi rasa ingin tahu dan keinginan untuk tahu; g) membuat rasa familiar yang aneh menjadi keanehan yang familiar; h) membebaskan diri dari rangkaian hambatan; i) melihat informasi yang sama dari sudut pandang yang berbeda; j) mengajukan pertanyaan yang provokatif untuk membuat pembelajar berpikir tentang informasi yang ada dengan cara yang berbeda; k) membuat pembelajar berpikir tentang informasi yang ada dengan cara yang berbeda; l) membuat perkiraan dari informasi yang terbatas; m) tujuan dari pelajaran dibuat jelas yang

menunjukkan hubungan antara pebelajar yang diharapkan dengan masalah sekarang atau yang akan datang; n) hanya struktur yang cukup untuk memberikan petunjuk dan arahan; o) mengambil langkah selanjutnya yang diketahui; p) kesiapan fisik atau tubuh sebagai pemanasan untuk informasi yang akan disampaikan.

2) Tahap kedua yaitu menemukan hal-hal yang diharapkan dan tidak diharapkan serta memperdalam ekspektasi. Indikator-indikator keterampilan berpikir kreatif: a) meningkatnya kesadaran terhadap masalah dan kesulitan; b) menerima keterbatasan yang membangun sebagai tantangan daripada membuat improvisasi secara sinis dengan apa yang tersedia; c) mendorong karakteristik dan predisposisi kepribadian yang kreatif; d) mempraktekkan proses pemecahan masalah secara kreatif dalam sebuah cara sistematis dalam menangani masalah dan informasi yang dimiliki; e) mengelaborasi informasi dengan hati-hati; f) menyajikan informasi yang tidak lengkap dan memberikan kesempatan pebelajar mengajukan masalah untuk melengkapi kesenjangan; g) menumpatindihkan elemen yang tidak relevan; h) membuat pertanyaan terbuka; i) mencari kejujuran dan realisasi; j) mengidentifikasi dan mendorong penerimaan keahlian baru untuk mencari informasi; k) meningkatkan dan dengan sengaja membuat kejutan; dan l) mendorong pebelajar melakukan visualisasi.

3) Tahap ketiga yaitu menuju kearah yang lebih jauh dan terus maju. Indikator-indikator keterampilan berpikir kreatif: a) bermain dengan ambiguitas; b) memperdalam kesadaran terhadap sebuah masalah; c) mengakui potensi keunikan pebelajar; d) meningkatkan perhatian/ keingintahuan terhadap suatu masalah; e) menantang respon atau solusi yang konstruktif; f) melihat hubungan yang jelas antara informasi baru dan karir di masa yang datang; g) menerima batasan dengan kreatif dan membangun; h) menggali lebih dalam menuju kearah di balik sesuatu yang nyata dan diterima; mengembangkan informasi yang diterima; i) membuat pemikiran yang berbeda dan diterima; j) mendorong solusi dari masalah yang tidak terpecahkan; k) melakukan eksperimen; l) membuat keanehan yang familiar; m) mendorong proyeksi masa depan; n) mengajak pada ketidakmungkinan; o) menciptakan humor dan melihat sesuatu yang lucu dalam informasi yang diberikan; n) mendorong manipulasi ide/ objek; o)

merumuskan hipotesis dan mengujinya; dan p) berkonfrontasi dan meneliti paradox

Peserta didik yang kreatif akan memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap suatu hal. Peserta didik mampu memberikan banyak jawaban untuk memecahkan suatu masalah. Peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan begitu saja, tetapi terus menggali dan menemukan sendiri konsep pengetahuan tersebut, dimana masih dalam pengawasan dan bimbingan guru.

Implementasi keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran harus selalu disertai dengan pengajaran keterampilan-keterampilan dalam memecahkan persoalan secara kreatif. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dilatihkan pada peserta didik, karena sangat diperlukan seseorang untuk menanggulangi dan mereduksi ketidakpastian di masa akan datang.

Model *Experiential Learning*

Experiential Learning Theory (ELT), yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *Experiential learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Metode ini menekankan model pembelajaran holistik. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Hal ini yang membedakan ELT dari teori belajar lainnya. Istilah "*experiential*" disini untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar [4].

Teori ini mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi *experience* (pengalaman). Pengetahuan merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman. Tujuannya adalah memengaruhi peserta didik dengan tiga cara, yaitu mengubah struktur kognitif, sikap, serta memperluas keterampilan peserta didik yang telah ada. Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan memengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada maka kedua elemen lainnya tidak efektif.[5]

Experiential learning terdiri atas 3 aspek yaitu: Pengetahuan (konsep, fakta, informasi), Aktivitas (penerapan dalam kegiatan) dan Refleksi (analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu). *Experiential learning* menekankan pada keinginan kuat peserta didik untuk berhasil dalam belajarnya. Model *experiential learning* memberi kesempatan untuk mengalami keberhasilan tersebut dengan memberikan kebebasan peserta didik untuk memutuskan pengalaman yang menjadi fokus,

keterampilan yang ingin dikembangkan, dan bagaimana cara membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.

Melalui *Experiential Learning*, peserta didik didorong untuk mengalami sendiri rangkaian proses yang membawa mereka pada meningkatnya pengetahuan mereka, dibandingkan memberikan ceramah selama pembelajaran[6]. *Experiential Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung[7].

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* adalah suatu model yang dipusatkan pada peserta didik sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar.

Ada sembilan tata cara menggunakan cerita untuk meningkatkan pembelajaran *experiential* yaitu: jawablah pertanyaan dengan cerita, munculkan cerita dari kelompok, gunakan metafora atau analogi, berceritalah untuk mengubah energi kelompok, sampaikan cerita dengan suara dan bahasa tubuh anda, tegaskan dan transformasikan emosi dengan cerita, sampaikan cerita untuk mengubah sudut pandang orang-orang, gunakan cerita orang-orang untuk membangun permainan peran sambil berjalan dan gunakan lelucon atau penyimpangan[8].

Prosedur pembelajaran dalam *experiential learning* terdiri dari empat tahapan, yaitu: tahapan pengalaman nyata, tahapan observasi refleksi,

tahapan konseptualisasi, dan tahap implementasi. Dalam tahapan di atas, proses belajar dimulai dari pengalaman konkret individu, yang merupakan peristiwa atau proses pembelajaran secara langsung yang dialami oleh individu sebelum memiliki konsep atau teori yang terkait dengan pengalaman tersebut. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan secara individu. Dalam proses ini, seseorang akan berusaha memahami apa yang dialaminya. Dalam konteks pembelajaran di kelas, peserta didik melakukan refleksi dengan bantuan guru melalui pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik berkaitan dengan pengalaman yang diberikan. Refleksi menjadi dasar proses konseptualisasi atau proses pemahaman prinsip yang mendasari pengalaman yang dialami serta prakiraan kemungkinan aplikasinya dalam situasi atau konteks yang lain. Proses implementasi merupakan situasi dan konteks yang memungkinkan penerapan konsep yang sudah dikuasai. Kemungkinan belajar melalui pengalaman nyata kemudian direfleksikan dengan mengkaji ulang apa yang telah dilakukannya, kemudian diatur kembali sehingga membentuk pengertian baru atau konsep abstrak yang akan menjadi petunjuk bagi terciptanya pengalaman atau perilaku baru. Proses pengalaman dan refleksi dikategorikan sebagai proses penemuan (*finding out*), sedangkan proses konseptualisasi dan implementasi dikategorikan dalam proses penerapan (*taking action*). Menurut *experiential learning theory*, agar proses pembelajaran efektif, seorang peserta didik harus memiliki 4 kemampuan[9].

Tabel 2. Kemampuan peserta didik dalam proses belajar dengan model *experiential learning Theory*

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
Concrete Experience (CE)	Peserta didik melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
Reflection Observation (RO)	Peserta didik mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	<i>Watching</i> (mengamati)
Abstract Concept-tualization (AC)	Peserta didik menciptakan konsep konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
Active Experimentation (AE)	Peserta didik menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan.	<i>Doing</i> (berbuat)

Hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut; (a) Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu; (b) Guru harus bisa memberikan

rangsangan dan motivasi; (c) Peserta didik dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan; (d) Para peserta didik ditempatkan pada situasi nyata, peserta didik mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti; (e) Peserta didik aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang

tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima kosekuensi berdasarkan keputusan tersebut; (f) Keseluruhan kelas menceritakan kembali tentang apa yang dialam sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman peserta didik dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

METODE PENELITIAN

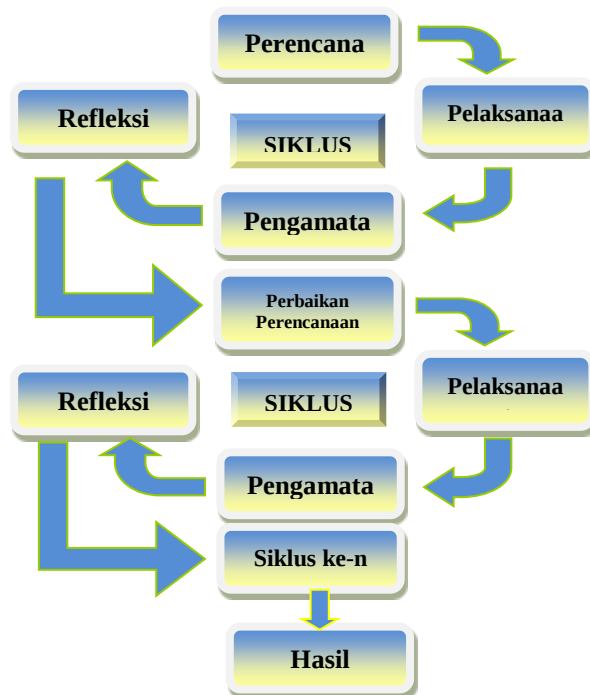
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) melalui beberapa tahapan pelaksanaan, antara lain perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru yang sekaligus berperan sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran di dalam kelas tersebut melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam bentuk runtutan siklus[10].

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Unismuh Makassar untuk mata pelajaran IPA Terpadu. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIIA SMP Unismuh Makassar semester ganjil tahun ajaran 2018/2019, yang terdiri dari 17 peserta didik.

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat ukur dalam proses pengumpulan data. Dalam penelitian tindakan kelas ini, instrumen yang digunakan adalah: Lembar observasi peserta didi dan tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dirancang dalam dua siklus, dan pada setiap siklus terdiri dari empat (4) pertemuan yang harus dilaksanakan berupa proses pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan satu (1) pertemuan untuk pelaksanaan tes sebagai refleksi.

Pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus dalam penelitian ini, dapat digambarkan dengan prosedur penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian[11].

Pada siklus pertama, penelitian dilakukan dalam 5 kali pertemuan yang terdiri atas 4 pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan 1 pertemuan untuk melaksanakan tes siklus I. pada setiap pertemuan, disediakan waktu sebanyak 2 jam pelajaran atau 2 X 40 menit.

Dari hasil refleksi, hal-hal yang sudah baik tetap dipertahankan sedangkan hal-hal yang masih kurang, diperbaiki pada siklus II dengan langkah yang tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus I. Pada siklus II, penelitian juga dilakukan dalam 5 kali pertemuan yang terdiri atas 4 pertemuan untuk pelaksanaan proses pembelajaran dan 1 pertemuan untuk melaksanakan tes pada siklus II. pada setiap pertemuan, disediakan waktu sebanyak 2 jam pelajaran atau 2 X 40 menit. Pada siklus II terdiri pula dari empat (4) tahapan proses pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang membedakan hanyalah materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Pada siklus II cenderung merupakan perbaikan atau penyempurnaan pembelajaran yang bercermin dari hasil refleksi pada siklus I agar pembelajaran berlangsung lebih baik, efektif, efisien, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Apabila pada siklus ke II, tidak diperoleh hasil yang diinginkan, maka dilakukan

siklus selanjutnya hingga pembelajaran dianggap sudah baik dan hasil yang diinginkan telah tercapai.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif[12]. Analisis data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi berupa angket mengenai keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning*, yang berlangsung dalam kelas. Sedangkan, analisi data secara kuantitatif yaitu pengolahan data skor tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan mencari frekuensi aktivitas peserta didik serta persentase ketuntasan belajar, serta data deskriptif keterampilan berpikir kreatif. indikator keberhasilannya adalah terjadinya peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah diajar dengan menerapkan model *experiential*

learning yang ditandai dengan peningkatan nilai pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang terjadi secara signifikan dari siklus I ke siklus selanjutnya dan peserta didik mampu menuntaskan hasil belajarnya secara individu. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dilihat dari pencapaian nilai hasil belajar minimal 70% dari skor ideal (kriteria ketuntasan minimal bidang studi yaitu 75).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut ini digambarkan aktivitas belajar peserta didik kelas VII-A SMP Unismuh Makassar dengan menerapkan *Experiential Learning*.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Siklus I

Aktivitas belajar peserta didik yang diamati	Pertemuan				Rata-rata	
	I	II	III	IV		
	f	F	F	F	F	%
Peserta didik mengalami sesuatu peristiwa sebagaimana adanya, dengan merasakan, melihat, dan menceritakan kembali peristiwa itu (<i>Concrete Experience</i>)	1	3	4	7	4	22,1
Peserta didik melakukan observasi terhadap peristiwa yang dialami, mencari jawaban, melaksanakan refleksi, mengembangkan pertanyaan-pertanyaan bagaimana peristiwa terjadi, dan mengapa terjadi (<i>Reflection Observation</i>)	2	5	7	8	6	32,4
Peserta didik berupaya membuat sebuah abstraksi, mengembangkan suatu teori, konsep, prosedur tentang sesuatu yang sedang menjadi objek perhatian (<i>Abstract Conceptualization</i>)	0	2	3	5	3	14,7
Peserta didik melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep, teori ke dalam situasi nyata. Pada dasarnya, tahap-tahap tersebut berlangsung diluar kesadaran orang yang belajar (<i>Active Experimentation</i>)	6	8	9	13	9	52,9

Sumber: Hasil pengolahan data

Tabel 3. Analisis Deskriptif Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah peserta didik	17
Nilai Tertinggi	76
Nilai Terendah	45
Nilai Ideal	100
Rata-rata	61,6

Sumber: Hasil pengolahan data

Berdasarkan tabel di atas, diperlihatkan bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada siklus I, nilai terendah yang diperoleh oleh peserta didik adalah 45 dan nilai tertinggi adalah 76 dari nilai ideal 100. Nilai rata-rata tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik siklus I yang diperoleh keseluruhan peserta didik di kelas yaitu 17 orang adalah 61,6 yang berarti bahwa nilai tersebut masih

di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran IPA Terpadu yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75.

Tabel 4. Deskripsi Ketuntasan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Siklus I

Kriteria	Frekuensi	Presentase	Keterangan
$\geq$ KKM	2	11,76	Tuntas
$<$ KKM	15	88,24	Belum Tuntas
Jumlah	17	100%	

Sumber: Hasil pengolahan data

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 17 orang peserta didik, sebanyak 2 orang (11,76%) yang tuntas dan 15 orang (88,24%) yang belum tuntas.

Hal ini membuat peneliti melanjutkan pembelajaran ke tahap siklus II.

Tabel 5. Analisis Deskriptif Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah peserta didik	17
Nilai Tertinggi	92
Nilai Terendah	58
Nilai Ideal	100
Rata-rata	77,2

Sumber: Hasil pengolahan data

Tabel di bawah ini menunjukkan bahwa dari 17 orang peserta didik, sebanyak 12 orang (70,59%) yang tuntas dan 5 orang (29,41%) yang belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa

setelah melalui pembelajaran di siklus II, terlihat bahwa indikator keberhasilan telah tercapai, yang ditunjukkan dengan lebih dari 70% peserta didik yang sudah menuntaskan pembelajaran.

Tabel 6. Deskripsi Ketuntasan keterampilan berpikir kreatif Peserta Didik Siklus II

Kriteria	Frekuensi	Presentase	Keterangan
$\geq$ KKM	12	70,59	Tuntas
$<$ KKM	5	29,41	Belum Tuntas
Jumlah	17	100%	

Sumber: Hasil pengolahan data

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik pada Siklus II

Aktivitas belajar peserta didik yang diamati	Pertemuan				Rata-rata	
	I	II	III	IV	F	%
	f	F	F	F	F	%
Peserta didik mengalami sesuatu peristiwa sebagaimana adanya, dengan merasakan, melihat, dan menceritakan kembali peristiwa itu (<i>Concrete Experience</i>)	5	8	11	14	10	55,9
Peserta didik melakukan observasi terhadap peristiwa yang dialami, mencari jawaban, melaksanakan refleksi, mengembangkan pertanyaan-pertanyaan bagaimana peristiwa terjadi, dan mengapa terjadi (<i>Reflection Observation</i>)	6	9	11	13	10	57,4
Peserta didik berupaya membuat sebuah abstraksi, mengembangkan suatu teori, konsep, prosedur tentang sesuatu yang sedang menjadi objek perhatian (<i>Abstract Conceptualization</i>)	4	7	9	10	8	44,1
Peserta didik melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep, teori ke dalam situasi nyata. Pada dasarnya, tahap-tahap tersebut berlangsung diluar kesadaran orang yang belajar (<i>Active Experimentation</i>)	11	13	14	17	14	80,9

Sumber: Hasil pengolahan data

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan berpikir kreatif setelah diajar dengan menggunakan model *experiential learning*. Pemilihan model pembelajaran tersebut didasarkan pada observasi dosen di awal pertemuan yang memperlihatkan bahwa peserta didik cenderung menjadi pendengar setia saat guru menjelaskan materi. Apabila materi pembelajaran sudah terkait dengan perhitungan, maka wajah peserta didik berubah menjadi masam. Sehingga, dosen dan guru berinisiatif untuk menggunakan metode eksperimen dalam model *experiential learning* agar peserta didik mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman nyata dan terstruktur, sehingga belajar bermakna dapat tercapai. Pada dasarnya, peserta didik kelas VII merupakan masa peralihan dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama. Dengan demikian terdapat perbedaan pola belajar dan mengajar agar kondisi kognitif dan psikologis peserta didik dapat terbangun dengan baik, terutama dalam pembentukan pengetahuan awal mata pelajaran IPA Terpadu.

Setelah diterapkan pembelajaran dengan model *experiential learning* terlihat peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dari nilai rata-rata pada siklus I sebesar 61,6 dan meningkat pada siklus II menjadi 77,2. Begitu pula dengan presentase ketuntasan peserta didik pada siklus II jauh lebih baik dari siklus I, dari 11,76% menjadi 70,59% yang menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian ini dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Banyak hal menarik dalam pembelajaran IPA Terpadu di SMP Unismuh Makassar, salah satunya adalah guru selalu mengaitkan materi pembelajaran dengan unsur agama dan kehidupan sehari-hari dalam bentuk terintegrasi. Dengan demikian, IPA Terpadu tidak hanya terasa kontekstual, namun menjadi bahan telaah peserta didik agar memahami ilmu bukan hanya sebagai pengetahuan namun juga merupakan dasar pemahaman agama yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik di SMP Unismuh Makassar memiliki budi pekerti yang baik sehingga dalam proses pembelajaran perhatian mereka tertuju pada penjelasan yang diberikan oleh guru. aktivitas pembelajaran juga terlaksana lancar karena sikap patuh peserta didik dan respon positif jika pembelajaran dilaksanakan dengan model *experiential learning*. Peserta didik

yang awalnya hanya sebatas penonton, kini melakukan eksperimen dengan antusiasme tinggi. Apabila aktivitas pembelajaran meningkat tentu hal tersebut berimbas pada hasil belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hal ini menunjukkan bahwa setelah diajar dengan model tersebut, sikap peserta didik terhadap pembelajaran fisika mengarah kepada hal positif atau peserta didik senang terhadap pembelajaran fisika. Melalui model pembelajaran tersebut, guru dapat mengakomodir semua peserta didik dengan melayani perbedaan individual peserta didik, sehingga peserta didik yang dulunya belum mampu mengeksplorasi kemampuan mereka, saat diterapkan model pembelajaran tersebut peserta didik mau dan mampu untuk menyatakan dan memperbaiki kekurangan mereka dalam pembelajaran fisika tanpa perasaan ragu. Selain itu, media pembelajaran berupa alat dan bahan praktikum yang dirangkai dapat memacu ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran fisika, sehingga belajar lebih terasa santai namun bermakna. Media ajar juga mampu member kesan kepada peserta didik sehingga pengetahuan dan pemahaman peserta didik mampu lebih bertahan dalam ingatan peserta didik. Adapun keterampilan berpikir kreatif pada aspek kognitif dan psikomotorik akan mampu ditunjang secara positif dengan kondisi seperti ini. terbukti bahwa seluruh aspek keterampilan berpikir kreatif peserta didik baik ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor telah mampu mencapai standar KKM yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75. Sehingga tidak mengherankan jika peserta didik menjadi termotivasi untuk mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh simpulan bahwa dengan menerapkan model *experiential learning* bagi peserta didik kelas VIIA SMP Unismuh Makassar, maka keterampilan berpikir kreatif dapat meningkat.

Saran

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya dengan beberapa perbaikan dalam hal proses pengambilan data dan pengklasifikasian indikator berdasarkan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini juga dapat memberikan informasi mengenai model *experiential learning* dan keterampilan berpikir

kreatif peserta didik dalam pembelajaran IPA Terpadu.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksa

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2011. *Konsep dan Pengembangan Kurikulum*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung

Marlinda, Ni Luh P. M. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kinerja Ilmiah Siswa*. Tesis. Program Studi Pendidikan IPA Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Setyaningsih, Eko. 2017. *Penerapan PjBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Hasil Belajar Substansi Genetika Bagi Siswa XII MIPA 3 SMA Negeri 5 Surakarta Semester 1 Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Empirisme, 6: 72-73

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar..

Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Baharuddin & Esa. N.W. 2015. *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta : Ar -ruzz media.

Fatliani A.L dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA (Fisika) Pada Peserta didik Kelas IX SMP Negeri 1 Marawola*. Jurnal pendidikan fisika Tadulako. Vol. 2, No. 4. 2338-3240.

Sholihah, mar'atus dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Peserta didik SMA*. Jurnal pendidikan teori, penelitian dan pengembangan. Vol.1, No. 1. 2502-471X

Silberman, Mell. 2014. *Handbook Experiential Learning*. Bandung : Penerbit Nusa Media.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajagrafindo Persada