

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTIF TIPE GROUP INVESTIGASI
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA
(Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI SMK YADIKA Kabupaten Cirebon)**

Sucipto Ismanda^a), Laelasari^b)
Universitas Swadaya Gunung Jati
[a](mailto:asuciptoismanda32@gmail.com)[suciptoismanda32@gmail.com](mailto:asuciptoismanda32@gmail.com), blaelasari78@gmail.com

ABSTRAK

Fokus utama dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan kreativitas matematis siswa dimana yang diteliti adalah beberapa hal berikut yaitu, respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran koopertaifi tipe GI pada materi dimensi dua, kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran koopertif tipe GI, serta aktivitas siswa dalam pembelajaran koopertif tipe GI. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI TKJ 01 SMK YADIKA, dengan jumlah siswa sebanyak 47 siswa. Berdasarkan hasil temuan penelitian pada analisis respon siswa, diperoleh sebagian besar siswa menyampaikan kesan positif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GI. Pada aspek kreativitas hasil belajar matematis menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 70,40, siklus II sebesar 75,34 dan siklus III sebesar 80,21. Hal ini juga diperkuat oleh rata-rata indeks gain antar siklus dengan kriteria sedang. Dan dari hasil indikator kreativitas siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Koopertif Tipe GI, Kreativitas Siswa, Saran

LATAR BELAKANG

Selama bertahun-tahun, pendapat populer menjelaskan bahwa kreativitas adalah berkah khusus bagi sejumlah kecil orang-orang yang luar biasa. Orang kreatif lahir dilengkapi kekuatan untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan diluar yang bisa dibayangkan oleh orang biasa, dan melihat hal-hal yang tak dilihat kebanyakan orang. Dengan kata lain, bahwa kreativitas adalah suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsi dunia. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal. Faktor pendukung dalam meningkatkan kreativitas adalah faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah. Kedua faktor tersebut berfungsi sebagai pendorong dalam pengembangan kreativitas.

Menurut Slavin (2006: 229), model kooperatif tipe *Group Investigasi* sebenarnya dilandasi oleh filosofi Jhon Dewey. Teknik kooperatif ini telah secara meluas digunakan dalam penelitian dan memperlihatkan kesuksesannya terutama untuk program-program pembelajaran dengan tugas-tugas spesifik.

Group investigasi merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kemungkinan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman siswa melalui berbagai kegiatan. Kegiatan belajar dimulai dengan diberikan masalah-masalah yang diberikan oleh guru, sedangkan kegiatan belajar selanjutnya cenderung terbuka, artinya tidak terstruktur secara ketat oleh guru, yang dalam pelaksanaannya mengacu pada berbagai teori group investigasi (Slavin, 2006; 229).

Menurut Rusman (2011: 241) implementasi startegi belajar kooperatif *GI* dalam pembelajaran, secara umum dapat dibagi menjadi enam langkah, yaitu :

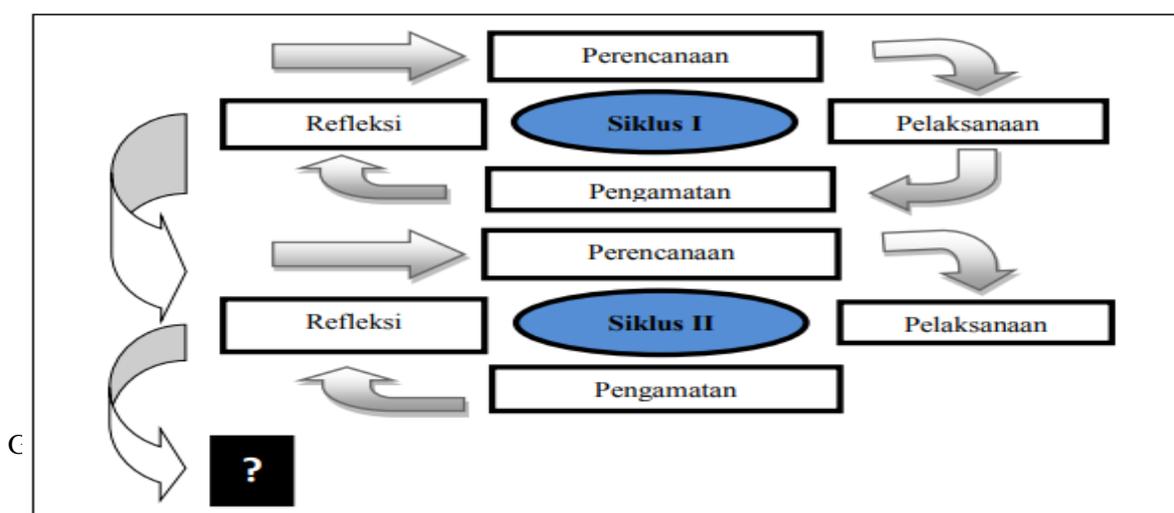
- (1) mengidentifikasi topik dan mengorganisasikan dalam kelompok.
- (2) merencanakan tugas-tugas belajar
- (3) melaksanakan investigasi
- (4) menyiapkan laporan akhir

- (5) mempresentasikan laporan akhir
(6) evaluasi.

Menurut Cameron (Jhonson, 2011: 213). “Kreativitas adalah ciptaan alami kehidupan. Diri kita sendiri adalah ciptaan. Dan pada gilirannya, kita ditakdirkan untuk meneruskan kreativitas dengan menjadikan diri kita kreatif “. Pernyataan bahwa kita ditakdirkan menjadi kreatif sesuai dengan penemuan ilmuwan modern yang mengatakan bahwa prinsip diferensiasi telah menghasilkan semacam keanekaragaman di alam semesta sehingga tidak ada dua sel yang serupa. Prinsip ini berlaku terhadap semua manusia. Jadi, saat dia mengatakan bahwa semua orang kreatif, itu karena energi kreatif yang mengalir di alam semesta juga mengalir dalam diri manusia.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau lebih dikenal disebut PTk. Prosedur penelitian menggunakan model siklus dari Arikunto (2006). Dengan prosedur yang didahului yaitu (1) penyusunan rencana tindakan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi, dan penyusunan rencana selanjutnya dan seterusnya.



Teknik analisis data yang digunakan adalah lembar observasi, tes tertulis (pretes dan postes), dan wawancara. Data tersebut diperoleh dari hasil observasi peneliti selama pembelajaran matematika dengan penerapan model Kooperatif Tipe Group investigasi akan dianalisis dengan analisis deskriptif. data yang telah diperoleh dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas siswa yang terjadi saat pembelajaran matematika dilaksanakan dengan menggunakan model kooperatif tipe Grup Investigasi di ruang kelas. Tes tertulis digunakan dalam pengumpulan data yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa untuk memecahkan masalah matematika terhadap kompetensi yang dipelajari. Peningkatan hasil belajar siswa yaitu menggunakan uji signifikan yang bertujuan untuk membandingkan proses pembelajaran sebelum dan sesudahnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Belajar Siswa

1. Siklus I

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus I, dilakukan tes siklus I untuk mengetahui hasil yang diperoleh dalam proses pembelajaran kooperatif *GI* ini terdiri dari 5 soal dengan waktu 45 menit. Hasil tes siswa pada siklus I dengan rata-rata adalah 70,40 dan skor maksimalnya adalah 85, serta skor terendahnya adalah 50. Sebanyak 12 siswa atau 48,93% dari total keseluruhan siswa telah mencapai nilai KKM, sedangkan sisanya yaitu 24 siswa atau 51,06% dari total keseluruhan siswa belum mencapai nilai KKM.

2. Siklus II

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus II, dilakukan tes siklus II untuk mengetahui hasil yang diperoleh dalam proses pembelajaran kooperatif *GI* ini terdiri dari 5 soal dengan waktu 45 menit menunjukkan bahwa 14 siswa atau 29,78% masih belum memenuhi KKM di sekolah yaitu 75 dari 36 jumlah siswa, sedangkan yang 22 siswa atau 70,21% memenuhi KKM yang ditetapkan di sekolah tersebut. Jadi dengan pembelajaran kooperatif *GI* untuk meningkatkan kreativitas siswa ada peningkatan sebesar 21,27% atau sebesar 10 siswa yang memenuhi KKM di sekolah tersebut dari siklus I sebesar 51,14%.

3. Siklus III

Dari hasil belajar pada siklus III bahwa ada 3 siswa atau 6,38% masih belum memenuhi KKM di sekolah yaitu 75 dari 36 jumlah siswa, sedangkan yang 33 siswa atau 93,60% memenuhi KKM yang ditetapkan di sekolah tersebut. Jadi dengan pembelajaran kooperatif *GI* untuk meningkatkan kreativitas siswa ada peningkatan sebesar 20,39% atau sebesar 11 siswa yang memenuhi KKM di sekolah tersebut dari siklus II sebesar 70,21%.

Tes tertulis yang dilakukan pada siklus II diikuti oleh 36 siswa, ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat setelah dilakukan catatan tertulis pada siklus II yang meningkat menjadi 70,21% yang sebelumnya dari siklus I sebesar 51,14% yang lulus KKM, skor terendah pada siklus I yaitu 50 setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II meningkat sebesar 85 sedangkan pada siklus III skor tertinggi 90. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Grup Investigasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Hasil Kreativitas Pembelajaran Siswa

1. Siklus I

Dari hasil pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam proses pembelajaran matematika cukup tinggi dimana dengan indikator-indikator diantaranya kelancaran sebesar 100% dengan kriteria tinggi, orisinilitas sebesar 89,05% dengan kriteria tinggi dan fleksibilitas 51,88% dengan kriteria sedang.

2. Siklus II

Dari hasil kreativitas pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam proses pembelajaran matematika cukup tinggi dimana dengan indikator-indikator diantaranya kelancaran sebesar 96,93% dengan kriteria tinggi, orisinilitas sebesar 86,95% dengan kriteria tinggi dan fleksibilitas 52,20% dengan kriteria sedang, ini berarti indikator fleksibilitas ada peningkatan sebesar 0,32% dengan kriteria sedang.

3. Siklus III

Hasil kreativitas pembelajaran pada siklus III bahwa kreativitas siswa dalam proses pembelajaran matematika cukup tinggi dimana dengan indikator-indikator diantaranya kelancaran sebesar 100% dengan kriteria tinggi, orisinilitas sebesar 79,74% dengan kriteria tinggi dan fleksibilitas 73,03% dengan kriteria sedang, ini berarti indikator fleksibilitas ada peningkatan sebesar 20,83% dengan kriteria tinggi. Jadi dalam setiap siklus ada peningkatan kreativitas pembelajaran siswa sehingga pembelajaran kooperatif tipe *GI* sangat berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Siswa telah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe Grup Investigasi yang dilaksanakan keluar pada siklus III dengan baik. Berdasarkan hasil dari siklus III ada beberapa hal yang diperoleh yaitu :

1. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe grup investigasi membantu siswa mengatasi pembelajaran Dimensi 2.
2. Pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe grup investigasi memberikan kemudahan bagi siswa yang memahami materi pembelajaran.
3. siswa tidak mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran materi Dimensi 2.
4. Pada akhir siklus III, hasil tes tertulis menunjukkan 93,60% siswa telah memenuhi KKM, dan hasil kreativitas siswa juga menunjukkan sebesar 79,74% Jadi dalam setiap siklus ada peningkatan

keaktivitas pembelajaran siswa sehingga pembelajaran kooperatif tipe *GI* sangat berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe Grup Investigasi membantu siswa mengurangi pembelajaran yang sulit dan dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diperoleh, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *GI* terdapat perbedaan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Dengan demikian meningkatnya kreativitas siswa hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika secara signifikan yaitu 6,03 hasil uji signifikansi. Serta hasil uji gain 0,68 hal ini dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hasil observasi aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran kooperatif *GI* menunjukkan peningkatan aktivitas siswa serta antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Pada siklus I pada pertemuan I sebesar 50,31%, pada pertemuan II sebesar 58,85%. Siklus II pada pertemuan III sebesar 59,76% dan pada pertemuan IV sebesar 63,86%. siklus III pada pertemuan kelima sebesar 66,05%, pada pertemuan VI sebesar 71,18%. Hasil angket menunjukkan bahwa respons siswa kelas XI SMK YADIKA Kab. Cirebon terhadap pembelajaran penerapan model pembelajaran kooperatif *GI* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pokok bahasan dimensi dua sangat positif. Hal ini ditunjukkan dengan item 1 yang sebesar 65,95%, item 2 sebesar 73,93%, item 3 sebesar 60,12%, 79,79%, item 5 sebesar 68,62%, item 6 sebesar 62,77%, item 7 sebesar 61,7%, item 8 sebesar 62,77%, item 9 sebesar 60, 12%, item 10 sebesar 70,74%, item 11 sebesar 62,77%, item 12 sebesar 75, 95%. Dari keterangan tersebut bahwa siswa merespons sangat positif dengan pembelajaran kooperatif tipe *GI*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Arikunto.S. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Arikunto. S. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Aqib, Z. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas, Untuk: Guru*. Bandung. Ayrama Widya
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20*. Jakarta
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning, Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung. Alfabeta
- Jihad, A dan Haris, A. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Multi Pressindo
- Jhonson. E.B. 2011. *Contextual Teaching and Learning : What it and why it's here to stay*. Bandung. Kaifa
- Lie, A. 2005. *Cooperative Learning, Mempraktikan Kooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta. Grasindo
- Madya. S. 2009. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung. Alfabeta
- Mudjiono.dan D. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. Rineka Cipta
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Pemula*. Bandung. Alfabeta
- Rusman.2011. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung. Nusa Media
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana
- Slavin, E. Robet .2006. *Cooperatif Learning*. Bandung. Nusa Media
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta
- Suherman dan S.A. 2009. *Petunjuk Praktis Untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung. Wijaya Kusuma
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta. Prestasi Pustaka
- Winkel, W.S. 2005. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta . Gramedia.
- Wiraatmadja. R. 2005. *Metode Penelitian Kelas*. Bandung. Remaja Rosdakarya