

---

# Penerapan Pembelajaran Kreatif dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Rantetayo

Athrieana Badi'<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>SMA Kristen Rantepao, Indonesia.

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja, Indonesia..

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [badiathrieana@gmail.com](mailto:badiathrieana@gmail.com)

---

## Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan : (a) kemampuan guru, (b) aktivitas siswa dalam dan (c) hasil belajar siswa melalui pembelajaran kreatif. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas X SMAN 1 Rantetayo, dan sampel penelitian adalah siswa kelas X2 berjumlah 26 orang yang ditentukan dengan *cluster random sampling*. Instrument yang digunakan adalah lembar obsevasi kemampuan guru, lembar pengamatan aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Selanjutnya data hasil penelitian dianalisis menggunakan Teknik statistic deskriptif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu : (a) Guru mampu mengelola pembelajaran kreatif sehingga tergolong baik dengan skor rata-rata 4,57, (b) Aktivitas siswa dalam penerapan pembelajaran kreatif menunjukkan pembelajaran berpusat pada siswa dengan skor rata-rata persentase aktivitas siwa selama 3 kali pertemuan sebesar 90,03%. (c) Penerapan pembelajaran kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa yakni *pre test* 49,42 menjadi 68,84 pada *post test*.

**Kata kunci:** Pembelajaran Kreatif; Kemampuan guru; Aktivitas siswa; Hasil belajar

## Abstract

*This research is a descriptive study that aims to describe: (a) teacher ability, (b) student activity in and (c) student learning outcomes through creative learning. The population of the study was all students of class X SMAN 1 Rantetayo, and the sample of the study was 26 students of class X2 who were determined by cluster random sampling. The instruments used were teacher ability observation sheets, student activity observation sheets and learning outcome tests. Furthermore, the research data were analyzed using descriptive statistical techniques. The results of the study obtained were: (a) Teachers were able to manage creative learning so that it was classified as good with an average score of 4.57, (b) Student activity in the application of creative learning showed student-centered learning with an average score of student activity percentage during 3 meetings of 90.03%. (c) The application of creative learning can improve student learning outcomes, namely pre-test 49.42 to 68.84 in the post-test.*

**Keywords:** Creative Learning; Teacher ability; Student activity; Learning outcomes

---

## Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu upaya kemanusiaan yang tiada henti-hentinya ditangani, dan tidak akan pernah selesai dari waktu ke waktu. Oleh karena itu pendidikan merupakan hal-hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia bahkan pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi umat manusia. Karena itu pendidikan harus diberikan perhatian yang serius seperti dimasa sekarang ini, teknologi pendidikan berkembang sangat pesat, berbagai perangkat pendidikan yang modern dikembangkan untuk mendukung dan

mendorong pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar, baik itu di sekolah maupun di rumah.

Dalam rangka pembangunan manusia yang seutuhnya. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik dalam pembinaan sumber daya insani. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian dari pemerintah, masyarakat khususnya pengelola pendidikan. Sejalan dengan berkembangnya masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas siswa hanya diarahkan kepada kemampuan menghafal informasi, tanpa dituntut untuk mengingat dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran matematika, siswa merasa bosan dengan pelajaran tersebut, itu disebabkan karena dalam belajar matematika siswa dipertemukan dengan masalah perhitungan-perhitungan dan rumus-rumus yang rumit oleh karena itu membutuhkan pemikiran siswa yang kritis, kreatif dan logis.

Matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan konsep yang abstrak yang disusun secara hirarki dan penalaran deduktif yang membutuhkan pemahaman secara bertahap dan berurutan. Hal ini juga yang membuat siswa beranggapan bahwa matematika merupakan materi ajar yang sulit dan bahkan ditakuti oleh banyak siswa. Selain itu juga, guru kadang tidak menguasai berbagai model-model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Karena guru hanya menggunakan model.

Upaya mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah diantaranya adalah dengan menerapkan model-model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi. Karena suatu model pembelajaran pada hakekatnya merupakan cara yang teratur dan terpicik secara sempurna untuk mencapai tujuan pengajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan adalah Pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif adalah strategi pembelajaran yang berkenaan dengan berbagai model pembelajaran yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi yang disesuaikan dengan materi-materi yang diajarkan. Pembelajaran kreatif merupakan usaha membangun pengalaman belajar siswa dengan berbagai keterampilan proses untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru, melalui penciptaan kegiatan belajar yang beragam dan mengkondisikan suasana belajar sehingga mampu memberikan pelayanan pada berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa, serta siswa lebih terpusat perhatiannya secara penuh terhadap pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis berniat akan mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Pembelajaran Kreatif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Rantetayo".

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan variabel penelitian seperti kemampuan guru, aktivitas siswa, keterampilan menyelesaikan soal dan hasil belajar siswa dalam penerapan metode drill pada pembelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas, dimana pada tahap awal diberikan pre-test (tes awal) sebelum diberikan perlakuan, kemudian tahap berikutnya setelah diberi perlakuan maka dilakukan past-test (tes akhir). Adapun rancangan penelitian yang digunakan yaitu *one-group pretest-posttest design*.

Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMA Negeri 1 Rantetayo Tahun Ajaran 2015/2016 sebanyak 3 kelas dengan banyaknya 145 siswa. Untuk mendapatkan

sampel yang baik maka dalam penelitian ini digunakan teknik pengambilan sampel yakni teknik *cluster random sampling*. Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah siswa kelas X2 sebanyak 26 orang. Instrument yang digunakan yaitu, lembar obsevasi kemampuan guru mengelola pembelajaran kreatif, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar.

## Hasil dan Pembahasan

### *Kemampuan Guru Dalam Menerapkan pembelajaran Kreatif*

Pengamatan penerapan pcmbelajaran kreatif untuk mengetahui kemampuan guru dalam menerapkan pcmbelajaran kreatif Menurut Karuru (dalam Karambe 2010:32) pengkatcgorian skor kemampuan dalam mengelola pembelajaran terdiri dari lima kriteria penilaian yakni: tidak baik (0,00 – 1,49), kurang baik (1,50 2,49), cukup baik (2,50 -- 3,49), baik (3,50- 4,49) dan sangat baik (4,50-5,00). Hasil pengamatan terhadap pengelolaan pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan instrumen secara ringkas disajikan pada Table 1.

Tabel 1. Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Kreatif

No	Aspek yang akan dinilai	Dilakukan		Penilaian				
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5
1.	Kegiatan Awal :	√						
	a.Melakukan apersepsi/memotivasi siswa						√	
	b.Menyampaikan tujuan dan strategi pembelajaran						√	
2.	Kegiatan Inti :	√						
	a.Menyajikan materi dan membimbing siswa dalam merumuskan masalah							√
	b.Membimbing siswa dalam merumuskan materi						√	
	c.Membimbing siswa dalam pengumpulan data dan berdiskusi						√	
	d.Membimbing siswa dalam mempersentasikan hasil diskusi							√
3.	Kegiatan Akhir :	√						
	a.Membimbing siswa menyimpulkan hasil diskusi						√	
	b.Merangkum materi							√
	c.Memberikan PR							√
4.	Pengelolaan Waktu	√						√
5.	Suasana Kelas :	√						√
	1.Guru antusias						√	

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh dua orang pengamat seperti tercantum pada Tabel 1, tampak bahwa secara keseluruhan guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik. Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari kegiatan awal guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik dengan skor 4,3 yang meliputi dua aspek yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa bekerja, pada

kegiatan inti guru juga mampu mengelola pembelajaran dengan baik dengan skor 4,5 yang meliputi enam aspek yaitu memberikan materi, memberikan kuis kepada siswa, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok, membimbing siswa menyajikan hasil diskusi kelompok dan memberikan penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan, pada kegiatan akhir guru juga mampu mengelola pembelajaran dengan baik dengan skor 4,5 yang meliputi dua aspek yaitu membimbing siswa membuat rangkuman dan guru memberikan PR. Pada bagian keempat di atas dijelaskan pengelolaan waktu dengan skor 4,57 pada bagian kelima di atas juga disebutkan tentang suasana kelas dengan skor 4,5 yang meliputi dua aspek yaitu siswa antusias dan guru antusias.

Sehingga dengan melihat kelima aspek yang diamati maka dapat disimpulkan bahwa guru mampu mengelola Pembelajaran Kreatif yang tergolong baik dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,47.

### *Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Kreatif*

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran diperoleh dari hasil pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa. Hasil pengamatan disajikan dalam Tabel 2 sedangkan perhitungan secara rinci dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 2. Persentase Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Persentase			Rata-rata
		P-1	P-2	P-3	
1.	Membentuk Kelompok	6,5	6,1	6,4	6,33
2	Mengemukakan ide /memberikan jawaban	39,8	40	39	39,6
3	Mempersentasekan hasil diskusi	12,9	13,3	13,2	13,13
4	Menanggapi hasil diskusi kelompok lain	9,9	9,2	10,1	9,73
5	Mengerjakan tes/kuis	16	15,3	15,2	15,50
6	Kegiatan yang tidak relevan dengan pembelajaran	9,2	9,2	9,8	9,40
7	Merangkum materi Pelajaran	6,1	6,5	6,4	6,33
	Jumlah	100	100	100	100

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa selama pembelajaran Kreatif menunjukkan kategori siswa sangat aktif dalam pembelajaran dengan skor rata-rata persentase aktivitas siswa selama pertemuan 1-3 sebesar 90,07%. Yaitu persentase keaktifan siswa, sedangkan kegiatan yang tidak relevan dengan pembelajaran sebesar 9,93%. Hal ini sesuai dengan aktifitas siswa yang dilakukan siswa sesuai urutan waktu yang digunakan berturut-turut sebagai berikut: membentuk kelompok pada pertemuan 1-3 rata-rata sebesar(6,33).mengemukakan ide/memberikan jawaban pada pertemuan 1-3 rata-rata sebesar(39,6). Mempersentasekan hasil diskusi pada pertemuan 1-3 rata-rata(13,13), menanggapi hasil diskusi kelompok lain pada pertemuan 1-3 rata-rata(9,8).

Mengerjakan tes/kuis sebesar (15,50) dan merangkum materi Pelajaran pada pertemuan 1-3 rata-rata (6,33). Sedangkan kegiatan yang tidak relevan dengan pembelajaran rata-rata (9,40).

#### *Hasil Belajar Siswa*

Untuk mengetahui tes hasil belajar siswa dilakukan dua kali tes yaitu tes awal (pre tes) diberikan untuk mengetahui kemampuan awal Siswa sebelum diberikan perlakuan berdasarkan pembelajaran kreatif dan tes akhir (post tes) diberikan setelah diberikan perlakuan berdasarkan pembelajaran kreatif yang diikuti 26 orang siswa pada kelas X SMA Negeri 1 Rantetayo yang diukur dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal di sekolah tersebut.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal yang digunakan di SMA Negeri I Rantetayo yaitu Siswa dianggap tuntas secara individu jika nilai yang diperoleh Siswa  $\geq 65$ . Analisis tes hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 4.3 sedangkan rincian perhitungan dapat dilihat pada lampiran. Untuk hasil Pre tes belajar Siswa dapat dilihat pada lampiran. Oleh sebab itu dalam penelitian ini dilakukan uji pre tes dan setelah itu diberikan uji post tes.

Berdasarkan hasil pre tes belajar siswa ada orang siswa tuntas belajar dari 26 siswa, dan ketuntasan belajar siswa pada pre tes di atas berdasarkan standar ketuntasan yang digunakan SMA Negeri 1 Rantetayo belum tercapai karena persentase dri uji awal lebih kecil dari standar ketuntasan yang ditetapkan, sedangkan data hasil tes akhir siswa seperti yang ditunjukkan table diatas diketahui bahwa dari 26 orang siswa yang mengikuti tes akhir telah tuntas pada table di atas. Nampak bahwa tidak belajarnya sesuai dengan KKM yang ditetapkan pada sekolah tersebut. Hal ini tertuliskan dari skor/nilai yang diperoleh antara 65-97,5 sedangkan nilai KKM pada sekolah tersebut adalah  $\geq 65$ .

Dari deskriptif data di atas, maka dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran kreatif dalam pembelajaran kreatif dalam pembelajaran matematika siswa kelas X Rantetayo dapat disimpulkan dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dibantu dengan bantuan 2 orang pengamat. Adapun kategori yang diamati adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kreatif meliputi 5 aspek. Pada bagian pertama yaitu kegiatan awal yang terdiri dari menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa bekerja diperoleh skor rata-rata 3,86. Ini berarti guru mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa bekerja dengan baik. Pada bagian kedua yaitu kegiatan inti yang terdiri dari memberikan materi, memberikan kuis kepada siswa, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok, membimbing siswa mengerjakan LKS, membimbing siswa menyajikan hasil diskusi kelompok, memberikan penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan diperoleh skor rata-rata 4,14 ini berarti guru juga mampu mengelola pembelajaran dengan baik. Pada aspek yang ketiga kegiatan penutup, guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik melalui perolehan skor 4,07. Pada bagian ini terdapat dua aspek yaitu membimbing siswa membuat rangkuman dan guru memberikan PR. Pada bagian keempat yaitu pengelolaan waktu, guru mendapat skor 4,28 berarti guru mampu melakukan pengelolaan waktu dengan baik. Dan pada bagian kelima yaitu pengelolaan suasana kelas yang meliputi dua aspek yaitu antusias siswa dan antusias guru dengan skor rata-rata yang diperoleh 4,21. Hal ini berarti antusias siswa dan antusias guru baik.

Untuk aktivitas siswa, diperoleh penelitian dari pertemuan 1 - 3 sebesar 90,07%, aktivitas siswa yang diamati membentuk kelompok, rata-rata (6,33). Mengemukakan ide/memberikan jawaban rata-rata (39,6). Mempersentasikan hasil diskusi rata-rata(13,13). Menanggapi hasil diskusi kelompokl ain rata-rata (9,73). Mengerjakan tes/kuis sebesar



(15,50) dan merangkum materi pelajaran sebesar rata-rata (6,33). Sedangkan kegiatan yang tidak relevan dengan pembelajaran rata-rata (9,40).

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa menunjukkan kategori sangat tinggi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa. Berdasar pada hasil belajar siswa yang diperoleh, rata-rata hasil pre test siswa nilainya rendah yaitu 49,42 atau berada pada ketegori kurang aktif. Dengan penerapan pembelajaran kreatif, maka hasil belajar siswa meningkat dimana hasil belajar siswa dari post test rata-rata 68,84 dengan kategori tinggi. Dengan melihat hasil pencapaian tersebut, maka disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini maka dapat ditarik suatu kesimpulan yaitu: 1) Kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran Kreatif dapat dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh untuk tiga kali pertemuan sebesar 4,11. 2) Pembelajaran dengan pembelajaran kreatif dapat melibatkan siswa secara aktif sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Hal dapat terlihat dari presentase aktivitas siswa selain mendengarkan/mencatat penjelasan guru dan kegiatan yang tidak relevan dengan penerapan sebesar 68,84. 3) Penerapan pembelajaran kreatif dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi bentuk pangkat. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa sebelum diajar (pre tes) dengan skor rata-rata 49,42 dan setelah diajar (post tes) dengan skor rata-rata 68,84.

## Daftar Rujukan

- Adinawan, M.C. 1999. *Matematika untuk kelas VIII*, Jakarta : PT Erlangga.
- Hasyim, M. 2009. *Tujuan Pembelajaran matematika*. Diambil pada tanggal 25 april 2015 dari : <http://muttaqinhasyim.wordpress.com>.
- Langi, E. L. (2015). *Efektivitas Penerapan Model Kooperatif Tipe Talking Stick dengan Strategi Mind Mapping dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Rantepao* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Martiningsi, E. 2005. *Pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Diambil pada tanggal : 14 april 2015 dari : <http://www.infodiknas.com>
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nursyam, A., Widyatiningtyas, R., Palayukan, H., & Fawait, A. B. (2024). The Influence of Social Media in Increasing Student Motivation in Mathematics Lessons for Elementary Schools. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 2(1), 166–179. <https://doi.org/10.70177/jssut.v2i1.855>
- Palayukan, H. (2020). Efektivitas Pendekatan Think Pair Share (Tps) Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kapalaitu. *Zigma Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 36-50.

- Palayukan, H., Langi, E. L., Palengka, I., & Lasarus, M. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika: Pengaruh Pemanfaatan Teknologi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 975-983.
- Palengka, I., Palayukan, H., Langi, E. L., Sampelolo, R., Tandikombong, M., (2023). *Kreativitas Dan Keterampilan Pembelajaran Abad-21*. UKI Toraja Press, 1-150.
- Sanjaya W. 2006. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana perdana media group.
- Salaga S. 2006. *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung Alfabet.
- Sugiyono.2006. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabet.
- Simangunsong, W. 2007. *Matematika SMP jilid 2 untuk kelas VII*, Jakarta : PT Erlangga.
- Wahyuni, L., Salingkat, S., Tamagola, R. H. A., Palayukan, H., Haidar, I., & Sitopu, J. W. (2024). Analisis Keberhasilan Implementasi Model Flipped Classroom dalam Pembelajaran Matematika Tingkat Perguruan Tinggi. *Journal on Education*, 6(4), 18954-18964.
- Wena. M. 2012. *Strategi pembelajaran inovmiatif kontemporer*. Jakarta : Bumi Aksara.