

Analisis Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Godean

Kewia Primandani¹, Muhammad Irfan Rumasoreng²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

e-mail: kewiaprimandani@gmail.com

Abstrak

Kemampuan berpikir kreatif siswa merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa pada abad 21 ini. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang tinggi harus diimbangi dengan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah saat melakukan kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh strategi pembelajaran heuristik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Godean. Teknik pengumpulan data ini dengan wawancara, observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberikan *treatment* memperoleh sebanyak 58,06% dikategori cukup kreatif dan 31,25% pada kategori tidak kreatif. Setelah dilakukan *treatment*, hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh sebanyak 9,38% cukup kreatif dan 0,00% dikategori tidak kreatif. Berdasarkan analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh strategi pembelajaran heuristik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran Heuristik, Kemampuan Berpikir Kreatif

Abstract

Students' creative thinking ability is one of the competencies that students must possess in the 21st century. Students' high creative thinking ability must be balanced with learning strategies applied by teachers at school when carrying out learning activities. The purpose of this study was to analyze the effect of heuristic learning strategies on students' creative thinking abilities. This type of research is experimental research. The subjects of this study were Grade VIII students of SMP Negeri 2 Godean. The data collection technique involved interviews, observations and tests. The results of this study indicate that the results of students' creative thinking ability tests before being given treatment obtained as much as 58.06% in the moderately creative category and 31.25% in the non-creative category. After the treatment, the results of the students' creative thinking ability test obtained as much as 9.38% quite creative and 0.00% in the non-creative category. Based on the data analysis above, it can be concluded that there is an influence of heuristic learning strategies on students' creative thinking abilities.

Keywords: Heuristic Learning Strategies, Creative Thinking Ability

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh siswa untuk mencapai tingkat pendidikan kognitif siswa. Adapun pada pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan melalui kegiatan belajar di sekolah untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan dalam menciptakan maupun menemukan

sesuatu ide yang baru, asli dan membawa kepastian serta tepat adalah kemampuan berpikir kreatif (Abidin et al., 2018). Untuk menilai kemampuan berpikir kreatif seseorang menurut Silver ada empat aspek yang dinilai oleh TTCT (Torrance Test of Creative Thinking) yaitu kelancaran/fluency, kelenturan/flexibility, orisinalitas/originality dan terperinci/elaboration (Silver, 1997). Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, salah satunya yaitu penerapan strategi pembelajaran di sekolah.

Strategi pembelajaran merupakan salah satu hal yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang mana ketika kemampuan berpikir kreatif siswa tinggi maka hasil belajar siswa juga akan maksimal. Secara umum, bagaimana melanjutkan untuk bekerja menuju tujuan yang ditentukan itu disebut juga dengan strategi pembelajaran (Djamarah & Zain, 2006). Sehingga dapat disimpulkan bahwa, strategi pembelajaran adalah pokok atas tercapainya tujuan pembelajaran. Ada banyak macam-macam strategi pembelajaran yang ada dan digunakan oleh para pengajar. Salah satu strateginya yaitu strategi pembelajaran heuristik.

Strategi pembelajaran yang menekankan pada siswa yang mandiri dalam pembelajaran mereka, pemecahan masalah, dan berbagi pengetahuan yang baru dipelajari adalah strategi pembelajaran heuristik (Farida, 2015:115). Strategi pembelajaran ini yang menekankan pada proses pembelajaran yang mendalam dan bagaimana proses berpikir intelektual siswa dikembangkan (Yudha et al., 2013:743). Untuk memaksimalkan pembelajaran dan menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa, strategi ini menempatkan prioritas tinggi pada partisipasi siswa. Ada empat teknik pendekatan pembelajaran yang sering digunakan dalam strategi pembelajaran heuristik. Secara khusus, pendekatannya sebagai berikut: a) pendekatan mencari kesamaan atau analogi, b) pendekatan bekerja mundur atau mulai dari akhir, c) pendekatan pendakian bukit (hill climbing), pendekatan memperkecil perbedaan (mean-ends analysis) (Candiasa, 2017). Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan yaitu, pendekatan analogi.

Menurut Hamilton dan Ghatala (1994), analogi adalah perbandingan eksplisit dari dua hal atau peristiwa di mana perbedaan dan persamaannya terlihat jelas. Pendapat yang serupa juga dijelaskan oleh Reigeluth dan Stein (1983), yang mengklaim bahwa analogi dapat digunakan untuk memperjelas hubungan antara konsep yang baru dan konsep yang sudah dipahami. Keserupaan secara harfiah serta hubungan antara dua domain merupakan inti dari pemahaman analogi., menurut Galloway (1992), adalah kunci untuk menangkap analogi. Strategi pembelajaran heuristik dengan pendekatan analogi dengan demikian dicirikan sebagai metode pembelajaran yang melibatkan perbandingan materi yang dipelajari dengan materi yang sebanding dengan materi yang dipelajari dan sudah dikuasai (Candiasa, 2017).

Fakta di lapangan memperkuat penelitian ini, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di SMP Negeri2 Godean masih rendah, dan dibuktikan dari hasil Penilaian Akhir Semester Gasal tahun 2022 menunjukkan hasil 90,625% siswa mendapat nilai dibawah KKM dan hanya 9,375% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM, dengan nilai KKM 75. Dengan demikian, peneliti ini bertujuan untuk melihat pengaruh strategi pembelajaran heuristik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan guna untuk melihat sebuah pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2015). Desain penelitian ini adalah *one group pre-test post-test design*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Godean. Sampel penelitian ini diperoleh dengan teknik *purpose sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan tes tertulis. Wawancara dan observasi dilakukan kepada guru untuk mendapatkan informasi mengenai strategi pembelajaran yang digunakan, sedangkan tes dilakukan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah sebuah luaran yang berupa hasil kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Godean. Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan soal yang berbentuk uraian dan hasil yang didapatkan dari pengerjaan 5 soal sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Interval Kelas	Keterangan	Presentase	
		Pre test	Post test
81% - 100%	Tingkat 4 Sangat Kreatif	3.13%	62.50%
65% - 80%	Tingkat 3 Kreatif	9.38%	21.88%
35% - 64%	Tingkat 2 Cukup Kreatif	58.06%	9.38%
01% - 34%	Tingkat 1 Tidak Kreatif	31.25%	0.00%

Berdasarkan uraian pada Tabel 1. Menunjukkan bahwa sebelum diberikan treatment terdapat 3,13% termasuk tingkat sangat kreatif, 8,38% berada kategori kreatif, 58,06% kategori cukup kreatif dan 31,25% kategori tingkat tidak kreatif. Artinya sebelum dilakukan treatment pada sampel penelitian ini, ada lebih dari 50% siswa yang berada dikategori cukup kreatif dan tidak kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum dilakukan treatment, kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa setelah dilakukan treatment adalah 62,50% dikategori sangat kreatif, 21,88% berada dikategori kreatif, 9,38% berada dikategori cukup kreatif dan 0,00% kategori tidak kreatif. Artinya setelah dilakukan treatment, terdapat perbedaan yang sangat signifikan dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa adanya pengaruh strategi pembelajaran heuristik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti memiliki beberapa hasil. Pertama, hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum diberikan *treatment* memperoleh sebanyak 58,06% dikategori cukup kreatif dan 31,25% pada kategori tidak kreatif. Kedua, setelah dilakukan *treatment*, hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa memperoleh sebanyak 9,38% cukup kreatif dan 0,00% dikategori tidak kreatif. Ketiga, berdasarkan analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh strategi pembelajaran heuristik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, J., Rohaeti, E. E., & Afrilianto, M. (2018). ANALISIS KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP KELAS VIII PADA MATERI BANGUN RUANG. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1.
- Candiasa, I. M. (2017). Strategi Heuristik untuk Meningkatkan Ketahananmalangan Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 447–453.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Adi Mahasatya.
- Farida. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Heuristik Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*

Vol. 6, No. 2, 6(2), 111–119.

- Galloway, J. P. (1992). Teaching Educational Computing with Analogies: A Strategy to Enhance Concept Development. *Journal of Research on Computing in Education*, 24, 4.
- Hamilton, Richard, & Ghatala, E. (1994). *Learning and Instruction*. McGraw-Hill.
- Reigeluth, M, C., & Stein, F. S. (1983). *The Elaboration Theory of Instruction*, ed. Charles M. Reigeluth, *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of their Current Status*,. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Silver, E. A. (1997). Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Problem Posing. *ZDM - International Journal on Mathematics Education*, 29(3), 75–80. <https://doi.org/10.1007/s11858-997-0003-x>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Yudha, I. W. P., Darmawiguna, I. G. M., & Wahyuni, D. S. (2013). *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Heuristik dengan Teknik Analogi Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI di SMA. 2, 742–747.*