ARTIKEL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CORE ON FLASH PLAYER* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) MATERI FAKTORISASI SUKU ALJABAR

Oleh:

RISKA KUSUMAWATI

13.1.01.05.0018

Dibimbing oleh :

1. Drs. Samijo, M.Pd

2. Dian Devita Yohanie, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Riska Kusumawati
NPM	: 13.1.01.05.0018
Telepon/HP	: 081335669537
Alamat Surat (Email)	: riskakusuma79@gmail.com
Judul Artikel	: **Pengaruh Model Pembelajaran *CORE on Flash Player* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Materi Faktorisasi Suku Aljabar.**
Fakultas – Program Studi	: FKIP - Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri,
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Samijo, M.Pd NIDN. 0705096503	Dian Devita Yohanie, M.Pd NIDN. 0717127601	Riska Kusumawati NPM. 13.1.01.05.0018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CORE ON FLASH PLAYER* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) MATERI FAKTORISASI SUKU ALJABAR

RISKA KUSUMAWATI
13.1.01.05.0018
FKIP – Pendidikan Matematika
riskakusuma79@gmail.com
Drs. Samijo, M.Pd dan Dian Devita Yohanie, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, dimana kenyataan banyak kritik yang ditujukan kepada para guru dikarenakan cara guru mengajar dalam pembelajaran hanya menggunakan model pembelajaran langsung tidak dengan model dan media pembelajaran yang bervariasi, guru hanya sebagai pemberi informasi sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa kurang dan akhirnya dapat mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh kurang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Adakah pengaruh model pembelajaran *CORE on Flash Player* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) materi faktorisasi suku aljabar? (2) Adakah pengaruh model pembelajaran *CORE on Flash Player* terhadap hasil belajar siswa pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) materi faktorisasi suku aljabar? (3) Adakah hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada penerapan model pembelajaran *CORE on Flash Player* materi faktorisasi suku aljabar?.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *True-experimental Design* dengan tipe *Posttest-Only Control Design* dengan pendekatan penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di UPTD SMPN 1 Papar kelas VIII. Kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen dan VIII-C sebagai kelas dengan pembelajaran langsung dimana jumlah masing-masing kelas terdapat 38 siswa. Teknik analisis data menggunakan *Independent Sample t-Test* dan *Correlations* yang sebelumnya di lakukan uji normalitas data dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Ada pengaruh model pembelajaran *CORE on Flash Player* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditunjukkan dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 75,99 daripada kelas kontrol 58,39. (2) Ada pengaruh model pembelajaran *CORE on Flash Player* terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 82,04 daripada kelas kontrol 67,43. (3) Ada hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari nilai rata-rata kedua kelas baik dari kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah : (1) Tujuan pokok penggunaan model pembelajaran *CORE on Flash Player* ini adalah memperoleh kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa yang lebih baik. (2) Untuk guru dalam penerapan model pembelajaran *CORE on Flash Player* diperlukan pengaturan waktu yang lebih baik lagi.

Kata kunci: *CORE*, *Flash Player*, kemampuan berpikir kreatif, hasil belajar.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam dunia pendidikan ada berbagai macam jalur pendidikan yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Sekolah merupakan salah satu jalur pendidikan formal untuk belajar sehingga peserta didik dapat menunjukkan sifat yang positif dan pada tahap akhir akan diperoleh keterampilan dan pengetahuan baru sehingga dari proses pembelajaran tersebut diperoleh hasil belajar yang baik.

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Karena kita tidak tahu tantangan apa yang akan siswa alami pada masa yang akan datang tentunya dengan teknologi yang semakin maju.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam upaya mencapai tujuan Pendidikan Nasional dan untuk mengikuti perkembangan jaman tentu peserta didik memiliki kendala. Salah satunya yaitu kesulitan dalam proses pembelajaran di sekolah yang memungkinkan hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Kesulitan dalam proses pembelajaran di sekolah dan rendahnya hasil belajar merupakan salah satu faktor yang menjadi sorotan dunia pendidikan pada mata pelajaran matematika yang selama ini menjadi momok bagi siswa. Salah satu penyebab kesulitan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dan rendahnya hasil belajar adalah kemampuan berpikir kreatif siswa yang rendah. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang dimaksud mencakup empat kriteria, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian (orisinalitas), dan kerincian (elaborasi) (Munandar, 2014:43).

Hal tersebut tidak luput dari peran seorang guru dalam proses

pembelajaran di kelas. Model dan media pembelajaran yang dipakai guru pada saat proses pembelajaran di kelas merupakan salah satu faktor penting untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif dan juga nenumbuhkan minat serta motivasi siswa. Dalam pemilihan model dan media yang kurang tepat mengakibatkan siswa memandang matematika sebagai sesuatu yang membosankan dan sukar untuk dipahami, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Hasil belajar dikatakan tuntas jika proporsi jawaban benar siswa ≥ 75 (Trianto, 2008:64).

Berdasarkan pengamatan selama ini kebanyakan guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) menerapkan model pembelajaran langsung dimana siswa hanya mencatat, mendengarkan guru menjelaskan materi, dan mengerjakan soal sesuai apa yang diajarkan guru sehingga cenderung langsung mencari penyelesaian tanpa memikirkannya terlebih dahulu serta tidak ada media yang mendukung proses pembelajaran sehingga membuat siswa bosan, takut, tidak tertarik akan pelajaran matematika dan akhirnya kemampuan berpikir kreatif siswa rendah.

Selain itu, materi yang menurut siswa sukar adalah materi faktorisasi suku aljabar pada subbab operasi perkalian bentuk aljabar, operasi pembagian bentuk aljabar, pemfaktoran bentuk aljabar, perkalian dan pembagian pecahan aljabar, dimana siswa kurang dapat berimajinasi dan memahami materi tersebut sehingga dalam menyelesaikan operasi perkalian bentuk aljabar, operasi pembagian bentuk aljabar, pemfaktoran bentuk aljabar, perkalian dan pembagian pecahan aljabar masih banyak terjadi kesalahan.

Salah satu strategi yang bisa digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah memberikan model pembelajaran *CORE* dengan media *Flash Player*. *CORE* merupakan singkatan dari empat kata yang memiliki kesatuan fungsi proses pembelajaran, yaitu *Connecting, Organizing, Reflecting,* dan *Extending* digabung dengan media *Flash Player* yaitu media yang tepat untuk menyajikan bentuk visual seperti video, gambar, animasi, dan suara yang kemudian disebut dengan *CORE on Flash Player*. Dimana animasi objek grafis tersebut dapat dikerjakan dengan *Macromedia Flash* (Asyhar, 2011:187). *CORE on Flash Player* dalam matematika merupakan model sekaligus media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dalam membangun pengetahuannya sendiri, siswa diharuskan aktif

berinteraksi sehingga dapat merangsang siswa dalam berpikir, perhatian, perasaan dan minat siswa dalam proses belajar-mengajar dan timbal balik antara guru dan siswa

Untuk itulah supaya guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan baik dan untuk menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan, maka guru harus memilih model dan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul : "Pengaruh Model Pembelajaran *CORE on Flash Player* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Materi Faktorisasi Suku Aljabar".

II. METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan jenis eksperimen atau *true experimental*. Penggunaan eksperimen ditujukan untuk mengetahui adanya pengaruh dari variabel yang diukur. Variabel yang diukur tersebut yaitu kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Terdapat dua bentuk *design true experimental*, yaitu *Posttest Only Control Design* dan *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2016:75). Namun pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Posttest-Only Control Design* dengan dua kelas yang berbeda yaitu, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol diterapkan tanpa model pembelajaran *CORE on Flash Player* (dengan kata lain menggunakan model pembelajaran langsung) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa, sedangkan kelas eksperimen akan diterapkan model pembelajaran *CORE on Flash Player* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Tempat yang digunakan oleh peneliti untuk mengadakan penelitian adalah UPTD SMPN 1 Papar. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII semester ganjil di UPTD SMPN 1 Papar. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah dua kelas, kelas VIII-B dan kelas VIII-C UPTD SMPN 1 Papar. Adapun pemilihan sampel yaitu random sampel atau sampel acak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal *post-test* dan wawancara.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah soal *post-test* dan wawancara. Soal *post-test* berbentuk soal uraian yang berjumlah 4 soal yang telah diuji validitas dan

reliabilitasnya yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Kemudian untuk memperkuat pengukuran kemampuan berpikir kreatif setelah dilakukan *posttest* dilakukan wawancara, kemudian hasil *post-test* dan wawancara dirata-rata. Nilai rata-rata dari *post-test* dan wawancara merupakan nilai akhir dari kemampuan berpikir kreatif siswa.

Setelah dilakukan *post-test* dan wawancara akan dilakukan analisis data secara kuantitatif, kemudian *uji normalitas, uji homogenitas*, dan yang terakhir *uji hipotesis.*

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan hasil analisis serta mengacu pada perumusan masalah dan pada norma keputusan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran *CORE on Flash Player* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi faktorisasi suku aljabar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 75,99 sedangkan pada kelas kontrol 58,39. Dari data tersebut untuk kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
2. Penerapan model pembelajaran *CORE on Flash Player* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi faktorisasi suku aljabar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 82,04 sedangkan pada kelas kontrol 67,43. Dari data tersebut untuk kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
3. Pada penerapan model pembelajaran *CORE on Flash Player* terdapat hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 75,99 dan pada kelas kontrol 58,39. Sedangkan pada nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 82,04 dan pada kelas kontrol 67,43. Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata kelompok kontrol. Dengan kata lain jika nilai kemampuan berpikir kreatif siswa tinggi maka nilai hasil belajar juga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan

hasil belajar siswa pada kelas dengan model pembelajaran *CORE on Flash Player*.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, Rayandra. 2011. *Media Pembelajaran Menuju Pribadi Unggulan*. Malang: Lembaga Pengembangan Pendidikan.

Mayasari. 2015. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, dan Extending) pada Materi Pokok Fungsi di SMA Negeri Campurdarat*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri: Universitas Nusantara PGRI KEDIRI.

Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

Putra, Yuwana Siwi Wiwaha. 2013. *Keefektifan Pembelajaran CORE Berbantuan Cabri terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Dimensi Tiga*. Jurnal Penelitian Skripsi. Semarang: UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.

Sugiyono, Dendy. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Dokumentasi kemendiknas Edisi III online tersedia: http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php [diunduh 2 mei 2017].

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2008. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Universtas Nusantara PGRI Kediri. 2016. *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003

Wijayanti, A. 2012. *Penerapan Model Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa SMP*. Online. Tersedia di http:/www.respository.upi.edu/operator/skripsiview [diakses 2 mei 2017].