

THE APPLICATION OF EXPERIENTIAL LEARNING MODEL TO IMPROVE THE STUDENTS CREATIVE THINKING ABILITY IN VIII CLASS SMP NEGERI 5 PEKANBARU

Mexi Syafrida¹⁾, Syahril²⁾, Zuhdi Ma'aruf³⁾

Syafridhamexi@gmail.com; lelsyahril44@gmail.com; zuhdi.maaruf@lecturer.unri.ac.id
Cont. 085325274107

Physics Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract: This study aims to determine the improving of students creative thinking ability by applying the experiential learning model, and to know the difference in students improving creative thinking ability in the class applying the experiential learning method with the class applying the conventional method in SMP Negeri 5 Pekanbaru . The population in this study is 296 students that spread over in eight classes. The sample was taken by simple random sampling method obtained from 2 classes with 75 students as the study samples. The design of this study uses nonequivalent control group design. The Instrument of data collection in this study were written questions in the form of multiple choice reasoned with 4 choices as much as 13 questions through pretest and posttest arranged according the ability to think fluency, flexible thinking ability, original thinking ability, ability to elaborate, and ability to evaluate. The test results were analyzed using descriptive and inferential analysis. This study shows that the students creative thinking ability taught with the students experiential learning method are higher than those taught with conventional method ($P = 0.003$, $P < 0:05$ or H_0 is reject). After the implementation of experiential learning in the experimental class obtained an average score 70.83% with the creative category and the class with conventional models obtained an average score 58.92% with the category of quite creative. The results of this study provide information that the application of experiential learning models in SMP Negeri 5 Pekanbaru can improve students' creative thinking abilities.

Keywords: Experiential Learning model, Creative thinking ability

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 5 PEKANBARU**

Mexi Syafrida¹⁾, Syahril²⁾, Zuhdi Ma'aruf³⁾

Syafriidhamexi@gmail.com; lelsyahril44@gmail.com; zuhdi.maaruf@lecturer.unri.ac.id
Cont. 085325274107

¹⁾²⁾³⁾Program Studi Pendidikan Fisika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*, dan mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Experiential learning* dengan kelas yang menerapkan model konvensional di SMP Negeri 5 Pekanbaru. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 296 siswa yang tersebar di delapan kelas. Melalui cara simple random sampling diperoleh 2 kelas dengan 75 siswa sebagai sampel penelitian. Rancangan penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa soal tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda beralasan dengan 4 pilihan yang berjumlah 13 butir soal melalui pretest dan posttest yang disusun berdasarkan kategori kemampuan berpikir lancar, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir orisinal, kemampuan mengelaborasi, dan kemampuan menilai melalui analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model experiential learning lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan model konvensional ($P = 0,003$. $P < 0,05$ atau H_0 ditolak). setelah pelaksanaan pembelajaran experiential learning di kelas eksperimen diperoleh capaian rata-rata skor sebesar 70,83% dengan kategori kreatif sedangkan kelas dengan model konvensional memperoleh rata-rata skor 58,92% dengan kategori cukup kreatif. Hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa penerapan model pembelajaran experiential learning di SMP Negeri 5 Pekanbaru dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci : Berpikir kreatif, model pembelajaran *Experiential Learning*.

PENDAHULUAN

Kemajuan perkembangan zaman di era globalisasi setiap hari semakin berkembang pesat. Menjadikan pendidikan menjadi salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini sejalan dengan yang disebutkan Aris Shoimin (2014) bahwa tujuan pendidikan yaitu membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan salah satu kunci kehidupan dalam era globalisasi saat ini.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan tubuh dari pengetahuan (*body of knowledge*) berupa sekumpulan ilmu-ilmu serumpun yang terdiri atas Biologi, Fisika, Geologi dan Astronomi yang berupaya menjelaskan setiap fenomena yang terjadi di alam (Liliarsari, 2011). Pembelajaran fisika harus disesuaikan dengan kurikulum yang memposisikan peserta didik sebagai pusat belajar, dimana peserta didik secara aktif membangun konsep pembelajaran melalui pendekatan ilmiah (Kemdikbud, 2013).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 5 Pekanbaru melalui wawancara, diketahui bahwa nilai rata-rata ujian siswa terutama pada materi fisika masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Bahkan minat siswa dalam proses pembelajaran terutama di materi fisika sangat kurang diukur dari kurangnya respon dan perhatian siswa saat belajar. Dalam pembelajarannya guru juga jarang memberikan kegiatan praktikum kepada siswa, berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas juga ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas masih berpusat pada guru (*teacher center*). Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi adalah metode ceramah. Pembelajaran yang didominasi ceramah menyebabkan siswa tidak terlibat secara aktif dan langsung dalam menemukan konsep pembelajaran.

Banyak peserta didik yang takut mencoba, takut melakukan hal baru, mengeluarkan pendapat dan bakatnya. Padahal diharapkan siswa dapat berperan aktif dan mempunyai kemampuan untuk berargumen dan berkomunikasi, memecahkan masalah, dan menerapkan konsep fisika dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk siswa yang selalu berpikir logis, rasional, kreatif, ilmiah, dan berpandangan luas dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, dalam pembelajaran fisika hendaklah menerapkan model pembelajaran yang tepat dan efisien, agar proses pembelajaran berjalan lebih menarik. Pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa secara langsung terlibat dan mengalami proses pembelajaran di kelas, karena dengan mengalami maka seseorang dapat lebih menghayati proses atau kegiatan yang dilakukan (Nuryani Rustaman, 2005). Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran adalah Model *Experiential Learning* (Manolas, 2005). Sintaks pembelajarannya merupakan gabungan kognitif praktis dan aplikasi konseptual (Ernst dalam Ni Wayan Rina, 2014). Kolb (1984) berpendapat bahwa pembelajaran dengan model *Experiential Learning* merupakan proses dimana pengetahuan diperoleh melalui transformasi pengalaman.

Model *Experiential Learning* ditujukan agar siswa dapat langsung merasakan dan mengamati kejadian yang ada disekitarnya melalui eksperimen. Mengajak peserta

didik untuk mengalami pembelajaran yang diselenggarakan dengan partisipasi aktif (*concrete experience*), mengamati dengan cermat tentang pembelajaran yang dijalani (*reflective observation*), kemudian mampu memperoleh makna-makna kunci dari pembelajaran itu diluar lingkungan pembelajaran yang diikuti (*abstract conceptualization*), yang pada akhirnya mampu menerapkan dalam kehidupan berdasarkan makna kunci yang ditemukan sesuai dengan kreativitas diri (*active experimentation*). (Muya Barida, 2018).

Hasil penelitian dari Nefita Octafiani (2019) di MTs Negeri Pegadengan kelas VIII menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Experiential Learning* lebih tinggi daripada kemampuan berpikir kreatif yang diajarkan dengan model konvensional. Hasil rata-rata dari kelas eksperimen 62,18% dan untuk kelas kontrol dengan rata-rata 52,36%. Perolehan nilai signifikansi *T-test* nya 0,0005, yang artinya $P < 0,005$ atau H_0 ditolak. Hasil penelitian Ida Kaniawati (2011) menyatakan aspek dari pembelajaran *Experiential Learning* yaitu mengorientasi siswa pada pengalaman nyata, menyajikan model dari peristiwa dan fenomena fisis yang dialami siswa, melakukan penanaman konsep melalui pemberian pengalaman langsung melalui inkuiri sains, menjelaskan fisis dari peristiwa atau kejadian yang dialami siswa, dan melakukan penguatan dan tindak lanjut belajar. Dengan demikian, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa karena hakikat dari tujuan pembelajaran bukan semata-mata pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pembelajaran tujuan sesungguhnya dari proses belajar adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang.

Menurut Rahayu Purnami (2013) beberapa kelebihan model *Experiential Learning* adalah dapat mengembangkan atmosfer pembelajaran yang kondusif dan sportif, memunculkan kegembiraan dalam pengerjaan tugas pembelajaran, dapat mendorong berpikir kreatif, membantu para peserta melihat dari perspektif yang berbeda, meningkatkan kesadaran akan perlunya berubah dan meningkatkan kesadaran diri.

Berdasarkan uraian diatas, dan merujuk pada salah satu kelebihan dari model *Experiential Learning* yaitu dapat mendorong berpikir kreatif maka dilakukan suatu penelitian pada pembelajaran IPA yang memfokuskan pada bidang fisika dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 5 Pekanbaru pada bulan Januari 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Pekanbaru tahun ajaran 2019/2020 yang tersebar dalam 8 kelas. Adapun Sampel diambil secara *simple random sampling* sehingga diperoleh sampel 2 kelas yang berjumlah 75 siswa.

Penelitian ini termasuk penelitian kuasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *the nonequivalent control grup design*. Penelitian dilakukan dengan menguji kemampuan berpikir kreatif secara langsung terhadap subjek penelitian. Instrumen penelitian berupa soal tes kemampuan berpikir kreatif pada materi tekanan zat cair berupa *pretest* dan *posttest*. Soal berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda beralasan dengan 4 pilihan yang berjumlah 13 butir soal yang telah divalidasi.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat gambaran hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan kriteria kemampuan berpikir kreatif tiap indikator dan peningkatan (*N-Gain*) sedangkan analisis inferensial dilakukan untuk menganalisis sampel homogen atau tidak, menganalisis hasil data berdistribusi normal atau tidak dan menganalisis uji hipotesis.

Tahap untuk pemberian skor pada penelitian yaitu, jika jawaban benar dan alasan tepat memperoleh skor 4, jika jawaban benar dan alasan kurang tepat memperoleh skor 3, jika jawaban benar dan alasan salah memperoleh skor 2, jika jawaban salah alasan salah memperoleh skor 1, tidak menjawab memperoleh skor nol. Kemudian masing-masing skor perolehan tiap indikator pada *pretest* dan *posttest* dianalisis. Indikator tersebut mengacu pada pernyataan Utami Munandar (2004) yaitu berupa berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinil, mengelaborasi, dan mengevaluasi. Dianalisis menggunakan rumus pada persamaan 1:

Skor Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Per Indikator

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan: P = Persentase

f = Jumlah skor pada butir instrumen

N = Jumlah seluruh skor pada butir instrumen

Adapun pengkategorian kemampuan berpikir kreatif siswa yang diperoleh dari hasil proses pembelajaran dapat digunakan kriteria pada Tabel 1:

Tabel 1. Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif

Persentase (%)	Kategori
$0 \leq P < 20$	Tidak kreatif
$20 \leq P < 40$	Kurang kreatif
$40 \leq P < 60$	Cukup kreatif
$60 \leq P < 80$	Kreatif
$80 \leq P \leq 100$	Sangat kreatif

(Riduwan, 2010)

Sementara tabel peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Kriteria Indeks Gain

Gain	Kategori
$\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > N\text{-gain} \geq 0,3$	Sedang
$< 0,3$	Rendah

(Hake dan Richard, 2002)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data kemampuan berpikir kreatif siswa dari subjek penelitian. Data jawaban diinterpretasikan dan dianalisis rata-rata persentase kemampuan berpikir kreatif siswa setiap aspek indikator dan rata-rata persentase secara keseluruhan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Data dikelompokkan menjadi 5 kategori yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Berdasarkan hasil pengolahan diperoleh persentase kemampuan berpikir kreatif siswa pada masing-masing aspek dan indikator antara kelas eksperimen dan kelas kontrol beserta peningkatan *N-gain* nya yang dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

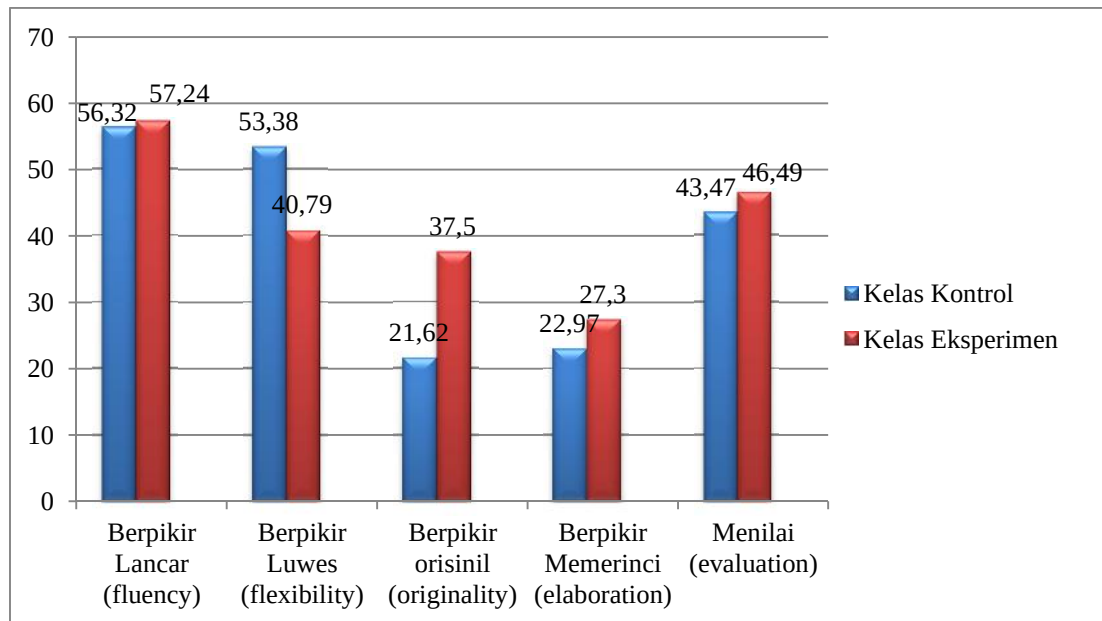
Indikator	Preetest		Posttest		N-Gain			
	Kontrol	Ekspe rimen	Kontrol	Ekspe rimen	Kontr ol	Kriteria	Eksp erimen	Kriteria
Berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	56,32	57,24	80,63	90,35	0,69	Sedang	0,77	Tinggi
Berpikir Luwes (<i>flexibility</i>)	53,38	40,79	60,36	68,86	0,18	Rendah	0,47	Sedang
Berpikir orisinil (<i>originality</i>)	21,62	37,5	41,55	52,63	0,24	Rendah	0,24	Rendah
Berpikir Memerinci (<i>elaboration</i>)	22,97	27,3	51,69	73,68	0,19	Rendah	0,64	Sedang
Menilai (<i>evaluasi</i>)	43,47	46,49	60,36	68,64	0,26	Rendah	0,41	Sedang
Rata-Rata	39,55	41,86	58,92	70,83	0,28	Rendah	0,50	Sedang

Rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif setelah pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen adalah 70,83% dengan kategori Kreatif sedangkan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif pada kelas kontrol adalah 58,92% dengan kategori cukup kreatif. Terdapat selisih rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa antara kedua kelas yaitu 11,91%. Kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi daripada kelas kontrol dan memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Nami (2014) bahwa kemampuan berpikir kreatif itu sesuai dengan hasil belajar.

Merujuk pada hasil *N-Gain* untuk melihat masing-masing perubahan peningkatan kemampuan berpikir kreatif setiap indikator baik berpikir lancar, luwes, orisinil, mengelaborasi dan menilai terdapat peningkatan yang lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hasil rata-rata per indikator pada kelas kontrol sebesar 0,28% dengan kategori rendah dan pada kelas eksperimen sebesar 0,50% dengan kategori sedang. Hal ini sesuai dengan Hake (2002) dimana untuk interval *gain*

0,7>g>0,3 menandakan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen tersebut sangat efektif karena ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang signifikan. Sedangkan jika $gain < 0,3$ menandakan bahwa model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol tersebut tidak efektif karena sedikit dan hampir tidak ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

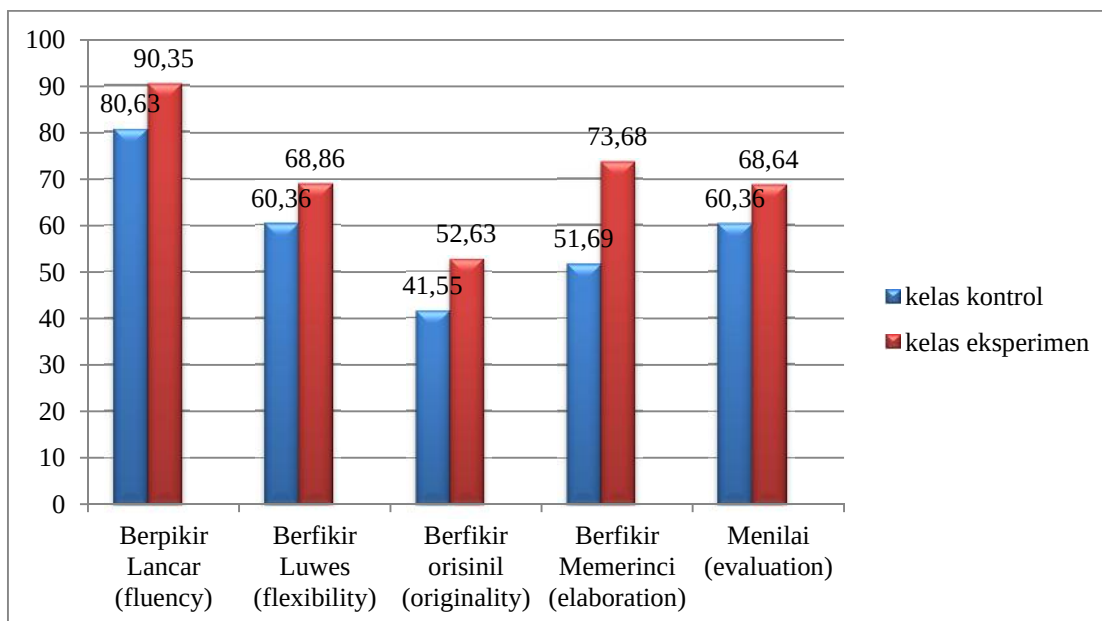
Berdasarkan hasil analisis data kemampuan berpikir kreatif siswa tiap aspek indikator saat *pretest* sebelum diberikan perlakuan model *Experiential Learning* dan model konvensional untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat pada Gambar 1:



Gambar 1. Hasil Skor *Pretest* Tiap Indikator Kemampuan Berpikir kreatif

Diagram pada Gambar 1 menunjukkan bahwa tiap aspek kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol masih hampir sama atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan terutama pada indikator berpikir lancar (*fluency*) dan indikator menilai (*evaluation*). pada indikator berpikir luwes (*flexibility*), indikator berpikir orisinil (*originalty*) dan indikator berpikir memerinci (*elaboration*) lumayan terdapat perbedaan. Artinya, siswa dari kedua kelas tersebut memiliki rata-rata kemampuan yang hampir sama dalam kemampuan berpikir kreatif terutama di materi fisika.

Diberikannya perlakuan berupa model pembelajaran *Experiential Learning* setelah pelaksanaan *pretest* berupa ujian tertulis pada kelas eksperimen dan diberikannya perlakuan model konvensional pada kelas kontrol. Sehingga didapatkan hasil analisis data kemampuan berpikir kreatif siswa tiap aspek indikator kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat pada Gambar 2:



Gambar 2. Hasil Skor *Posttest* Tiap Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Perbedaan nilai kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh disebabkan karena proses pembelajaran di kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*, dimana dengan pembelajaran seperti ini siswa dapat mengembangkan ide atau gagasan yang dimilikinya dengan menggunakan LKPD yang telah disediakan oleh guru, ikut berpartisipasi aktif dan terlibat secara langsung dalam kegiatan menemukan konsep pembelajaran melalui eksperimen sehingga dapat lebih lama mengingat konsep fisika melalui pengalaman yang dialaminya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nefita Octafiani (2019) yang menyatakan bahwa dengan model pembelajaran *Experiential Learning* siswa tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, hal ini dikarenakan siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman. Pengalaman digunakan sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran agar siswa terbiasa berpikir kreatif.

Penjelasan untuk setiap aspek kemampuan berpikir kreatif siswa adalah sebagai berikut:

a. Kemampuan Berpikir Lancar

Kemampuan berpikir lancar dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban penyelesaian masalah, dan pernyataan. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir lancar memiliki ciri-ciri mampu memberikan banyak kemungkinan jawaban, saran, atau pernyataan yang diajukan seperti yang disebutkan oleh Utami Munandar (2004). Soal kemampuan berpikir lancar dalam penelitian ini terdiri dari tiga sub indikator yaitu mengajukan pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban, dan dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi. Berdasarkan hasil analisis tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik memiliki persentase kemampuan berpikir lancar sebesar 90,35 % di kelas eksperimen dan 80,63% di kelas kontrol dengan kriteria sangat kreatif.

b. Kemampuan Berpikir Luwes

Kemampuan berpikir luwes dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. Mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Peserta didik yang mampu berpikir luwes memiliki ciri-ciri mampu menghasilkan jawaban yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda-beda dan dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi. Soal kemampuan berpikir luwes dalam penelitian ini terdiri dari sub indikator memberikan penafsiran terhadap suatu gambar, cerita/masalah dan sub indikator menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori), lalu memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi yang berbeda dari yang diberikan oleh orang lain. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti menunjukkan peserta didik memiliki kemampuan berpikir luwes lebih tinggi pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Yaitu 68,86% pada kelas eksperimen dan 60,36% pada kelas kontrol.

c. Kemampuan Berpikir Orisinil

Kemampuan berpikir orisinil dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu memberi ungkapan yang baru dan unik, sanggup memikirkan hal yang tidak lazim atau menemukan kombinasi-kombinasi yang tidak biasa dari unsur-unsur yang biasa. Peserta didik yang mampu berpikir orisinil memiliki ciri-ciri mampu memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan menurut pemikirannya sendiri dan berbeda dengan orang lain (orisinil) seperti yang disebutkan oleh Utami Munandar (2004). Soal kemampuan berpikir orisinil dalam penelitian ini terdiri dari sub indikator dapat memberikan jawaban menurut pemikirannya sendiri atau yang terbaru, berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti menunjukkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir orisinil sebanyak 52,63% peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas eksperimen memiliki kemampuan berpikir orisinil dengan kriteria cukup kreatif.

d. Kemampuan Memerinci (Mengelaborasi)

Kemampuan memerinci atau elaborasi meliputi keterampilan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. Peserta didik yang memiliki keterampilan elaborasi memiliki ciri-ciri mampu memerinci jawaban atau suatu gagasan menjadi lebih jelas. Soal kemampuan memerinci dalam penelitian ini terdiri dari sub indikator dapat memerinci suatu gagasan supaya lebih jelas, berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti menunjukkan peserta didik yang memiliki kemampuan memerinci sebanyak 73,68% peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas eksperimen memiliki kemampuan memerinci dengan kategori kreatif. Menurut Arifah Purwaningrum (2012) kemampuan berpikir elaborasi dapat meningkat setelah pembelajaran praktikum.

e. Kemampuan Menilai

Kemampuan menilai merupakan kemampuan menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana sehingga mampu mengambil suatu keputusan sesuai situasi yang dihadapinya. Peserta didik yang memiliki kemampuan menilai memiliki ciri-ciri mampu menyimpulkan mengenai masalah yang dipecahkan seperti yang disebutkan oleh Utami Munandar (2004). Pada kemampuan menyimpulkan, siswa dituntut untuk mampu menguraikan dan memahami berbagai aspek secara bertahap agar sampai

kepada suatu formula baru yaitu sebuah simpulan. Kemampuan mengevaluasi menghendaki pembaca agar memberikan penilaian tentang nilai yang diukur dengan menggunakan standar tertentu Harjasujana (dalam Hadi Santoso, 2009). Dalam penelitian ini terdiri dari sub indikator dapat memerinci suatu gagasan supaya lebih jelas, berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti menunjukkan peserta didik yang memiliki kemampuan menilai adalah sebanyak 68,64% peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas eksperimen memiliki kemampuan menilai dengan katagori kreatif.

Analisis Inferensial

Hasil analisis inferensial diketahui *output independent sample T- test* diperoleh nilai signifikansi (*sig. 2 tailed*) sebesar 0,003. Sesuai dengan ketentuan jika $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif dan inferensial menunjukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan dimana pada kelas eksperimen kemampuan berpikir kreatif nya mengalami peningkatan yang lebih tinggi. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* efektif untuk membantu siswa meningkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi fisika dan pada materi lainnya.

Namun, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Kelebihan penelitian menggunakan model *Experiential Learning* yaitu penerapan pembelajaran ini dapat dipakai siswa dalam memrepresentasikan idenya. Selanjutnya, model *Experiential Learning* ini berorientasi pada eksperimen dan pengalaman. Dengan menemukan dan menyelidiki serta mengalami sendiri konsep yang sedang dibahas, siswa akan lebih mudah dalam mengingat dan mengaplikasikan suatu materi. Pengertian siswa terhadap suatu konsep pun merupakan pengertian yang benar-benar dipahami siswa.

Kelemahan ataupun kendala dengan menggunakan model *Experiential Learning* adalah adanya ketidaksungguhan para siswa dalam mengikuti eksperimen, siswa dalam kelompoknya lebih banyak bermain tidak mengikuti tujuan yang ingin dicapai di LKPD 1 maupun LKPD 2. Selain itu kurangnya perhatian siswa kepada pelajaran dan demonstrasi dari guru sehingga kesusahan dalam melakukan eksperimen dan membuat kesimpulan akhir sulit tercapai. Model ini juga membutuhkan waktu yang lama karena butuh persiapan alat-alat dan bahan eksperimen sebelum melakukan eksperimen.

Ada beberapa faktor juga yang menjadi penyebab peserta didik mengalami kesulitan dan juga kesalahan dalam pengerjaan soal tes kemampuan berpikir kreatif yaitu, kesulitan saat menggunakan atau menafsirkan istilah, konsep, dan prinsip, peserta didik lupa dengan materi yang telah dirumuskan dalam soal, peserta didik mengalami kesalahan prosedural dalam pengerjaan soal tes karena salah mencermati perintah soal.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 5 Pekanbaru maka dapat disimpulkan berdasarkan analisis deskriptif terdapat tingkat pemahaman konsep yang terdiri kemampuan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir rasional dan orisinil, keterampilan memerinci (*elaboration*), keterampilan

menilai atau mengevaluasi yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana tingkat kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* berada pada kategori kreatif dibandingkan dengan kelas konvensional yang masih cukup kreatif. Sementara untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada skor *pretest* dan *posttest* berada dalam kategori sedang.

Sedangkan berdasarkan analisis inferensial, Menurut hasil uji hipotesis *independent samples t-test* terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas yang diterapkan model pembelajaran *Experiential Learning* dengan kelas yang diterapkan model konvensional pada materi tekanan zat cair di kelas VIII SMP Negeri 5 Pekanbaru. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi tekanan zat cair dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lainnya untuk membantu proses pembelajaran fisika.

Rekomendasi

Penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPA terutama materi fisika di SMP. Bagi peneliti lain disarankan melaksanakan penelitian yang sama pada materi pokok yang berbeda dan bidang ilmu yang berbeda guna meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bandingan untuk melakukan penelitian lainnya. Peneliti lain dapat meneliti peningkatan keterampilan berpikir kreatif, kemampuan berpikir logis, dan lain-lain dengan pembelajaran aktif melalui model pembelajaran *Experiential Learning*.

Namun, pelaksanaan penelitian ini belum optimal. Hendaklah dapat memberikan tugas dengan terstruktur, mengatur waktu dan mengontrol pengelolaan kelas dengan baik, agar waktu yang tersedia benar-benar dapat dimanfaatkan dengan baik. Harus mampu mengkondusifkan suasana dan manajemen waktu dalam proses pembelajaran dan memperbaiki kendala yang telah dialami oleh peneliti sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah Purwaningrum, A. et al. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Problem Based Learning Pada Pembelajaran Biologi Siswa X SMA N 3 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan MIPA, 1(1):34-36.
- Aris Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Hadi Santoso. 2009. *Pengaruh penggunaan laboratorium riil dan laboratorium virtual pada pembelajaran Fisika ditinjau dari kemampuan berpikir kritis siswa* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).

- Hake and Richard, R. 2002. *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics, and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization*.
- Ida Kaniawati, Y. R. Tayubi, dan Hikmat. 2011. *Pembelajaran Fisika Berbasis Pengalaman untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep, Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Pemecahan Masalah*. Bandung: Laporan Penelitian.
- Kolb, D.A.1984. *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Liliasari, & M. T. Supriyanti, 2011. *Problem based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada materi larutan penyangga*. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 16(2), 116-121.
- Manolas E.I. 2005. *Kolb's experiential learning model: enlivening physics course in primary education*. *The Internet TESL Journal* 3(9).
- Muya Barida. 2018. *Model Experiential Learning dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa*. Universitas Ahmad Dahlan, 4(2).
- Nami, Y., H. Marshooli, & M. Ashouri. 2014. *The Relationship Between Creativity and Academic Achievement*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 114: 36-39.
- Nefita Octafiani, Lia Kurniawati, Kadir. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning*. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education*, 1(2).
- Ni Wayan Rina, Lestari I. Wayan Sadia, and Ketut Suma. 2014. *Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Berprestasi Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia* 4(1)
- Nuryani Rustaman. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press. *Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 2(4):176-182.
- Rahayu Purnami dan Rohayati. 2013. *Implementasi Model Experiential Learning dalam Pembangunan Softskills Mahasiswa yang Menunjang Integrasi Teknologi, Manajemen dan Bisnis*, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.14 No.1 h.101
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Utami Munandar. 2004. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.