



<http://jurnal.uf.ac.id/index.php/JEDLISH>
ISSN 2809-0519 | e-ISSN 2828-7088
JEDLISH, 3 (2) (2023) 107 - 115

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TREFFINGER* TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI MENGHIASI PRIBADI DENGAN BERBAIK SANGKA DAN BERAMAL SALEH

Nurusshofi Hamalatil Jannah¹

¹Universitas Primagraha, Komplek Griya Gemilang Sakti, Jln. Trip Jamaksari No. 1A Serang – Banten, Indonesia

Correspondent Email: nurusshopyhjannah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) proses penerapan model pembelajaran *treffinger* pada materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh”, (2) kreativitas belajar siswa pada materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh”, (3) pengaruh penerapan model pembelajaran *treffinger* terhadap kreativitas belajar pada materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh”. Untuk membuktikan hipotesis di atas, diadakan dengan penelitian yaitu metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Pada metode penelitian ini memerlukan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk kelas eksperimen diberikan *treatment* dengan menggunakan model *treffinger*, kemudian untuk kelas kontrol diberikan dengan menggunakan metode konvensional. Dari hasil penelitian diperoleh pada proses penerapan model tersebut guru memberikan tugas kelompok kepada siswa, kemudian sebelumnya guru memberikan rangsangan untuk menarik perhatian siswa dengan memutar video sampai terlaksana hingga kesimpulan. Adapun pada kreativitas belajar siswa pada kelas eksperimen dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 26,54 (26%) dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 42,54 (42%). Hasil penelitian diperoleh pada hasil N-gain untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi, Sedangkan dalam persentasenya untuk kelas eksperimen adalah 85%. Oleh karena itu terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *treffinger* terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada materi tersebut.

Kata Kunci: Penerapan, Model *treffinger*, kreativitas belajar.

ABSTRACT

The *purpose* of this research is to find out: (1) the process of applying the *treffinger* learning model to the material "Adorning Yourself with Kind Thoughts and Virtuous Charity", (2) student learning creativity in the material "Adorning Your Personality with Kindness and Virtuous Charity", (3) The influence of applying the *Treffinger* learning model on learning creativity in the material "Adorning Your Personality with Kindness and Good Deeds". To prove the hypothesis above, research was carried out using a quasi-experimental method (*Quasi Experiment*). This research method requires two classes, namely the experimental class and the control class, for the experimental class treatment is given using the *Treffinger* model, then for the control class it is given using the conventional method. From the research results obtained in the process of implementing this model, the teacher gives group assignments to students, then beforehand the teacher provides stimulation to attract students' attention by playing video shows until they are carried out until the conclusion. As for the learning creativity of students in the experimental class, it can be seen from the average *pretest* score of 26.54 (26%) and the average *posttest* score of 42.54 (42%). The research results obtained in the N-gain results for the experimental class obtained a value of 0.71 which is included in the high category, while the percentage for the experimental class was 85%. Therefore, there is an influence of applying the *Treffinger* learning model on increasing student learning creativity in this material.

Keyword: Application, *treffinger* model, learning creativity

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan istilah yang tidak asing dalam dunia pendidikan atau yang lainnya. Ditinjau dari bahasa “Kreativitas” memiliki arti kemampuan untuk mencipta, daya cipta”. Perlu dipahami arti mencipta di sini bukan menciptakan sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya. Menurut Conny Semiawan dalam bukunya memberikan gagasan bahwa kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya. Kreativitas terletak pada kemampuan hal-hal atau obyek-obyek yang sebelumnya tidak ada atau tidak tampak hubungannya (Semiawan, 1987 h. 8).

Kreativitas dapat mengoptimalkan otak sebagai sumber utama, sebab kreativitas muncul dari interaksi yang luar biasa antara belahan otak kiri dan otak kanan (Joice Wycoff). Pada perkembangannya, kreativitas muncul melalui tiga hal, yaitu sejak manusia lahir, diperoleh melalui belajar, dan diasah melalui pendidikan. Menumbuhkan rasa kreatif dalam belajar tidaklah mudah tanpa guru menindaklanjuti atau mengubah model pembelajaran yang baik, dalam lingkungan mereka agar siswa tidak merasa jenuh atau merasa mengantuk. Masalah yang terjadi dalam hal ini yaitu saat siswa diberikan tugas untuk memecahkan masalah, siswa tidak bisa memecahkan dengan kreatif, artinya siswa hanya terpaku pada jawaban seorang guru dan buku yang mereka miliki yaitu buku paket ataupun LKS, bagaimana bisa kreatif siswa terkadang susah untuk mempelajari luas ketika di luar sekolah yaitu belajar di rumah. Berkaitan dengan kreativitasnya tentunya menyambungkan masalah tersebut dengan fakta yang ada, dengan kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari, yang akan dijadikan sebuah kreativitas siswa itu sendiri supaya siswa ikut memahami apa permasalahan yang terjadi bukan sekedar tahu tanpa diterapkan sebagai pembuktian yang nyata. Itulah yang rendah dalam kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran studi PAI.

Jawaban dari buku dan seorang guru yang menjadi patokan siswa untuk menemukan jawaban, namun perlunya pikiran pun ikut menjadi peran yang mengembangkan atas

jawaban tersebut, karena sebuah pertanyaan ataupun jawaban tidak selalu berada di ruang lingkup sekolah. Hal demikian pula untuk kedepannya perlu penalaran dari argumen atau pendapat pribadi tentunya sesuai dari guru yang mengajarkan/menyampaikan atau pun dari referensi buku yang didapat oleh siswa yang sangat perlu dilatih dalam memecahkan masalahnya dengan cara kreativitas siswa itu sendiri, maksudnya ketika siswa tersebut mampu memberi tanggapan atau pendapat ketika ia mampu dan berani berbicara pada jawabannya dengan pikirannya. dan tentunya memberi tanggapan tidak berarti ia mengarang dengan maunya (asal atau mengarang jawaban) yang tak sesuai, terlebih utama berdasarkan apa yang siswa ketahui melalui pembelajaran maupun berreferensi pada buku yang mereka baca.

Rendahnya menerapkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah tentunya saat siswa diberikan tugas kelompok (diskusi) pembelajaran berlangsung. sebagaimana alat media pun kurang memadai dan siswa kurang diberikan tantangan dari seorang guru sehingga siswa tak dapat memunculkan rasa kreatifitasnya dalam berdiskusi, apalagi saat ini media paling utama yang dapat membantu pemahaman siswa. Hal tersebut dapat mempermudah siswanya dari berbagai pengetahuan, dan dengan canggihnya media tersebut untuk pembelajaran saat ini. Tentunya dapat menambahkan wawasan siswa itu sendiri, oleh karena itu yang dianggap masalah yaitu siswa kurang mengasah kemampuannya atau kurang memiliki rasa kreativitasnya dan percaya diri pada saat diskusi dan pembelajaran. penelitian, sedikit tinjauan pustaka dan diakhiri dengan tujuan penelitian.

Penerapan Model pembelajaran *Treffinger*

Model *treffinger* merupakan model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan memberikan keterampilan kognitif dan afektif pada setiap tingkat dari model ini. *Treffinger* menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif (Shoimin, 2018 h. 218).

Model pembelajaran treffinger sebenarnya tidak berbeda jauh dengan metode pembelajaran yang digagas oleh Osborn. Model *treffinger* ini juga biasanya dikenal dengan *Creative Problem Solving* (memecahkan masalah dengan kreatif). Kedua-duanya sama-sama mengajak siswa berfikir kreatif dalam menghadapi masalah, namun sintak yang diterapkan oleh Osborn dan *Treffinger* sedikit berbeda satu sama lain. Singkatnya, metode CPS yang dikembangkan oleh Osborn. Ia memodifikasi enam tahapannya Osborn menjadi tiga komponen penting sebagaimana yang akan dibahas berikut ini.

Menurut Treffinger (1985), digagasnya model ini adalah karena perkembangan zaman yang terus berubah dengan cepat dan semakin kompleksnya permasalahan yang harus dihadapi. Karena itu, untuk menghasilkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu cara agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dan menghasilkan solusi yang tepat. yang perlu dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memperhatikan fakta-fakta penting yang dilingkungan sekitar lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk kemudian diimplementasikan secara nyata. (Huda, 2017 h. 318)

Treffinger (1994) menyebutkan bahwa model pembelajaran ini terdiri dari 3 komponen yang penting, yaitu *Understanding Challenge, Generating Ideas, dan Preparing for Action*. Penjelasan model ini sebagai berikut: (Huda, 2017 h. 318)

1. Komponen I - *Understanding, Challenge* (Memahami Tantangan)
2. Komoponen II - *Generating Ideas* (Membangkitkan Gagasan)
3. Komponen III - *Preparing for Action* (Mempersiapkan Tindakan)

Berikut kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran treffinger tersebut: (Huda, 2017 h. 320). Manfaat (kelebihan) yang diperoleh dari menerapkan model treffinger ini antara lain:

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
2. Membuat siswa aktif dalam pembelajaran
3. Mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan

kepada siswa untuk mencari arah-arah penyelesaian sendiri

4. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan percobaan untuk memecahkan suatu permasalahan
5. Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya kedalam situasi baru.

Akan tetapi, guru pula harus menghadapi beberapa tantangan atau (kekurangan) penting untuk menerapkan model treffinger ini:

- a. Perbedaan level pemahaman dan kecerdasan siswa untuk menghadapi masalah.
- b. Ketidaksiapan siswa untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai dilapangan.
- c. Model ini mungkin tidak terlalu cocok untuk siswa taman kanak-kanak atau kelas wal-awal sekolah dasar,
- d. Membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk mempersiapkan siswa melakukan tahap-tahap diatas.

Beberapa indikator yang akan digunakan dalam penerapan model treffinger, sebagai berikut:

- a. Komponen I - *Understanding, Challenge* (Memahami Tantangan) yaitu:
 - 1) Menentukan tujuan : Guru menginformasikan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajarannya.
 - 2) Menggali data : Guru mendemostrasikan/menyajikan fenomena/peristiwa yang dapat mengundang keingintahuan siswa
 - 3) Merumuskan masalah : Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah.
- b. Komoponen II - *Generating Ideas* (Membangkitkan Gagasan)
 - 1) Memunculkan gagasan : Guru memberi waktu dan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan gagasannya dan juga membimbing siswa untuk menyepakati alternative pemecahan yang akan diuji.
- c. Komponen III - *Preparing for Action* (Mempersiapkan Tindakan)
 - 1) Mengembangkan solusi : Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan

informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

- 2) Membangun penerimaan : guru mengecek solusi yang telah didapat oleh siswa dan memberikan permasalahan yang terbaru namun lebih kompleks agar siswa dapat menerapkan solusi yang telah ia peroleh.

Kreativitas Belajar Pada Materi “Menghiasi Pribadi dengan Baik Sangka dan Beramal Saleh”

Kreativitas merupakan istilah yang tidak asing dalam dunia pendidikan atau yang lainnya. Ditinjau dari bahasa “Kreativitas” memiliki arti kemampuan untuk mencipta, daya cipta”. Perlu dipahami arti mencipta di sini bukan menciptakan sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya.

Menurut Conny Semiawan dalam bukunya memberikan gagasan bahwa kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu produk baru. Ciptaan itu bukan berarti seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya. Kreativitas terletak pada kemampuan hal-hal atau obyek-obyek yang sebelumnya tidak ada atau tidak tampak hubungannya (Semiawan, 1987 h. 8).

Beberapa definisi kreativitas, menurut James J. Gallagher (1985) mengemukakan bahwa (kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan oleh individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Kemudian menurut Chaplin (1989), mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam pemesian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru (Yeni Rachmawati, 2017 h. 14)

Berdasarkan definisi di atas dapat diambil simpulan bahwa kreativitas ialah suatu proses mental individu yang terdapat gagasan, proses, metode maupun produk baru yang efektif, yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.

Kreativitas ialah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan

menerapkannya dalam pemecahan masalah, kreativitas meliputi baik ciri-ciri *aptitude* seperti : kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan keaslian (*orisinilitas*) dalam pemikiran maupun ciri-ciri (*non-aptitude*), seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

Pemikiran kreatif menuntut kelancaran, keluwesan, dan kemandirian dalam berfikir serta kemampuan untuk mengembangkan sesuatu gagasan (elaborasi) (Semiawan, 1984 h. 13).

Mengingat bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukannya (diidentifikasi) dan dipupuk oleh pendidikan yang tepat, salah satu masalah yang kritis adalah bagaimana dapat menemukan potensi kreatif siswa dan bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan.

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa pada Materi “Menghiasi Pribadi dengan Baik Sangka dan Beramal Saleh”

Treffinger menyatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisir dalam tindakan, dan rencana inofatif serta produk orisinalnya telah dipikirkan matang-matang terlebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya. Model *treffinger* untuk belajar kreatif merupakan model yang menangani masalah ini secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan melibatkan baik keterampilan kognitif maupun afektif pada setiap tingkat model ini, *treffinger* menunjukkan saling berhubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif (Munandar, 2014 h. 54).

Kreativitas dalam perkembangan sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Kreativitas ada dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasilnya. Proses kreatif meliputi beberapa tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Definisi mengenai produk kreativitas adalah suatu yang

baru, orisinal, dan bermakna. Kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan eksternal dari lingkungan.

Penelitian menunjukkan bahwa daya pikir kreatif seseorang meningkat setelah mengikuti latihan (*training*) dalam pemecahan masalah secara kreatif. Hal ini dapat diukur dengan memberikan pretes sebelum dan sesudah latihan. Adalah tugas mulia guru dari orang tua dan guru, sejak kecil anak dilahirkan sampai dewasa mengusahakan suatu lingkungan yang kaya akan rangsangan dan dimana anak merasa aman dan bebas untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif

Terdapat kesimpulan di atas, sangat jelas bahwasanya ada hubungan terhadap model *Treffinger* ini diasumsikan secara teoretis akan berpengaruh pada peningkatan kreativitas belajar dibandingkan dengan metoda atau model pembelajaran lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud untuk mendapatkan fakta dan kesimpulan agar dapat memahami dan menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan keadaan. Sedangkan menurut Sugiyono adalah Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yang valid.

Karena dalam penelitian eksperimen ini merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur sebab-akibat. Penelitian yang dilaksanakan ini untuk mencari seberapa besar pengaruh penerapan model *Treffinger* ini terhadap kreativitas belajar mereka.

Menurut Sugiyono (2017) pada metode penelitian eksperimen ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk penerapan perlakuan atau *treatment* tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Melalui penelitian hasil uji coba eksperimen ini, penulis berusaha menemukan data-data kuantitatif terkait dengan kemampuan siswa dalam kreativitas belajarnya. Data yang digunakan untuk menganalisis pendekatan

kuantitatif adalah data seberapa angka. Pendekatan kuantitatif biasanya di pakai untuk menguji satu teori, untuk menghasilkan suatu fakta atau menjelaskan dalam statistic, untuk menunjukkan hubungan antar variable X dan Variabel Y, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep. Dalam penelitian kuantitatif terbagi lagi menjadi penelitian eksperimen, deskriptif korelasional, dan lain-lainnya. Kemudian metode penelitian eksperimen terbagi menjadi dalam tiga kelompok yaitu praeksperimen, eksperimen, dan eksperimen semu (*quasi eksperimen*) *design* jenis *nonequivalent control group design*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian di atas, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Realitas Penerapan Model pembelajaran *Treffinger* pada Materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh”

Hasil penelitian dalam prosesnya sebelum menerapkan baik untuk kelas eksperimen ataupun kelas kontrol, diberikanya *pretest* untuk mengetahui seberapa jauh kreativitas mereka melalui 10 essay, pada materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh” tersebut. Kemudian untuk melihat hasil rata-rata untuk kelas kontrol yaitu 20,38 sedangkan untuk kelas eksperimen yaitu rata-rata 26,54. Ketika memulai melakukan *treatment* pada kelas eksperimen dengan pada hasil *pretest*. Proses

yang dilalui dari pertemuan awal sampai akhir terlihatlah perbedaannya dengan kelas kontrol. Adapun untuk kelas kontrol siswa hanya diberikan metode biasa yaitu konvensional seperti pembelajaran yang biasanya sama seperti kelas eksperimen diberikan *pretest* terlebih dahulu.

2. Realitas kreativitas Belajar pada Materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh”

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa realitas kreativitas belajar Pada Materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh” dalam proses pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *Treffinger* pada kelas eksperimen (VIII C) yang mendapatkan *treatment* maupun yang tidak mendapatkan *treatment*. untuk nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 39,52, kemudian untuk kelas eksperimen rata-rata 42,54. Pada kelas

eksperimen dari 24 siswa, terdapat 13 siswa yang mendapatkan kategori tinggi sebesar 54 %, kemudian terdapat 11 siswa yang mendapatkan kategori sedang sebesar 45 %. Dan 0 siswa mendapatkan kategori rendah sebesar 0%. Pada kelas kontrol dari 21 siswa, terdapat 10 siswa yang mendapatkan kategori tinggi sebesar 47 %, kemudian terdapat 10 siswa yang mendapatkan kategori sedang sebesar 47 %. Dan 1 siswa mendapatkan kategori rendah sebesar 6%.

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas

Data	Kelas						Ket.
	Mendapatkan <i>treatment</i>			Tidak Mendapatkan <i>treatment</i>			
	X ² hitung	X ² tabel	Kriteria	X ² hitung	X ² tabel	Kriteria	
<i>Pretest</i>	- 57,85	7,81	Normal	- 55,07	3,84	Normal	Uji Normalitas
<i>Posttest</i>	- 166,2	5,99		- 74,99	5,99		

Hasil penelitian dari uji normalitas untuk kelas yang mendapatkan *treatment* adalah Hasil uji normalitas pada kelas yang mendapatkan *treatment* pada hasil *pretest* adalah X² hitung - 57,85 dan X² tabel 7,81, hasil *posttest* adalah X² hitung -166,2 dan X² tabel 5,99 dalam kriteria normal. Sedangkan untuk kelas yang mendapatkan tidak mendapatkan *treatment* adalah Hasil uji normalitas pada kelas yang mendapatkan *treatment* pada hasil *pretest* adalah X² hitung - 55,07 dan X² tabel 3,84, hasil *posttest* adalah X² hitung -74,99 dan X² tabel 5,99 dalam kriteria normal.

Kemudian, untuk hasil penelitian dari uji homogen untuk kelas yang mendapatkan *treatment* atau yang tidak mendapatkan *treatment* adalah pada hasil *pretest* adalah untuk Vb 17,58, Vk 8,15, F hitung 2,15 dan F tabel 2,04 dinyatakan tidak homogen. sedangkan untuk hasil *posttest* adalah untuk Vb 16,64 dan Vk 17,63, F hitung 0,94 dan F tabel 2,04 dinyatakan homogen.

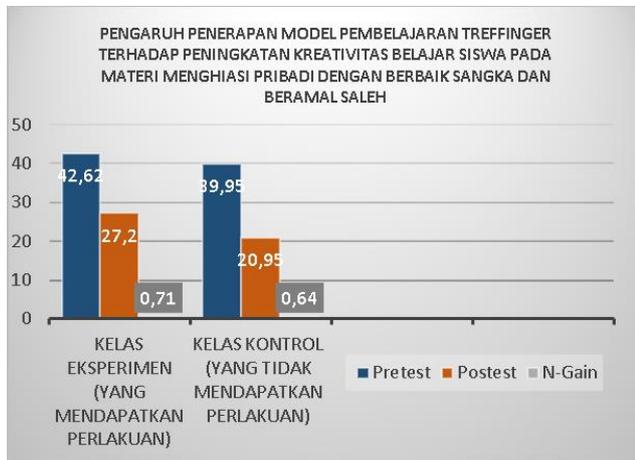
Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas

Data	Vb	Vk	Db	F hitung	. F tabel	Keterangan
<i>Pretest</i>	17,58	8,15	20/23	2,15	2,04	Tidak Homogen
<i>Posttest</i>	16,64	17,63		0,94		Homogen

Hasil penjelasan di atas menunjukkan bahwa metode konvensional yang diberikan kepada kelas kontrol (VIII D) perlu mendapatkan evaluasi lanjut, karena metode yang digunakan belum terlihat adanya dampak positif yang signifikan bagi siswa dalam pemebelajarannya. Akan tetapi peneliti pun tidak mengatakan bahwa kelas yang mendapatkan *treatment* sangat bagus, namun pada kelas eksperimen terlihat adanya peningkatan meskipun tidak mencapai dalam 100%. Saat proses pembelajaran terjadi pula, memang terdapat perbedaan antara keduanya.

Peneliti mengajarkan pada kelas eksperimen untuk meningkatkan kreativitas belajar mereka, karena pada umumnya siswa selalu mendapatkan ilmu dari gurunya sebatas ceramah dan diskusi biasa. Namun peneliti menerapkan model tersebut dalam proses pembelajarannya siswa dituntut untuk memahami cara dari model tersebut terlebih anak dituntut selain menemukan solusi yaitu dapat mempertanggungjawabkan atas jawabannya dengan kreativitasnya yaitu memberikan gagasan pada suatu kelompok. Kreativitas disini bukanlah mempunyai gagasan yang sangat berwawasan ataupun yang baru. Akan tetapi anak dilatih untuk bisa memberikan pendapatnya pada tugas yang diberikan guru kepadanya.

Gambar 1
Diagram Batang Kelas Eksperimen
dan Kelas Kontrol



3. Realitas Pengaruh Penerapan Model pembelajaran *Treffinger* dan Kreativitas Belajar Siswa pada Materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh”

Berdasarkan hasil penelitian antara model pembelajaran dan kreativitas belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen nampak pada hasil *posttest* yang telah dilakukan. Pada kelas eksperimen melihat adanya kreativitas belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *treffinger* dalam hitungan N-gain dengan nilai sebesar 0,71 yang masuk dalam kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat nilai sebesar 0,64 yang masuk dalam kategori sedang.

Selain itu pada uji t pada *posttest* mendapatkan hasil 0,62. Berdasarkan antara penetapan H_0 diterima dan H_1 ditolak ($0.000 < 0.05$), artinya bahwa data N-gain tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil N-gain tersebut terdapat peningkatan setelah dilakukannya *treatment* pada kelas eksperimen sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Yang artinya bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger* berpengaruh pada peningkatan kreativitas belajar siswa di kelas VIII C.

Kemudian data-data yang telah disajikan sebelumnya, dapat membuktikan bahwa model pembelajaran *treffinger* benar dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas VIII C kelas

eksperimen secara signifikan apabila dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Model pembelajaran *treffinger* dapat meningkatkan kreativitasnya yang menantang, bersaing yang sehat dalam memberikan gagasan.

Jadi, berdasarkan materi “ Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh” untuk kelas eksperimen yang diberikan *treatment* ataupun yang konvensional dilakukan *pretest* dan *posttest*, dimana pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *treffinger* dengan hasil *pretest* 54% kemudian hasil *posttest* dengan hasil 85%. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan metode konvensional dengan hasil *pretest* 41% kemudian hasil *posttest* dengan hasil 71%. Berdasarkan hasil yang menggunakan model ini terbukti dapat peningkatan kreativitas belajar siswa pada materi “ Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapatkan setelah memperoleh data, peneliti mendapatkan kesimpulan yang diambil dari penelitian mengenai Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa pada Materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh” sebagai berikut:

1. Proses penerapan model pembelajaran *treffinger* pada Materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh” guru memberikan tugas kelompok dan setiap kelompok terdapat 6 siswa, masing-masing kelompok harus menyelesaikan tugasnya, namun sebelum mengerjakan tugas kelompoknya, guru memberikan simulasi/rangsangan untuk menarik perhatian siswa pada permasalahan tersebut dengan memutarakan tayangan video terlebih dahulu, lalu guru memberikan arahan sesuai langkah-langkah model *treffinger* dan diakhiri dengan kesimpulan.
2. Kreativitas belajar siswa pada materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh” pada kelas eksperimen dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 26,54 (26%) dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 42,54 (42%). Hasil tersebut

menunjukkan adanya peningkatan pada kreativitasnya tersebut melalui model yang mampu memecahkan masalah dengan ide dan pendapat/gagasan siswa saat pembelajaran berlangsung.

3. Model pembelajaran treffinger berpengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar pada materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh” dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis dengan taraf signifikan 5 % menunjukkan hasil $T_{hitung} 0,62 < T_{tabel} 1.68107$, artinya bahwa hipotesis diterima. Hal ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh dari proses pembelajaran dengan menggunakan model treffinger terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Kemudian pada analisis N-gain di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran treffinger ini diperoleh interpretasi sebesar 0,71 karena berada pada interval $g > 0,70$ atau $g > 70$. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penerapan model treffinger ini terhadap kreativitas belajar siswa pada materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh”

Saran

Adapun saran yang diharapkan dari hasil penelitian ini diantaranya adalah:

1. Pada proses hasil penerapan model pembelajaran *Treffinger* pada Materi “Menghiasi Pribadi Dengan Berbaik Sangka Dan Beramal Saleh” yaitu perlu adanya penguasaan baik materi maupun lingkungan siswa yang harus lebih maksimal lagi saat proses pembelajaran.
2. Pada kreativitas belajar siswa pada materi “Menghiasi Pribadi Dengan Berbaik Sangka Dan Beramal Saleh” yaitu harus mampu menyeimbangkan pada taraf pemahaman mereka dalam memberikan tanggapan ataupun gagasan supaya siswa dapat memahami dan menerima pendapat dari sesama kelompoknya.
3. Pada pengaruh penerapan model pembelajaran treffinger terhadap kreativitas belajar siswa pada materi “Menghiasi Pribadi dengan Berbaik Sangka dan Beramal Saleh” yaitu menyatukan antara cara pembelajaran dengan keterampilan mereka dalam berpendapat tidaklah mudah, secara keseluruhan siswa bahwa dapat

memberanikan, sebagian mampu memberikan gagasannya dan adapula sebagian yang hanya diam dan bersipu malu dalam memberikan tanggapannya hanya melalui *test* saja ia bisa memberikan pendapatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Heriawan, D. A. (2012). *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis (Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran)*. Serang-Banten: LP3G (Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru).
- Alfiyanti, D. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kreativitas Matematis Siswa Kelas VII SMP NEGERI 1 PONCOWARNO Tahun Pelajaran 2015/2016*. Purworejo: Skripsi (Universitas Muhammadiyah Purworejo).
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ekasari, V. Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Materi Segiempat Siswa Kelas VII SMPN 2 KEDIRI.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khairunnisa. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kreativitas Berfikir Kimia Pada Peserta Didik Kelas XI Di SMAN 1 SEWON. *Jurnal Tadris Kimia*, 52-61.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). *Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.



- Nugraha, E. (1993). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Episilio.
- Nurhasanah, N. (2016/1437). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI Materi Ekonomi Islam. *Atthulab*, Vol.1 No. 2.
- Palamanto, S. W. (2005). Pengaruh Penerapan Model Treffinger Pada Mata Pembelajaran Matematika dalam Mengembangkan kemampuan Kreatif dan pemecahan Masalah Matematika Siswa.
- Putra, S. R. (2013). *Pendidikan Berbasis Bakat Siswa*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Satiadarma, M. P. (2003). *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Semiawan, C. (1984). *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: PT Gramedia.
- Shoimin, A. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subana. (2005). *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Di SD. *Jurnal Of Primary Edducational*, ISSN 2252-6404 .
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.