

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP KREATIFITAS SISWA DALAM MENYELESAIKAN TUGAS ALJABAR

Siti Nur Azizah¹, Via Arik Kusuma², Lia Himmatul Ulya³

Universitas KH Mukhtar Syafaat
e-mail: sitinurazizah@iaida.ac.id¹

ABSTRACT

Media pembelajaran dalam pelajaran matematika pada siswa mampu menambah wawasan dan meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi, sehingga siswa mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan yang diharapkan. Kemampuan berpikir kreatif pada siswa sesuai dengan indikator yang ada pada P21st century learning yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran matematika realistik serta mendeskripsikan level kemampuan berpikir kreatif siswa. Kreativitas sesuatu hal yang jarang sekali diperhatikan dalam melakukan proses belajar mengajar. Guru lebih mengutamakan logika sebagai titik incar pembicaraan dan beranggapan kreativitas suatu hal yang tidak penting dalam pembelajaran matematika, karena kemampuan daya kreativitas berpikir siswa dalam memanipulasi suatu masalah atau tugas matematika masih sangat kurang, sehingga siswa belum mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya dalam menyelesaikan soal matematika secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas aljabar. Metode penelitian ini menggunakan penelitian ex-post facto yang bersifat koresional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII MTS Darussyafaah Srono tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas aljabar..

Kata kunci: Media pembelajaran, kreativitas, Aljabar

A. Pendahuluan

Perubahan paradigma pendidikan dari paradigma pembelajaran konvensional yang menekankan pada penanaman konsep yang berorientasi pada produk menuju pada paradigma pembelajaran baru yang menekankan pada penggalan konsep yang berorientasi pada proses dan kinerja (Taufik,2012). Media pembelajaran merupakan segala

sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran (Istiqlal, 2017). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif yang dapat dilihat dari hasil belajar dan meningkatnya kreativitas belajar siswa. Media pembelajaran interaktif sangat tepat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, dimana pada media pembelajaran interaktif siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Interaktif dalam lingkup media pembelajaran bukan terletak pada sistem hardware, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang disampaikan layar monitor (Istiqlal, 2017).

Kreativitas merupakan kemampuan dalam menciptakan gagasan atau ide baru yang berbeda serta dapat dilihat dari pola berfikirnya dalam mencari solusi untuk memecahkan sebuah permasalahan (Ngalimun, 2013). Fungsi kreativitas yaitu dapat membantu orang berlatih dalam menghadapi permasalahan yang nyata. Kreativitas yang diharapkan adalah (1) Ketangkasan, yaitu kemampuan dalam menghasilkan banyak ide atau pertanyaan, (2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan dalam menghasilkan berbagai ide dan dengan mudah beralih dari jenis ide tertentu ke jenis pemikiran lainnya, (3) Orisinalitas, yaitu kemampuan dalam berpikir dengan cara baru yang menghasilkan lebih banyak ide jenius daripada ide yang telah disebar, (4) Elaborasi, yaitu kemampuan dalam memberikan hal-hal baru atas pemikirannya (Mayora et al., 2018). Jadi berdasarkan pendapat para ahli, memberikan batasan dalam belajar lebih banyak menekankan pada perubahan tingkah laku siswa atau individu pada saat belajar. Perubahan tidak harus berkaitan dengan ilmu pengetahuan tapi sikap, minat, keterampilan, kecakapan, watak, dan lain – lain..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian ex-post facto yang bersifat koresional, yang dilakukan di MTS Darussyafa'ah dengan subjek siswa kelas VII tahun ajaran 2023/2024 terdiri dari 30 siswa. Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kreativitas siswa kelas VII MTS Darussyafa'ah Tahun Pelajaran 2023/2024 setelah menggunakan media pembelajaran (X) berupa angket dengan jumlah 15 pertanyaan dengan berdasarkan instrumen dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran matematika di kelas VII Darussyafa'ah Tahun Pelajaran 2023/2024 (Y)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Kuisoner (angket)

Metode kuisoner merupakan cara mengumpulkan dalam bentuk beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden atau siswa dalam arti hal - hal yang diketahuinya.

2. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui proses penyelesaian tugas pada siswa. Angket yang digunakan jenis angket tertutup yaitu angket yang pertanyaan dan jawabannya sudah ditentukan agar responden bisa memilih jawaban yang dibutuhkan. Angket pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas setiap siswa dalam menyelesaikan tugas aljabar. Dimensi ini menggunakan ukuran kognitif baik dvergen maupun konvergen. Angket kreativitas siswa terdiri dari bagian-bagian pernyataan. Ada dua bentuk penyajian angket yaitu pernyataan positif

dan negatif.

C. Hasil Dan Diskusi

Untuk persyaratan melakukan hipotesis data maka data harus di uji normalitas dan uji linieritasnya terlebih dahulu.

Tabel 1. Uji Normalitas dua variabel:

Variabel	L _{tab} >L _o atau L _{tab} <L _o	Normal atau Tidak Normal
Kreativitas	0.939296>0,161	Normal
Hasil penyelesaian tugas	0.627337>0,161	Normal

Untuk persyaratan sig yang didapat dari dua variabel tersebut < 0,05 maka H_o ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas aljabar.

Hipotesis pada penelitian ini terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran terhadap kreativitas dalam menyelesaikan tugas aljabar siswa kelas VII MTS Darussyafa'ah tahun ajaran 2023/2024. Uji hipotesis dilakukan dengan uji statistik koefisien korelasi pearson. Sebelum dilakukan uji statistik koefisien korelasi pearson, maka dilakukan perhitungan dengan rumus product moment untuk mendapatkan nilai *r*, dimana *r*hitung ≥ *r*tabel maka H_o ditolak, sebaliknya jika *r*hitung < *r*tabel maka H_o ditolak, *r* didapat dengan nilai *r* = 0,0681, hal ini berarti terdapat pengaruh yang rendah antara media pembelajaran dengan kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas aljabar.

Setelah dilakukan uji statistika koefesien korelasi pearson diperoleh nilai Fhitung = 24,58883 sedangkan Ftabel = 1,70113 dengan taraf α = 0,05, hal ini menunjukkan bahwa nilai Fhitung>Ftabel sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media

pembelajaran terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas aljabar.

PEMBAHASAN

Pada dasarnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pada penelitian ini ingin mengetahui adanya hubungan antara kreativitas siswa menggunakan media pembelajaran dalam menyelesaikan tugas Aljabar pada siswa kelas VII MTS Darussyafa'ah tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil penelitian pada aspek media pembelajaran meningkatkan kreativitas siswa berada pada kategori sedang yang mana persentasenya diperoleh sebesar 69%. Menurut Rachmawati & Kurniati (2010) kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru yang berguna untuk diri sendiri maupun orang lain. Semua orang memiliki potensi aktif dan kreatif meskipun tidak semua orang dapat menggunakannya secara maksimal.

Penyelesaian tugas secara benar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Prasajo (2016) mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi individu secara aktif dan pasif dengan lingkungannya. Pada analisis penyelesaian tugas matematika terutama bab Aljabar siswa berada pada kategori tinggi dimana perolehan persentasinya adalah 62,3%. Berdasarkan uji hipotesis yaitu pengaruh kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas aljabar $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 1,70121 sehingga H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran meningkatkan kreativitas dan penyelesaian tugas aljabar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa yang sangat berpengaruh dalam menyelesaikan tugas aljabar. Kebanyakan siswa dalam menyelesaikan permasalahan aljabar hanya mengerjakan apa yang disampaikan guru

tanpa ada kreativitas dalam menyelesaikan permasalahannya, sehingga siswa sering bingung dan kembali bertanya kepada guru cara untuk menyelesaikan soal tersebut.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini memperoleh kriteria valid setelah melalui kegiatan uji ahli materi dan uji ahli media. Ini menunjukkan bahwa semua komponen mampu melakukan fungsi sesuai tujuan yang telah direncanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas aljabar pada kelas VII MTS Darussyafa'ah. Berdasarkan hasil penelitian pula ada beberapa saran yaitu guru dapat mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta berusaha meningkatkan hasil belajar matematika dan dapat memberikan upaya dalam meningkatkan kreativitas hasil belajar siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran yang berhubungan langsung dalam kehidupan sehari-hari dan banyak memberi tugas latihan..

E. Daftar Pustaka

- Anonimus. 2015. 21st Century Student Outcomes. P21 Partnership For 21stCentury Learning: 3.
- Arikunto, S.2006.Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmawati, Yeni dan Euis Kurniati. Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana, 2011
- Arumugam, S. Et al. 2017. Local Antimagic vertex coloring of a graph. Graphs and combinatorics
- Azwar, Saifuddin. 2007.Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. JIPMat, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Dafik. 2015. Graph Theory, Applications And The Growth Of High-Level

Volume: 2, No.1 (Juni 2024)

- Thinking Skills. Jember: CGANT Research Grup Universitas Jember.
- Prasojo, Teguh. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Tutor Sebaya pada Siswa Kelas X IPA 7 Materi Trigonometri SMA Negeri 1 Kudus. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, vol. 7 (1) : 91-98
- Dafik. 2016. Development of PBR (Research-Based Learning) in the course. Implementation of BPR in Unej Environment. Jember: Jember University.
- Ngalimun, A. (2013). *Perkembangan dan Pengetahuan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Press-Indo
- Mayora, E., Junaidi., Rusdi. (2018). Hubungan antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 1 X Koto Di Atas Kabupaten Solok Tahun Pelajaran 2017/2018. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 1(3), 254-259
- Hobri. 2010. *Metologi penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember : Pena Salsabila. .
- Pacific Policy Research Center. 2010. *21st Century Skills for Students and Teachers*. Honolulu: Kamehameha Schools, Research & Evaluation Division.