

## MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA TRIGGER POWERPOINT MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Indra Kurniawan<sup>1</sup>, Andri Rahadyan<sup>2</sup>, Aulia ArRakhman Awaludin<sup>3</sup>

Universitas Indraprasta PGRI<sup>1,2,3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran kurtilas berbasis triggerpowerpoint. Model pembelajaran kurtilas berbasis trigger power point adalah pembelajaran yang inovatif sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran kurtilas berbasis triggerpowerpoint untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika siswa sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian ini menggunakan RND dengan jenis penelitian kualitatif dimana dalam pengumpulan data dilakukan dengan teknik ceklist, observasi, angket dan tugas pemecahan masalah. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Hasil penelitian pengembangan model pembelajaran kurtilas berbasis trigger power point merupakan model pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika. Dengan demikian, model pembelajaran kurtilas berbasis trigger power point merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan pada tingkat sekolah dasar sesuai kurikulum 2013.

**Kata kunci** : Trigger power point, Kreativitas

### ABSTRACT

*This research is to develop 2013 curriculum learning model using trigger Microsoft power point. This is an innovative learning model in order to enhance students' creative thinking skill in mathematics problem solving. The research method is RND with qualitative research using data collecting techniques such as cheque list, observation, questioner, and problem-solving task. The sample of this research is primary students. This research results a valid, effective, and practical learning model that is able to enhance students' creative thinking skill in mathematics problem solving. Thus, the 2013 curriculum using trigger Microsoft power point is a learning model that can be applied in primary school related to 2013 curriculum.*

**Keywords** : Triggerpowerpoint, creativity

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran pada jenjang sekolah yang disajikan menggunakan simbol-simbol, istilah-istilah, rumus, diagram, tabel sehingga matematika bisa juga dipandang sebagai suatu bahasa. Menurut Baiduri (2014) berpendapat bahwa matematika memiliki berbagai kelengkapan sebagai sebuah bahasa seperti alat bantu berpikir, alat untuk

menemukan pola, menyelesaikan masalah, ataupun mengambil kesimpulan, tetapi matematika mempunyai alat yang tak terilai untuk mengkomunikasikan beberapa gagasan dengan jelas, akurat, dan ringkas. Salah satu aspek yang terkandung dalam pembelajaran matematika adalah pemecahan masalah. Bey (2014) menyatakan bahwa masalah akan ada pada

saat siswa memiliki tujuan, berusaha meraih tujuan dan menemukan makna pada proses meraih tujuan tersebut. Dengan demikian, masalah yang muncul pada saat mencapai tujuan harus dianalisis dengan baik sehingga dapat diselesaikan dan diperoleh solusi yang terbaik. Proses dalam menyelesaikan masalah sering disebut proses pemecahan masalah. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan usaha dalam berpikir dan ide-ide yang dihasilkan sehingga bisa menyelesaikan masalah.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah model pembelajaran inovatif yang dapat untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika. Ditambah sesuai dengan pola pada pembelajaran kurikulum 2013 yang mewajibkan penerapan model pembelajaran disertai dengan pendekatan saintifik, maka model pembelajaran di dalamnya terdapat sintaks yang memuat kegiatan 5 M yaitu Mengamati, Menanya, Mencoba, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan. Mengenai penelitian pengembangan menurut Nieveen (2007) menjelaskan bahwa pada penelitian pengembangan terdapat tiga kriteria untuk menentukan kualitas model dan perangkat pembelajaran yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, model pembelajaran kurtilas berbasis trigger power point merupakan bagian dalam kegiatan memecahkan masalah matematika yang dapat dikembangkan. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif peserta didik memiliki peranan dalam memecahkan masalah matematika dan dikatakan bahwa intuisi dapat memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan demikian,

peneliti bermaksud melakukan penelitian lebih jauh tentang Pengembangan Model Pembelajaran kurtilas berbasis trigger power point untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika. Penelitian ini akan mengembangkan sebuah model pembelajaran pembelajaran kurtilas berbasis trigger power point yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2018 s.d. Juli 2018 di salah satu sekolah dasar (SD) di Jakarta pada semester Genap TA 2017/2018. Jenis penelitian ini Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Borg dan Gall (dalam Dwiyanto, 2007) penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan berbagai cara yaitu dengan *CheckList*, Observasi, Angket, LKS yang diperoleh dari subjek penelitian dan yang terlibat di dalamnya.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **HASIL UJI COBA LAPANGAN**

Untuk mengembangkan Model Pembelajaran Berbasis Berbasis *Trigger Power point* ini dilakukan dua kali uji coba. Uji coba, evaluasi, dan revisi ini dilakukan dua kali untuk memperoleh Model Pembelajaran Berbasis *Trigger Power point* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif yang telah ditetapkan. Berikut ini akan disampaikan rata-rata nilai uji coba 1 dan 2 pada Tabel 1 dibawah ini

Tabel 1. Hasil Rata-rata Uji Coba 1 dan 2

| Kreteria                      | Hasil Rata-rata Uji Coba |            |
|-------------------------------|--------------------------|------------|
|                               | UjiCoba 1                | Uji Coba 2 |
| RPP                           | 3,22 %                   | 3,31%      |
| Respon Positif Siswa pada LTS | 76,65 %                  | 78,35%     |
| Respon Negatif Siswa pada LTS | 68,30%.                  | 65,20%.    |

Pada analisis uji coba 1 dan 2 ini terdapat tiga LTS yang diberikan untuk menguji tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dan apakah pada uji coba 1 dan 2 ini memenuhi kriteria keefektifan. Untuk menganalisis hasil

tes LTS ini digunakan rubrik penilaian soal berpikir kreatif yang merupakan adaptasi dari Siswono (2006) dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 2 dan 3 di bawah ini:

Tabel 2. persentase hasil LTS Ujicoba 1

| TKBK | LTS1     |          | LTS      |          | LTS3     |          |
|------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
|      | No.1 (%) | No.2 (%) | No.1 (%) | No.2 (%) | No.1 (%) | No.2 (%) |
| 0    | 83,87    | 58,06    | 14,28    | 82,14    | 62,5     | 78,12    |
| 1    | 19,35    | 38,71    | 82,14    | 17,86    | 34,37    | 24,14    |
| 2    | 0        | 3,22     | 3,57     | 0        | 3,45     | 0        |
| 3    | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        |
| 4    | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        |

Tabel 3. Persentase HasilLTS UjiCoba 2

| TKBK | LTS1     |          | LTS2     |          | LTS3     |          |
|------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
|      | No.1 (%) | No.2 (%) | No.1 (%) | No.2 (%) | No.1 (%) | No.2 (%) |
| 0    | 83,87    | 58,06    | 14,28    | 82,14    | 62,5     | 78,12    |
| 1    | 19,35    | 34,71    | 82,14    | 17,86    | 31,35    | 24,14    |
| 2    | 0        | 3,22     | 3,57     | 0        | 3,45     | 0        |
| 3    | 0        | 3,22     | 0        | 0        | 3,45     | 0        |
| 4    | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        | 0        |

## PEMBAHASAN

### Kepraktisan

Berdasarkan hasil uji coba1, kriteria penilaian keterlaksanaan pembelajaran yaitu mempunyai rata-rata 3,22. Jadi hasil analisis uji coba 1 observasi keterlaksanaan pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan. Sedangkan pada hasil uji coba2, kriteria penilaian keterlaksanaan pembelajaran, yaitu mempunyai rata-rata 3,31. Jadi hasil analisis uji coba2 observasi keterlaksanaan pembelajaran juga memenuhi kriteria kepraktisan. Kriteria kepraktisan ini sesuai dengan pendapat ahli yaitu Nieveen(1999) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis intuisi jika memenuhi: (1) para ahli dan praktisi menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis intuisi dan perangkat pembelajarannya dapat diterapkan dikelas dan (2) berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis trigger power point dan perangkat pembelajarannya dapat diterapkan dikelas. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat keberhasilan keterlaksanaan model pembelajaran berbasis *trigger power point* telah memenuhi aspek kepraktisan.

### Keefektifan

#### a. Respon Siswa

Lembar angket respon diterapkan bagi siswa dan diperoleh hasil ujicoba 1 diantaranya hasil pertanyaan positif yang memberikan respon positif diperoleh rata-rata sebesar 76,65%. Selanjutnya hasil pertanyaan negatif yang memberikan respon positif diperoleh rata-rata sebesar 68,30%. Sehingga hasil angket respon siswa pada uji coba1 ini memenuhi kriteria efektif. Akan tetapi untuk memastikan data penelitian valid maka dilakukan uji coba ke 2 yang didapat hasil pertanyaan positif yang memberikan respon positif diperoleh rata-rata sebesar 78,5%. Sehingga

hasil angket respon siswa pada uji coba 2 ini memenuhi kriteria efektif. Selanjutnya hasil pertanyaan negatif yang memberikan respon positif diperoleh rata-rata sebesar 65,30%. Jadi terdapat kesesuaian antara hasil penelitian dengan pendapat ahli (Nieveen, 1999) tentang perangkat pembelajaran pada pengembangan model pembelajaran berbasis *trigger power point* yang dikembangkan telah memenuhi aspek efektif yang dilihat dari respon siswa.

#### b. Hasil Tes LTS untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif

Berdasarkan hasil pada uji coba1, tes lembar tugas siswa (LTS) terlihat bahwa pada setiap tes, persentase siswa yang mengalami peningkatan kreativitas siswa belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil tes tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa dari hasil tes berpikir kreatif pada LTS 1 nomor 2, LTS 2 nomor 1 dan LTS 3 nomor 1 terdapat siswa yang memenuhi tingkat berpikir Fleksibilitas serta pada LTS 2 siswa rata-rata memenuhi tingkat berpikir Kefasihan sebesar 82,14%. Berdasarkan hasil uji coba ke 2, maka bisa disimpulkan bahwa dari hasil tes berpikir kreatif pada LTS 1 nomor 2 dan, LTS 3 nomor 1 terdapat siswa yang memenuhi tingkat berpikir kefasihan dan kebaruan serta pada LTS 2 siswa rata-rata memenuhi tingkat berpikir kefasihan sebesar 82,14%. Jika hal tersebut dibandingkan dengan hasil uji cobapertama maka hasil uji coba kedua mengalami peningkatan yang signifikan. Sehingga dapat dikatakan ujicoba kedua mengalami peningkatan dalam tingkat kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan model dan perangkat pembelajaran berbasis *trigger power point* memenuhi kriteria efektif.

Mengacu pada pendapat ahli yaitu Nieveen (1999) bahwa penelitian pengembangan mempunyai indikator yang menentukan bahwa model dan perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika secara operasional model pembelajaran intuisi dan perangkat pembelajaran yang mendukung

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan model dan penelitian serta analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan : Hasil penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis trigger power point merupakan model pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis, sehingga model pembelajaran berbasis *trigger power point* merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan pada SD Negeri Setu dan sesuai kurikulum 2013. Berikut langkah-langkah pada sintaks model pembelajaran berbasis *trigger power point*:

- a) Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b) Sebagai apersepsi, siswa diajak mengingat kembali materi sebelumnya.
- c) Guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- d) Guru membagi siswa secara heterogen berkelompok dua orang.
- e) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa atau LKS mengenai materi kepada setiap kelompok untuk didiskusikan

tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Jadi terdapat kesesuaian dengan hasil penelitian tentang perangkat pembelajaran pada pengembangan model pembelajaran berbasis intuisi yang dikembangkan telah memenuhi aspek efektif yang dilihat dari hasil tes siswa

dantanya jawab dalam kelompok.

(Kegiatan 5M terdapat dalam tahap ini yaitu:

- 1) *Mengamati*, siswa diarahkan untuk membaca/mempelajari LKS yang diberikan.
- 2) *Menanya*, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan LKS. Siswa yang lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan.
- 3) *Mengeksplorasi* dan *Mengasosiasi*, siswa dalam setiap kelompok memahami masalah yang ada dalam LKS.
- 4) *Mengkomunikasikan*, siswa dalam setiap kelompok mengemukakan hasil kesimpulan permasalahan dalam LKS tersebut.
- 5) Setelah kegiatan berkelompok selesai, secara individual siswa diberikan permasalahan nyata seperti LTS atau Lembar Tugas Siswa untuk dikerjakan dan guru membimbing siswa dengan langkah-langkah berikut ini:
  - a. **Tahap persiapan**, siswa memahami masalah yang diberikan.
  - b. **Tahap inkubasi**, siswa mendalami permasalahan dan memikirkan bagaimana menyelesaikan masalah tersebut dengan cara berpikir sejenak.
  - c. **Tahap iluminasi**, siswa menuliskan atau menyampaikan ide atau

- gagasan untuk menyelesaikan masalah, mungkin
- d. ide yang dituliskan dapat lebih dari satu, kemudian siswa diminta untuk menyelesaikan masalah dengan ide atau gagasan yang ada sampai diperoleh jawaban. Langkah (b.) dan (c.) dapat berlangsung berulang-ulang.
- e. **Tahap verifikasi**, siswa memverifikasi jawaban, sehingga siswa yakin akan jawaban yang diberikan. Guru memandu siswa bila masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah.

pengajuan masalah (*problem posing*) matematika berpandu dengan model *wallasdan creative problem solving (cps)*. *buletin pendidikan matematika*. 6, (2): 1-16.

Solso, R.L. (2007). *Psikologi Kognitif*. PT. Gelora Aksara Pratama.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Baiduri. (2014). A relational thinking process of elementary school students with high capability. *Journal of Educational and Developmental Psychology*. 4: 24-34.
- Bey, A. (2014). Developing skill resolution mathematical primary school students. *International Journal of Education and Research*. 2, (10): 601-614.
- Dwijanto. 2007. *Pengaruh*
- Nieveen, N. (2007). Proto typing to Reach Product Quality. In Plomp, T;
- Nieveen, N.; Gustafson, K.; Branch, R. M.; dan van den Ekker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training Journal*. p. 125-136.
- Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komputer terhadap Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif Matematik Mahasiswa*. Disertasi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Siswono, T.Y.E. (2004). Identifikasi proses berpikir kreatif siswa dalam