

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Nurdalilah¹, Reski Wahyuni Hasibuan², Puspa Riani Nasution³

^{1,3}Dosen Pendidikan Matematika FKIP UGN Padangsidimpuan

²Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UGN Padangsidimpuan

Email Korespondensi : nurdalilah31@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengambil subyek penelitian siswa Kelas X TKJSMKS Al-Hasanah Sibuhuan. Terdiri dari 20 siswa, 10 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Objek yang diambil dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, yang mengkhususkan pada strategi pembelajaran kontekstual, serta peranan guru dalam pengelolaan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan dua siklus yang dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Panduan Guru (BPG), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan instrumen tes termasuk tes kemampuan berpikir kritis siswa, lembar observasi aktivitas siswa, serta lembar observasi kinerja guru mengelola pembelajaran. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu diuji coba dan yang diperoleh dari 10 tes yang diuji terdapat 10 tes yang valid, 5 tes untuk siklus I dan 5 tes untuk siklus II. Perhitungan menunjukkan koefisien reabilitas tes sebesar 0,84 untuk siklus I dan 0,89 untuk siklus II dan dinyatakan reliabel dengan tingkat reabilitas tinggi dan memiliki korelasi validitas sedang. Hasil evaluasi untuk tes kemampuan kreativitas belajar matematika siswa pada siklus I diperoleh 65% kriteria minimal cukup, dan untuk siklus II 90%. Hasil observasi aktivitas siswa 79.58 % kriteria pada siklus I, naik menjadi 88.33% pada siklus II. Dari analisis data, menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan telah memperbaiki kemampuan guru mengelola pembelajaran, dari "Cukup Baik" pada siklus I, menjadi "Baik" pada siklus II.

Kata Kunci : Kemampuan Kreativitas, Kontekstual, Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.

Abstract

This type of research is Classroom Action Research (CAR) by taking research subjects from Class X TKJ SMKS Al-Hasanah Sibuhuan. It consists of 20 students, 10 male students and 10 female students. The object taken in this study is to increase students' mathematics learning creativity in implementing classroom learning, which specializes in contextual learning strategies, as well as the teacher's role in classroom management. This Classroom Action Research (CAR) was carried out in two cycles which were equipped with Learning Implementation Plans (RPP), Teacher Handbooks (BPG), Student Worksheets (LKS), and test instruments including tests of students' critical thinking skills, student activity observation sheets, as well as teacher performance observation sheets managing learning. Before the instrument was used, it was tested first and obtained from the 10 tests tested there were 10 valid tests, 5 tests for cycle I and 5 tests for cycle II. The calculation shows that the test reliability coefficient is 0.84 for cycle I and 0.89 for cycle II and is stated learning creativity abilities in the first cycle obtained 65% of the minimum criteria sufficient, and for the second cycle 90%. The results of observations of student activity 79.58% of the criteria in the first cycle, increased to 88.33% in the second cycle. From the data analysis, it shows that the implementation of the actions taken has improved the teacher's ability to manage learning, from "Good enough" in cycle I to "Good" in cycle II.

Keywords : Creativity Ability, Contextual, Two Variable Linear Equation System

1. PENDAHULUAN

Pada Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan dan merupakan pelayan untuk ilmu lain maksudnya adalah matematika sebagai pondasi dan pembantu bagi ilmu pengetahuan yang lain, atau matematika itu bukan pengetahuan yang berdiri sendiri tetapi keberadaannya untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan ekonomi, sosial dan alam. Matematika memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan.

Banyak permasalahan dari kegiatan dalam hidup kita yang harus diselesaikan dengan menggunakan ilmu matematika seperti menghitung, mengukur dan lain-lain. Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan pengetahuan dan teknologi, memajukan daya pikir serta analisa manusia.

Pembelajaran di era abad ke-21 guru dituntut untuk mampu membiasakan siswa sehingga menguasai keterampilan abad ke-21 (Handajani et al, dalam Lilis Setiawan et al., 2020). Keterampilan yang dikembangkan pada abad ke-21 terdiri dari berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi (Rusadi et al., 2019).

Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan adalah kreativitas siswa (Alzoubi et al., 2016). Kreativitas adalah keterampilan untuk memunculkan ide, cara, atau model yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Astuti & Aziz, 2019).

Kreativitas belajar siswa dapat diukur dalam lima indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*, dan *evaluation* (Ulinuha et al., 2021). Kelancaran berpikir

(*fluency*) merupakan kemampuan siswa dalam memunculkan banyak pertanyaan, keluwesan berpikir (*flexibility*) merupakan kemampuan siswa dalam memunculkan penyelesaian dari sudut pandang yang berbeda-beda, keaslian (*originality*) merupakan kemampuan siswa dalam mencetuskan ide yang dimiliki, kerincian (*elaboration*) merupakan kemampuan siswa dalam memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi, dan evaluasi (*evaluation*) merupakan kemampuan untuk mengambil keputusan pada situasi yang terbuka (Agustiana et al., 2020). Indikator tersebut dapat digunakan untuk membedakan tingkatan kreativitas antara siswa satu dengan yang lainnya. Namun dalam penelitian ini, hanya tiga indikator yang akan diukur yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*.

Kreativitas siswa mempunyai fungsi yang penting untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi (Ernawati et al., 2019). Tetapi pada kenyataannya kreativitas siswa masih perlu untuk dioptimalkan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Reski Wahyuni Hasibuandi kelas X SMKS Al-Hasanah Sibuhuan bahwa kreativitas siswa masih sangat rendah. Permasalahan tersebut muncul karena beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih tidak peduli terhadap kreativitas yang dimiliki siswa, kurangnya minat siswa dalam belajar, dan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran kontekstual (Panji Setiawan, I Dewa Nyoman Sudana, 2019). Model pembelajaran ini menghubungkan konsep pelajaran dengan kehidupan siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran kontekstual, siswa menkonstruksi dan menemukan sendiri konsep atau pengetahuan yang diterima. Pembelajaran kontekstual memiliki tujuh prinsip yang berorientasi pada siswa yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar (berkelompok), pemodelan, refleksi siswa, dan penilaian autentik. Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antar pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhadi, dalam Panji Setiawan, I Dewa Nyoman Sudana, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, tujuan penelitian ini adalah yang pertama untuk mengetahui besar peningkatan dan besar kemampuan kreativitas matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual, dan yang ke dua untuk mengetahui kadar aktivitas siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual.

2. METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran maka sesuai dengan pendapat Dr. Endang Mulyatiningsih (2019:1) menyatakan bahwa tujuan PTK adalah peningkatan mutu pembelajaran, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Dengan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan data kuantitatif. Penelitian ini meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi. Setelah diberi perlakuan siswa diberi tes pertama (hasil belajar siklus I).

Selanjutnya hasil belajar siklus II. Kemudian dibandingkan untuk setiap siklus, apakah perlakuan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMKS Al-Hasanah Sibuhuan pada siswa kelas X TKJ. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Senin 24 Juli 2023 sampai dengan Jumat 04 Agustus 2023 dengan pokok bahasan persamaan linear dua variabel. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMKS Al-Hasanah Sibuhuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kontekstual, sebagai upaya meningkatkan kreativitas matematika siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes dan non tes yang berupa lembar observasi.

Dalam penelitian ini, tes dibagi atas tes awal dan tes kreativitas belajar matematika. Tes awal dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel dan juga untuk mengetahui kesulitan-kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi tersebut.

Sedangkan tes kreativitas siswa diberikan setelah pembelajaran melalui model pembelajaran kontekstual yang dilakukan oleh peneliti. Tes kreativitas siswa terdiri atas tes hasil kreativitas I pada siklus I dan tes kreativitas II pada siklus II. Sedangkan Non tes adalah lembar observasi. Berdasarkan pendapat (Trianto dalam Nurdalilah, dkk, 2019) bahwa: “salah satu kegiatan penting dalam proses pembelajaran adalah pengamatan (observasi)”. Observasi terhadap siswa dilakukan oleh peneliti untuk melihat keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Setiap lembar jawaban siswa dikoreksi untuk mengetahui tingkat kemampuan hasil belajar matematis siswa. Penentuan skor untuk hasil kerja siswa dilakukan dengan memberikan penilaian. Adapun langkah yang digunakan adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal ditentukan dengan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan dikutip dari Nurkanca (1986:80) menyatakan sebagai berikut: “Konversi yang dilakukan digunakan dalam mengubah skor mentah yang dicapai. Pedoman yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis data hasil belajar

Interval Hasil Penilaian	Interpretasi
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
55-69	Kurang
0-54	Sangat Kurang

(Wayan Nurkanca, 1986:80)

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan kreativitas belajar matematis siswa melalui penerapan pembelajaran model pembelajaran Kontekstual dilihat dari ketercapaian minimal lebih besar sama dengan 80% siswa yang mengikuti tes memperoleh nilai minimal cukup baik.

3. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Hasil Observasi Kreativitas Belajar Matematika Siswa

Siklus I merupakan pembelajaran dengan pokokbahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual mulai diperkenalkan kepada siswa dalam pembelajaran ini.

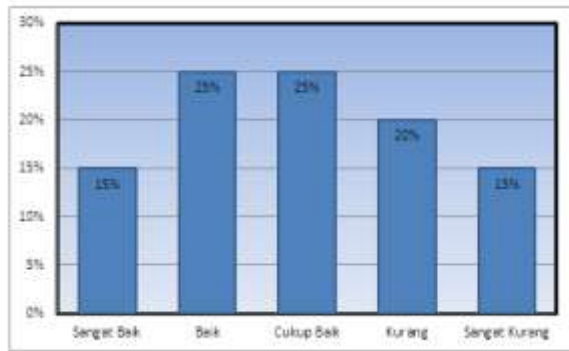
Siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan di Kelas X SMKS Al-Hasanah Sibuhuan Tahun Pelajaran 2023-2024. Diakhir pembelajaran siklus I berlangsung dilaksanakan tes belajar siswa pada Senin 24 Juli 2023, hasil yang didapat dari tes tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Deskripsi Nilai Hasil Tes Siklus I

No	Tingkat Kemampuan	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
1	90-100	3	15%	Sangat baik
2	80 – 89	5	25%	Baik
3	70-79	5	25%	Cukup baik
4	55-69	4	20%	Kurang
5	0-54	3	15%	Sangat Kurang

Dari tabel 2 diatas, diperoleh 3 orang siswa atau 15% dengan kategori “Sangat Baik”, 5 orang siswa atau 25% dengan kategori “Baik”, 5 orang atau 25% dengan kategori “Cukup”, 4 orang atau 20% dengan kategori “Kurang”, dan 3 orang atau 15% dengan kategori “Sangat Kurang”. Secara klasikal tingkat kreativitas sebesar 65%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa belum memenuhi syarat dengan penelitian ini, sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh penulis pada kategori minimal “cukup” minimal $\geq 80\%$. Untuk itu peneliti mengadakan refleksi untuk perbaikan siklus berikutnya.

Untuk lebih jelasnya dapat dicermati grafik yang menggambarkan tingkat hasil tes siswa siklus I sebagai berikut :

**Gambar 1.** Tes Kreativitas Siswa Siklus I

Dari tabel dan grafik diatas dapat dilihat hasil belajar siswa masih tergolong cukup, untuk itu perlu adanya perbaikan dan peningkatan pada proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Diharapkan jumlah siswa pada kategori “sangat baik” akan bertambah, jumlah siswa pada kategori “baik” juga semakin bertambah dan pada kategori “kurang” dan “sangat kurang” diharapkan mengalami penurunan pada siklus berikutnya.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Adapun hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran selama 3 kali pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Kadar Aktivitas Siswa Siklus I

Kategori Aktivitas siswa	Kadar Aktivitas Siswa per Pertemuan (%)			Rata-rata (%)	Batas Toleransi (%)
	I	II	III		
1. Mendengarkan memperhatikan penjelasan guru/teman	15,25 %	15%	13,75 %	15,00 %	15% ≤ P ≤ 25%
2. Membaca/buku yang relevan/buku siswa membaca LKS	15,25 %	19,75 %	19,75 %	14,58 %	10% ≤ P ≤ 20%
3. Menulis/menyelesaikan masalah/men persentasikan hasil kerjanyadengan/kesimpulan/hal-hal yang penting	30%	31,25 %	32,5%	31,25 %	30% ≤ P ≤ 40%
4. Berdiskusi/bertanya kepada teman	18,75 %	18,75 %	13,75 %	15,00 %	15% ≤ P ≤ 25%
5. Berdiskusi/bertanya kepada guru	15%	15,25 %	19,75 %	15,00 %	5% ≤ P ≤ 15%
6. Perilaku siswa yang tidak relevan dengan KBM (mengganggu teman/permisi dari kelas)	1,25%	5,25 %	7,5%	5,00 %	0% ≤ P ≤ 5%

Dari tabel 3 aktivitas siswa siklus I di atas dapat dijelaskan tiap-tiap kategori pengamatan bahwa: aktivitas siswa pada kategori “Mendengar / memperhatikan penjelasan guru/teman” sebesar 15,00% dengan batas

toleransi 15% P 25%, hal ini menunjukkan siswa belum aktif dalam mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru/teman. “Membaca dan memahami soal LKS” sebesar 14,58% dengan batas toleransi 10% P 20%, hal ini menunjukkan siswa belum berantusias dalam mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan. “Menulis (menyelesaikan masalah / mempersentasikan hasil kerja, rangkuman/kesimpulan/hal-hal yang penting) sebesar 31,25% dengan batas toleransi 30% P 40%, hal ini menunjukkan siswa masih ragu dalam menyampaikan hasil yang diperoleh kedepan kelas. Pada kategori “Berdiskusi/bertanya kepada teman” sebesar 18,75% dengan batas toleransi 15% P 25%, “Berdiskusi/bertanya kepada guru” sebesar 15,00% dengan batas toleransi 5% P 15%, hal ini menunjukkan siswa belum terbiasa pada kategori tersebut, dan pada kategori “Perilaku siswa yang tidak relevan dalam kegiatan KBM (mengganggu teman/permisi dari kelas)” sebesar 5,00% dengan batas toleransi 0% P 5%, hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang melakukan perilaku yang tidak relevan pada KBM, seperti mengganggu teman ataupun permisi dari kelas di saat proses belajar mengajar berlangsung. Dapat dilihat dari pengamatan aktivitas siswa tersebut, siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan.

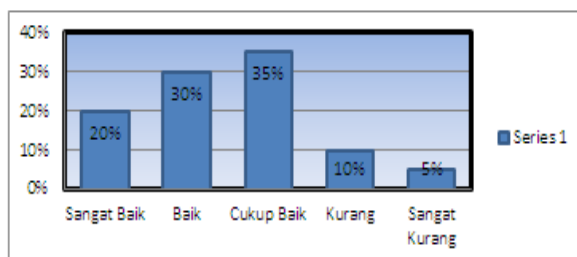
Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, dengan masing-masing pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit dan masih pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel. Diakhir pembelajaran siklus II berlangsung setelah pertemuan ke 3 dilaksanakan tes belajar siswa pada Kamis 10 Januari 2019, Siklus ini merupakan tindak lanjut dari siklus pertama. Hasil-hasil tahapan Siklus II diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. Deskripsi Nilai Hasil Tes Siklus II

No	Tingkat Kemampuan	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
1	90-100	4	20%	Sangat baik
2	80-89	6	30%	Baik
3	70-79	7	35%	Cukup baik
4	55-69	2	10%	Kurang
5	0-54	1	5%	Sangat Kurang

Dari tabel 4 diatas, diperoleh 4 orang siswa atau 20% dengan kategori “Sangat Baik”, 6 orang siswa atau 30% dengan kategori “Baik”, 7 orang atau 35% dengan kategori “Cukup”, 2 orang atau 10% dengan kategori “Kurang”, dan 1 orang atau 5% dengan kategori “Sangat Kurang”. Secara klasikal tingkat kreativitas sebesar 85%, hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa sudah memenuhi syarat dalam penelitian ini, sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh penulis pada kategori minimal “cukup” $\geq 80\%$. Untuk lebih jelasnya dapat dicermati grafik yang menggambarkan tingkat hasil tes siswa siklus II sebagai berikut :

**Gambar 2.** Tes Kreativitas Siswa Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik diatas ada kategori “kurang” dan “sangat kurang” terjadi penurunan dibandingkan hasil tes belajar siswa siklus I. Dimana pada kategori “sangat kurang” pada siklus I berjumlah 3 siswa dan pada siklus II menurun menjadi 1 siswa yang berada pada kategori ini. Pada kategori “kurang” pada siklus I berjumlah 4 siswa dan pada siklus II jumlahnya menurun menjadi 2

siswa. Pada kategori “cukup” di siklus I berjumlah 5 siswa dan pada siklus II jumlahnya menurun menjadi 7 orang siswa. Selanjutnya pada kategori “baik” di siklus I berjumlah 5 orang siswa dan pada siklus II jumlahnya meningkat menjadi 6 orang siswa. Pada kategori penilaian “sangat baik” juga mengalami peningkatan dari siklus I, jika pada siklus I siswa yang berada pada kategori ini berjumlah 3 orang siswa pada siklus II ini jumlah siswa yang berada pada kategori “sangat baik” berjumlah 4 orang siswa.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran selama 3 kali pertemuan pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Obervasi Aktivitas Siswa Siklus II

Kategori Aktivitas siswa	Kadar Aktivitas Siswa per Pertemuan (%)			Rata-rata (%)	Batas Toleransi (%)
	I	II	III		
1. Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru/teman	16.25 %	17.5 %	16.25 %	16.67 %	$15\% \leq P \leq 25\%$
2. Membaca(buku yang relevan/ buku siswa/ membaca LKS	15%	17.5 %	12.5 %	15.00 %	$10\% \leq P \leq 20\%$
3. Menulis(menyelesaikan masalah/mempersentasikan hasil kerja rangkuman/ kesimpulan hal-hal yang penting)	26.25 %	33.75 %	33.75 %	32.50 %	$30\% \leq P \leq 40\%$
4. Berdiskusi/bertanya kepada teman	21.25 %	18.75 %	17.5 %	19.17 %	$15\% \leq P \leq 25\%$
5. Berdiskusi/bertanya kepada guru	16.25 %	12.5 %	16.25 %	15.00 %	$5\% \leq P \leq 15\%$
6. Prilaku siswa yang tidak relevan dengan KBM (mengganggu teman/permisi dari kelas)	5%	0%	0%	1.67 %	$0\% \leq P \leq 5\%$

Dari tabel 4.6 Observasi aktivitas siswa siklus II di atas dapat dijelaskan tiap-tiap kategori pengamatan bahwa: aktivitas siswa pada kategori “Mendengar/memperhatikan penjelasan guru/teman” sebesar 16,67% dengan batas toleransi $15\% \leq P \leq 25\%$, hal ini menunjukkan siswa mulai aktif dalam mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru/teman. “Membaca dan memahami soal LKS” sebesar 15,00% dengan batas toleransi $10\% \leq P \leq 20\%$, hal ini menunjukkan siswa sudah

mulai terbiasa mengikuti metode pembelajaran yang diterapkan. “Menulis (menyelesaikan masalah/mempersentasikan hasil kerja, rangkuman/kesimpulan/hal-hal yang penting) sebesar 32,50% dengan batas toleransi 30% P 40%, hal ini menunjukkan siswa sudah mulai berani menyampaikan hasil yang diperoleh kedepan kelas.

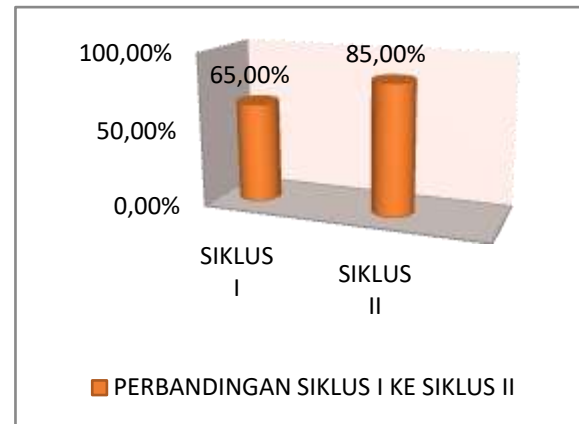
Pada kategori “Berdiskusi/bertanya kepada teman” sebesar 19,17% dengan batas toleransi 15% P 25%, “Berdiskusi/bertanya kepada guru” sebesar 15,00% dengan batas toleransi 5% P 15%, hal ini menunjukkan siswa sudah terbiasa pada kategori tersebut, dan pada kategori “Perilaku siswa yang tidak relevan dalam kegiatan KBM (mengganggu teman/permisi dari kelas)” sebesar 1,67% dengan batas toleransi 0% P 5%, hal ini menunjukkan berkurangnya siswa yang melakukan perilaku yang tidak relevan pada KBM, seperti mengganggu teman ataupun permisi dari kelas di saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Peningkatan Kreativitas Matematika Siswa

Peningkatan kreativitas siswa dalam belajar matematika dapat dilihat berdasarkan hasil tes kreativitas matematika siswa pada siklus I terdapat hanya 13 orang siswa yang memperoleh nilai kategori penilaian dari 20 siswa yang mengikuti tes atau dengan persentase 65% dan nilai rata-rata siswa secara keseluruhan sebesar 69,60 dan hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas matematika siswa pada siklus I masih berada pada kategori kurang. Sedangkan pada siklus II terdapat 17 orang siswa yang memperoleh nilai ketuntasan dari 20 siswa yang mengikuti tes atau dengan persentase 85% dan nilai rata-rata siswa secara keseluruhan sebesar 78,35 dan hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas matematika siswa pada siklus II telah berada pada kategori baik.

Untuk hasil yang lebih jelas mengenai peningkatan kreativitas matematika siswa dari siklus I ke siklus II dapat dicermati grafik di bawah ini yang menggambarkan peningkatan kreativitas matematika siswa dari siklus I ke siklus II sebagai berikut :



Gambar 3. Peningkatan Kreativitas Siswa Dari Siklus I ke Siklus II

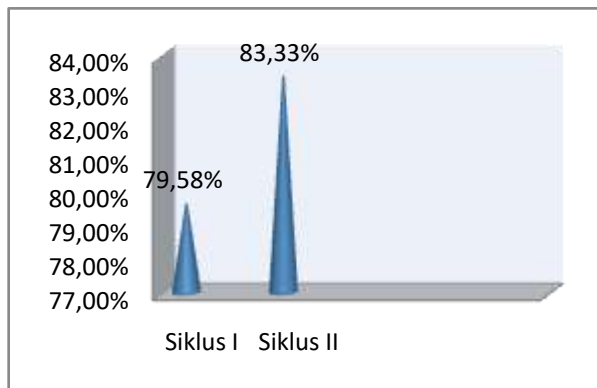
Gambar di atas menunjukkan bahwa dengan penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan kreativitas matematika siswa pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel di SMKS Al-Hasanah Sibuhuan tahun pelajaran 2023-2024.

2. Aktivitas Siswa

Bila ditinjau dari segi aktivitas siswa pada siklus I tidak memenuhi kriteria yang ditentukan, dimana aktivitas siswa pada siklus I hanya 79,58% dengan kategori “cukup”. Sedangkan pada siklus II meningkat baik menjadi 83,33% dengan kategori “baik”. Aktivitas siswa ini meningkat baik disebabkan kerjasama yang baik siswa dan guru atau siswa itu sendiri. Jadi didalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa atau siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa

akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Untuk hasil yang lebih jelas mengenai peningkatan kadar aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dapat dicermati grafik di bawah ini yang menggambarkan peningkatan kadar aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebagai berikut :



Gambar 4. Peningkatan Aktivitas Siswa Dari Siklus I ke Siklus II

Gambar di atas menunjukkan bahwa siswa kelas XSMKS Al-Hasanah Sibuhuan tahun pelajaran 2023-2023 aktif dalam proses pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Kontekstual pada pokok bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel, hal ini terbukti dengan perolehan kadar aktivitas sebesar 83,33% yang berarti kadar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran meningkat dan berada pada kategori “baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). *Efektivitas model OPPEMEI untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.*

Journal of Education Technology, 4(2), 150–160.

Alzoubi, A. M., Al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). *The effect of creative thinking education in enhancing creative self-efficacy and cognitive motivation.* *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117–130.

Astuti, R., & Aziz, T. (2019). *Integrasi pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta.* *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294–302.

Endang Mulyatiningsih. 2019. *Metode Penelitian Tindakan Kelas. Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru* Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.

Ernawati, M., Muhammad, D., Asrial Asrial, & Muhaimin Muhaimin.(2019). *Development of creative thinking skill instruments for chemistry student teachers in Indonesia.* *International Journal of Online and Biomedical Engineering (IJOE)*, 15(14), 21–30.

Nurdalilah, N., Harahap, A. N., & Rhamayanti, Y. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction Dan Make A Match Pada Materi Pokok Teorema Pythagoras.* *PeTeKa*, 2(1), 39-44.

Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). *Analisis learning and inovation skills mahasiswa PAI melalui pendekatan saintifik dalam*

implementasi keterampilan abad 21.
Conciencia, 19(2), 112–131.

Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2020). *Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning.* *Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi Dan Aplikasi*, 8(2), 163-171.

Ulinnuha, R., Waluya, S. B., & Rochmad, R. (2021). *Creative thinking ability with open-ended problems based on self-efficacy in Gnomio blended learning.* *Unnes Journal of Research Mathematics Education*, 10(1), 20–25.