

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Majene kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 pada tanggal 3 sampai 23 Januari 2024. Kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda dimana kelas XI MIPA 1 diajar menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) sedangkan kelas XI MIPA 2 diajar menggunakan model pembelajaran langsung. Sebelum dan setelah diberikan materi pembelajaran, kedua kelas diberikan tes berupa soal uraian yang telah divalidasi oleh dosen ahli yang kemudian disebut sebagai tes kemampuan berpikir kreatif siswa.

1. Data Deskriptif

Data yang diperoleh dari analisis deskriptif yaitu

a. Data Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen

1) Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas Eksperimen

Kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berdasarkan hasil analisis deskriptif dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif didapatkan 46 nilai tertinggi dan terendah 4 dengan rata-rata yaitu 25,13 yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong tidak kreatif, median sebesar 29,00 yang berarti bahwa nilai tengah dari data tersebut ialah 29, modus sebesar 37 yang berarti bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai 37 yang berkategori tidak kreatif, simpangan baku sebesar 12,715 yang artinya sebaran data berada disekitar nilai mean, dan variansi sebesar 161,664. Hasil olahan data dengan bantuan program SPSS 20 sebagaimana yang terlampir pada lampiran 1.4 dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut

Tabel 4.1. Data Nilai *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen

Data	Kelas Eksperimen
Nilai tertinggi	46
Nilai terendah	4
Mean	25,13
Median	29,00
Modus	37
Simpangan baku	12,715
Variansi	161,664

Berdasarkan tabel hasil *pretest* di atas, hasil kemampuan berpikir kreatif siswa juga dipaparkan dalam tabel distribusi frekuensi dan presentase perolehan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Perolehan Nilai Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen

Nilai	<i>Pretest</i>		Kategori
	Frekuensi	Persentasi %	
0-54	23	100%	Tidak Kreatif
55 – 59	0	0	Kurang Kreatif
60 – 75	0	0	Cukup Kreatif
76 – 85	0	0	Kreatif
86 - 100	0	0	Sangat Kreatif

2) Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen

Kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen setelah menerima perlakuan, ditunjukkan oleh data yang dianalisis secara deskriptif dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif diperoleh nilai tertinggi sebesar 91 dan terendah 69 dengan rata-rata yaitu 83,04 yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong kreatif, median sebesar 85 yang berarti nilai tengah dari data tersebut ialah 85, modus sebesar 91 yang berarti mayoritas siswa memperoleh nilai 91 yang berkategori sangat kreatif, simpangan baku sebesar 7,871 yang artinya sebaran data jauh dari nilai mean, dan variansi sebesar 61,953. Hasil olahan data dengan bantuan program SPSS 20 sebagaimana yang terlampir pada lampiran 1.4 dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3. Data Nilai *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Eksperimen

Data	Kelas Eksperimen
Nilai tertinggi	91
Nilai terendah	69
Mean	83,04
Median	85
Modus	91
Simpangan baku	7,871
Variansi	61,953

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, hasil kemampuan berpikir kreatif siswa juga disajikan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Perolehan Nilai Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Nilai	<i>Posttest</i>		Kategori
	Frekuensi	Persentasi %	
0-54	0	0	Tidak Kreatif
55 – 59	0	0	Kurang Kreatif
60 – 75	5	21,739%	Cukup Kreatif
76 – 85	10	43,478%	Kreatif
86 - 100	8	34,782%	Sangat Kreatif

b. Data Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Kontrol

1) Data *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan analisis deskriptif sebelum perlakuan pada kelas kontrol, kemampuan berpikir kreatif siswa menunjukkan nilai tertinggi 46 dan nilai terendah 7, dengan nilai rata-rata mencapai 24,72 yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori tidak kreatif, median sebesar 21 yang berarti bahwa nilai tengah dari data tersebut ialah 21, modus sebesar 13 yang berarti mayoritas siswa memperoleh nilai 13 yang berkategori tidak kreatif, simpanga baku sebesar 13,716 yang artinya sebaran data berada disekitar nilai mean, dan variansi sebesar 188,127. Hasil olahan data dengan bantuan program SPSS 20 sebagaimana yang terlampir pada lampiran 1.4 dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5. Data Nilai *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Kontrol

Data	Kelas Kontrol
Nilai tertinggi	46
Nilai terendah	7
Mean	24,72
Median	21
Modus	13
Simpangan baku	13,716
Variansi	188,127

Berdasarkan tabel hasil *pretest* di atas, hasil kemampuan berpikir kreatif siswa juga disajikan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu.

Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi dan Persentase Perolehan Nilai Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Nilai	<i>Pretest</i>		Kategori
	Frekuensi	Persentasi %	
0-54	25	100%	Tidak Kreatif
55 – 59	0	0	Kurang Kreatif
60 – 75	0	0	Cukup Kreatif
76 – 85	0	0	Kreatif
86 - 100	0	0	Sangat Kreatif

2) Data *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Kontrol

Kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol setelah menerima perlakuan berdasarkan data perhitungan analisis deskriptif dari hasil tes keampuan berpikir kreatif siswa diperoleh nilai tertinggi sebesar 79 dan terendah 57 dengan rata-rata 69,64 yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa tergolong cukup kreatif, median sebesar 70 yang berarti nilai tengah dari data tersebut ialah 70, modus sebesar 70 yang berarti mayoritas siswa memperoleh nilai 70 yang berkategori cukup kreatif, simpangan baku sebesar 6,428 yang artinya sebaran data jauh dari nilai mean, dan variansi sebesar 41,323. Hasil olahan data dengan bantuan program SPSS 20 sebagaimana yang terlampir pada lampiran 1.4 dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7. Data Nilai *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Kontrol

Data	Kelas Kontrol
Nilai tertinggi	79
Nilai terendah	57
Mean	69,64
Median	70
Modus	70
Simpangan baku	6,428
Variansi	41,323

Berdasarkan tabel hasil *posttest* di atas, hasil kemampuan berpikir kreatif siswa juga disajikan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase perolehan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa sebagai berikut:

Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi dan Persentase Perolehan Nilai Hasil *Posttest* Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Nilai	<i>Posttest</i>		Kategori
	Frekuensi	Persentasi %	
0-54	0	0	Tidak Kreatif
55 – 59	3	12%	Kurang Kreatif
60 – 75	18	72%	Cukup Kreatif
76 – 85	4	16%	Kreatif
86 - 100	0	0	Sangat Kreatif

c. *N-Gain Score*

N-Gain score pada penelitian ini berbantuan SPSS 20 sebagaimana yang terlampir pada lampiran 1.3. Data dikategorikan tinggi jika $g > 0,7$

Tabel 4.9. Hasil *N-Gain Score* Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata <i>N-Gain Score</i>	Rentang	Kategori
Kontrol	0,59	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
Eksperimen	0,77	$g > 0,7$	Tinggi

d. Data Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Oleh Guru Dan Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada 3 kali pertemuan, diperoleh hasil keterlaksanaan pembelajaran yang meliputi aktivitas guru yang disajikan pada tabel 4.10.

Tabel 4.10. Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Oleh Guru

	1	2	3	Rata-rata	Kategori
Eksperimen	95,71	95,71	95,71	95,71	Tinggi
Kontrol	92,85	92,85	92,85	92,85	Tinggi

Berdasarkan pada tabel diperoleh kegiatan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada kelas eksperimen selama tiga kali pertemuan diperoleh rata-rata sebesar 95,71 artinya keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikategorikan tinggi sedangkan pada kelas kontrol selama tiga kali pertemuan diperoleh rata-rata sebesar 92,85 artinya keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga dikategorikan tinggi. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada tabel 4.11.

Tabel 4.11. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa

	1	2	3	Rata-rata	Kategori
Eksperimen	92,85	92,85	92,85	92,85	Tinggi
Kontrol	91,42	91,42	91,42	91,42	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.11 diperoleh kegiatan keterlaksanaan pembelajaran yang meliputi aktivitas siswa pada kelas eksperimen selama tiga kali pertemuan diperoleh rata-rata sebesar 92,85 artinya aktivitas siswa yang dilakukan dikategorikan tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol selama tiga kali pertemuan diperoleh rata-rata sebesar 91,42 artinya aktivitas siswa yang dilakukan dikategorikan tinggi.

2. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis dalam penelitian ini, ada beberapa prasyarat yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data, peneliti menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* dengan bantuan SPSS versi 20.00. Berikut hasil uji normalitas data kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.12. Hasil Uji Normalitas *N-Gain Score* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	Jumlah Sampel	Signifikan	Kesimpulan
1	Eksperimen	23	0,200	Normal
2	Kontrol	25	0,200	Normal

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa nilai signifikansi = $0,2 > \alpha$, untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, artinya bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, memiliki varians yang homogen. Pengujian ini menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 20. Berikut adalah hasil uji homogenitas untuk kedua kelas tersebut:

Tabel 4.13. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data *Pretest*

Nilai	Signifikansi	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,513	Homogen

Berdasarkan tabel 4.13 di atas, diperoleh nilai signifikan untuk *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu 0,513 dengan $\alpha = 0,05$. Hasil itu menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} > 0,05$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Tabel 4.14. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *N-Gain Score*

Nilai	Signifikan	Kesimpulan
<i>N-Gain Score</i>	0,302	Homogen

Dari tabel 4.14 di atas, didapatkan nilai signifikansi untuk *n-gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,302 dengan nilai $\alpha = 0,05$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *n-gain score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

3. Hasil Uji Hipotesis

Setelah memperoleh hasil uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, pengujian hipotesis dapat dilakukan. Hipotesis penelitian yang akan diuji ialah:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$: Kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve Create and Share* (SSCS) lebih rendah atau sama dengan kemampuan berpikir kreatif yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$: Kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve Create and Share* (SSCS) lebih

tinggi dari pada kemampuan berpikir kreatif yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* pada skor *n-gain score* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 20. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan uji hipotesis:

Tabel 4.15. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

<i>N-Gain</i>	α	Signifikansi	Keterangan
	0,05	0,000	Ho Ditolak

Tabel 4.15 diatas menunjukkan bahwa sig (*2 tailed*) kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve Create and Share* (SSCS) lebih tinggi dari pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti berperan sebagai pendidik yang menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) di kelas XI MIPA 1 SMAN 3 Majene sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 2 SMAN 3 Majene sebagai kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terdapat observer yang membantu peneliti untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan aktivitas siswa disetiap pertemuan baik dikelas eksperimen dan dikelas kontrol.

1) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, untuk siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) sebelum diberikan perlakuan diperoleh rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 25,13% yang berada pada kategori tidak kreatif, dan setelah diberikan perlakuan diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif dengan rata-rata sebesar 83,04 yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori kreatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Antasari (2023), dimana rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berada dalam kategori kreatif. Kemudian menurut Pakpahan., dan simbolon (2018) kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) tergolong dalam kategori tinggi. Serta menurut Ningsih (2015) kemampuan berpikir kreatif yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) tergolong dalam kategori baik.

2) Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung

Adapun hasil penelitian untuk siswa kelas XI yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung sebelum diberikan perlakuan diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dengan rata-rata sebesar 24,72% yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori tidak kreatif. Dan setelah diberikan perlakuan terdapat rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 69,64% yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori cukup kreatif. Penelitian di atas didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kamalia (2015), bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung belum mampu menjawab soal secara rinci. Berdasarkan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung berada pada kategori cukup kreatif. Kemudian menurut Wahyuningtyas (2018) kemampuan berpikir kreatif yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung tergolong dalam kategori sedang.

3) Perbandingan Antara Model Pembelajaran SSCS Dan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Berdasarkan hasil analisis, kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung. Hal tersebut berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* yang telah dilakukan oleh peneliti. Hasil ini juga sejalan dengan nilai rata-rata *n-gain score* dari tes kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) mencapai 0,77, yang lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *n-gain score* hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung, yaitu 0,57.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Kamalia (2015), yang menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapat pembelajaran melalui model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) lebih tinggi dari pada yang diajar dengan model pembelajaran langsung. Menurut Kamalia, siswa yang menerima pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berada dalam kategori kreatif, sedangkan siswa yang diajarkan secara langsung berada dalam kategori cukup kreatif. Penelitian ini juga sejalan dengan Wahyuningtyas (2018), siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) memiliki kemampuan berpikir kreatif lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung, serta oleh Antasari (2023), yang menegaskan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.