

**EFEKTIVITAS MODEL *CIRCUIT LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR EKONOMI SISWA  
SMAN 7 PONTIANAK**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH  
ANNA MAY LINDA  
NIM F1031131063**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU ILMU SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2017**

**EFEKTIVITAS MODEL *CIRCUIT LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR EKONOMI SISWA  
SMAN 7 PONTIANAK**

**ANNA MAY LINDA  
NIM F1031131063**

**Disetujui,**

**Pembimbing I**



**Dr. Witarsa, M.Si  
NIP. 195812251986031003**

**Pembimbing II**



**Dr. Achmadi, M.Si  
NIP. 196611271992031001**

**Mengetahui,**



**Dekan Fkip Untan**  
**Dr. H. Martono, M.Pd  
NIP. 196803161994031014**

**Ketua Jurusan PIIS**



**Dr. Hj. Sulistyarini, M.Si  
NIP. 196511171990032001**

# EFEKTIVITAS MODEL *CIRCUIT LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA SMAN 7 PONTIANAK

**Anna May Linda**

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN Pontianak

Email : [annamaylinda96@gmail.com](mailto:annamaylinda96@gmail.com)

## **Abstract**

*The tendency of teachers in providing learning using conventional models makes students become bored and not focus in the learning process. This has an impact on low creativity of students in conveying ideas and learning outcomes that are always under the minimum criteria. The purpose of this research was to know the effectiveness of the application of circuit learning model to improve creativity and learning outcomes in economic subjects on grade XI IIS SMAN 7 Pontianak. The research method is quasy experimental design with NonEquivalent Control Group Design. The sample of this research is XI IIS 3 as experiment class and XI IIS 4 as control class. The average creativity score at the first meeting was 62.58 with the percentage 63%, the second meeting was 64.03 with the percentage of 64% and the third meeting was 65.97 with the percentage 66%. The average learning outcomes of experiment class is 75,04, while the average learning outcomes of control class is 64.41. The value of the creativity effect size is 0.60 and the value of the learning outcomes effect size is 0,59, it means that circuit learning model gives an impact of improvement on creativity and student learning outcomes.*

**Keywords : *Circuit Learning Model, Creativity, Learning Outcomes, Economic Subjects***

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru melalui sumber belajar dan terjadi pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar siswa dapat memperoleh dan menguasai ilmu pengetahuan sehingga dapat memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa di dalam kehidupan di lingkungan belajar maupun masyarakat. Pembelajaran yang tepat pada dasarnya memiliki tujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan agar siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih tujuan dari belajar secara optimal. Keberhasilan siswa dalam meraih tujuan belajar tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan tujuan pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan

pembelajaran siswa memiliki daya serap terhadap bahan pelajaran yang berbeda terhadap perbedaan daya serap tersebut guru harus dapat menentukan model pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan situasi, kondisi serta materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 7 Pontianak, siswa pada kelas XI IIS 3 memiliki kreativitas dengan kriteria yang dikatakan cukup dimana melalui hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi yang mengatakan bahwa siswa kelas XI IIS 3 kecendrungan kreativitas yang dimiliki masih dikatakan cukup karena masih banyak siswa yang belum kreatif di dalam pembelajaran dan rata-rata skor kreativitas siswa adalah sebesar 42,89 dengan persentase 43% termasuk dalam kategori cukup. Selama ini di dalam proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi siswa

kurang mampu dalam hal menyampaikan gagasan/ide yang berhubungan dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Melalui hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI IIS 3, hasil belajar yang dilihat dari nilai ulangan harian mata pelajaran ekonomi rata-rata nilai berada di bawah kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan di SMA Negeri 7 Pontianak yaitu 75.

Selama tiga kali melaksanakan ulangan harian rata-rata ulangan harian pertama adalah 60,91, rata-rata ulangan harian kedua 69,00 dan rata-rata ulangan harian ketiga adalah 58,14. Hal ini berarti siswa pada kelas XI IIS 3 masih banyak yang tidak menguasai dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru selama ini di dalam proses pembelajaran. Selama ini guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Pontianak khususnya pada kelas XI IIS 3 menyampaikan materi pelajaran hanya melalui model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Hal ini membuat siswa menjadi jenuh, kurang bersemangat dan tidak fokus pada penjelasan guru yang berdampak pada rendahnya tingkat kreativitas siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Karena hal tersebut peneliti ingin menerapkan model pembelajaran yang belum pernah diterapkan di kelas XI IIS 3 yaitu model pembelajaran *circuit learning*.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian mengenai bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *circuit learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 7 Pontianak. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *circuit learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 7 Pontianak. Peneliti menggunakan beberapa teori dari para ahli yang digunakan sebagai landasan teori di dalam penelitian ini. Menurut Huda (2015: 311) *circuit learning* adalah strategi pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (*adding*)

dan pengulangan (*repetition*). Menurut Budiyanto (2016: 102) inti pembelajaran model *circuit learning* adalah menciptakan situasi belajar yang kondusif dan fokus, siswa membuat catatan kreatif sesuai dengan pola fikirnya peta konsep-bahasa khusus, tanya jawab, dan refleksi. Sedangkan menurut Suyatno (2009: 75) model pembelajaran ini menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan masalah dalam menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individu.

Jadi dari pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *circuit learning* adalah model pembelajaran yang termasuk dalam pendekatan berpikir dan berbasis masalah yang memiliki komponen lengkap dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dengan tujuan memaksimalkan pengembangan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. Menurut Huda (2015: 313) model *circuit learning* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model *Circuit learning* yaitu meningkatkan kreativitas siswa dalam merangkai kata dengan bahasa sendiri dan melatih konsentrasi siswa untuk fokus pada peta konsep yang disajikan guru sedangkan kelemahan *circuit learning* adalah penerapan strategi tersebut memerlukan waktu lama dan tidak semua pokok bahasan bisa disajikan melalui strategi ini.

Adapun langkah-langkah model *circuit learning* menurut Huda (2015: 312) yaitu tahap satu persiapan yaitu (1) melakukan apersepsi, (2) menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran hari ini dan (3) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan. Tahap dua pelaksanaan yaitu (1) melakukan tanya jawab tentang topik yang dibahas, (2) menempelkan gambar tentang topik tersebut di papan tulis, (3) mengajukan pertanyaan tentang gambar yang ditempel, (4) menempelkan peta konsep yang telah dibuat, (5) menjelaskan peta konsep yang telah ditempel, (6) membagi siswa menjadi

beberapa kelompok, (7) memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok, (8) menjelaskan bahwa setiap kelompok harus mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri, (9) menjelaskan bahwa bagian peta konsep yang mereka kerjakan akan dipresentasikan, (10) melaksanakan presentasi bagian peta konsep yang telah dikerjakan, (11) memberikan penguatan berupa pujian atau hadiah atas hasil presentasi yang bagus serta memberikan semangat kepada mereka yang belum dapat pujian atau hadiah untuk berusaha lebih giat lagi, (12) menjelaskan kembali hasil diskusi siswa tersebut agar wawasan siswa menjadi lebih luas. dan tahap tiga penutup yaitu (1) memancing siswa untuk membuat rangkuman (2) melakukan penilaian terhadap hasil kerja siswa.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Menurut Ghufron dan Risnamawita (2016: 103) kreativitas adalah prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Menurut Clark Moustakis (Munandar, 2012: 18) kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Jadi dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Ambalie mengemukakan beberapa faktor penting yang mempengaruhi kreativitas yaitu (1) Kemampuan kognitif, meliputi pendidikan formal dan informal. Faktor ini mempengaruhi keterampilan sesuai dengan bidang dan masalah yang dihadapi individu yang bersangkutan (2) Disiplin, karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi, dan kemandirian. Faktor-faktor ini akan mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah (3) Motivasi intrinsik, sangat mempengaruhi kreativitas seseorang karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin guna menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi (4) Lingkungan sosial, kreativitas juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial seperti pengawasan, penilaian maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar (Ghufron dan Risnamwati, 2016: 123-124).

Guilford mengemukakan indikator kreativitas *aptitude* (kognitif) yaitu (1) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*) adalah kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan (2) Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan atau bermacam-macam jalan pemecahan terhadap masalah (3) Keterampilan berpikir keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli dan (4) Keterampilan memperinci (Elaborasi) adalah kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan kemampuan untuk menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga lebih menarik (Ghufron dan Risnawati, 2016: 106-111).

Menurut Winkel (Purwanto, 2011: 45) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Soedijarto (Purwanto, 2011: 46) mendefinisikan Hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa

dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Menurut Abdurahman (Jihad dan Haris, 2013: 14) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2009: 34) yang menyatakan hasil belajar adalah Kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajar. Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar perlu di evaluasi menggunakan tes hasil belajar yang dilakukan dalam bentuk ulangan harian atau ulangan umum yang nantinya hasil tersebut akan dinyatakan dalam bentuk angka atau skor.

Slameto mengungkapkan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar antara lain (1) Jasmaniah, yang termasuk ke dalam faktor jasmaniah adalah faktor kesehatan dan cacat tubuh (2) Faktor psikologis, ada tujuh faktor yang termasuk ke dalam faktor psikologis yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan (3) Faktor kelelahan, agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri individu yang sedang belajar antara lain (1) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan (2) Faktor sekolah, mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan

gedung, metode belajar dan tugas rumah (3) Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 2013: 54).

Adapun indikator dari hasil belajar ada dua yaitu (1) Kriteria ditinjau dari sudut proses. Kriteria ditinjau dari sudut proses menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses haruslah merupakan interaksi dinamis sehingga siswa, sebagai subjek yang belajar mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri, dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara efektif. (2) Kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapai. Kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapai menekankan kepada tingkat penguasaan tujuan oleh siswa baik dari segi kualitas maupun kuantitas (Sudjana, 2005: 35).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian *quasy experimental design* dan rancangan penelitian *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2016: 116). Subjek penelitian di dalam penelitian ini adalah kelas XI IIS 3 dan kelas XI IIS 4 berjumlah 70 orang siswa yang belum menerima materi perpajakan dalam pembangunan ekonomi di SMA Negeri 7 Pontianak tahun pelajaran 2016/2017. Kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang pertama adalah teknik observasi langsung berupa observasi terhadap proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol serta observasi terhadap kreativitas *aptitude* siswa di kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah teknik komunikasi langsung berupa wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi mengenai kreativitas siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah teknik pengukuran berupa tes tertulis (*pre-test*

dan *post-test*) berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal dan teknik pengumpulan data yang keempat adalah teknik studi dokumenter berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian seperti dokumentasi dan daftar nilai siswa kelas XI IIS 3 dan XI IIS 4. Instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi kreativitas dan proses pembelajaran, pedoman wawancara dan soal tes yang telah di validasi oleh guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 7 Pontianak. Dengan hasil validasi yang menyatakan bahwa instrumen yang digunakan valid dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan di kelas XI IIS 1 dan XI IIS 2 di SMA Negeri 7 Pontianak diperoleh keterangan bahwa tingkat reliabilitas soal yang disusun tergolong tinggi dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,77. Hasil penelitian berupa penerapan model pembelajaran *circuit learning* dianalisis dan dideskripsikan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil kreativitas di hitung skor kreativitas siswa dengan rumus sebagai berikut :

$$S = \frac{\text{jumlah nilai diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100 \dots\dots\dots (1)$$

Selanjutnya akan dihitung persentase skor kreativitas siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Ali, 1984: 188) :

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan :

- DP = tingkat keberhasilan yang dicapai
- n = nilai yang diperoleh
- N = nilai total

Untuk mengetahui tingkat kategori, persentase yang diperoleh dikonsultasikan dengan kategori berikut:

- 85% - 100% = Sangat Tinggi
- 69% - 84% = Tinggi
- 53% - 68% = Baik
- 37% - 52% = Cukup
- 20% - 36% = Rendah

Untuk hasil belajar yang diperoleh siswa akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{jumlah soal}} \dots\dots\dots (3)$$

Rata-rata hasil belajar selama tiga kali pertemuan akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2016: 49) :

$$x = \frac{\sum X}{N} \dots\dots\dots (4)$$

Keterangan :

- x = Rata-rata (mean)
- $\sum x$  = *epsilon* (jumlah)
- N = banyaknya subjek

Dan untuk efektivitas penerapan model pembelajaran *circuit learning* dihitung menggunakan rumus *effect size* menurut Leo Sutrisno sebagai berikut:

$$\Delta = \frac{\bar{x}_E - \bar{x}_K}{S_K} \dots\dots\dots (5)$$

Keterangan:

- $\Delta$  = *Effect size*
- $\bar{x}_E$  = skor kelas eksperimen
- $\bar{x}_K$  = skor kelas kontrol
- $S_K$  = Standar deviasi kelas kontrol

Dengan kriteria:

- ES < 0,2 = Digolongkan rendah
- 0,2 < ES < 0,8 = Digolongkan sedang
- ES > 0,8 = digolongkan tinggi

Prosedur di dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu : (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan penelitian, (3) tahap akhir. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

### Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain : (1) Menyiapkan surat pra riset untuk sekolah yang akan diteliti; (2) Melakukan observasi di SMA Negeri 7 Pontianak; (3) Membuat perangkat pembelajaran rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (4) Membuat instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, soal tes pilihan ganda dan lembar observasi; (5) Memvalidasi instrumen penelitian; (6) Mengadakan uji coba instrumen penelitian; dan (7) Menganalisis data hasil uji coba.

### Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1)

Memberikan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol; (2) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Circuit Learning* dikelas eksperimen dan konvensional di kelas kontrol; (3) Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol; dan (4) Pengumpulan data dan penskoran hasil akhir.

### Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain : (1) Menganalisis data hasil penelitian; (2) Mengolah data hasil penelitian; (3) Membahas hasil penelitian; (4) Membuat kesimpulan dan saran (5) Menyusun laporan penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 7 Pontianak dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas XI IIS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 4 sebagai kelas kontrol. Pada kelas XI IIS 3 diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Circuit Learning* sedangkan kelas XI IIS 4 diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Hasil kreativitas siswa pada kelas eksperimen dengan diterapkan model pembelajaran *circuit learning* selama tiga kali pertemuan secara ringkas dapat dilihat dari tabel satu berikut:

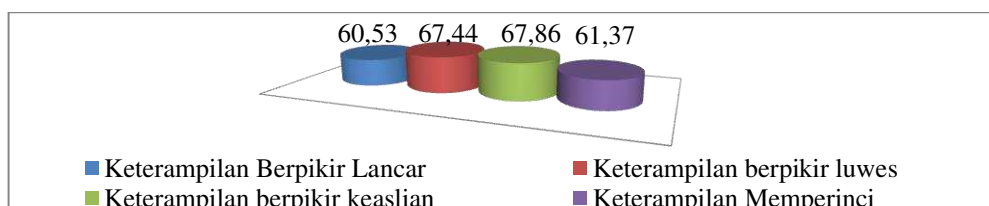
**Tabel 1. Hasil Kreativitas Siswa Kelas Eksperimen**

Skor	Rata-rata	Standar deviasi	Persentase	Kriteria
Pertemuan 1	62,58	5,640	63%	Baik
Pertemuan 2	64,03	5,997	64%	Baik
Pertemuan 3	65,97	6,023	66%	Baik

Pada tabel satu menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas eksperimen selama tiga kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *circuit learning* selalu meningkat dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga dengan peningkatan skor sebesar 3,39. Persentase kreativitas siswa pada pertemuan pertama adalah 63%, pertemuan kedua adalah 64% dan pertemuan ketiga adalah 66%. Pada setiap pertemuan persentase skor kreativitas siswa kelas eksperimen selalu berada di atas 50%, ini berarti bahwa kreativitas siswa sudah termasuk dalam kategori baik.

Indikator kreativitas *aptitude* siswa di dalam kelas eksperimen selama tiga kali pertemuan selalu mengalami peningkatan

pada setiap pertemuan. Skor keterampilan berpikir lancar pada pertemuan pertama adalah 57,68, pertemuan kedua adalah 60,10 dan pertemuan ketiga adalah 63,82. Skor keterampilan berpikir luwes pada pertemuan pertama adalah 66,55, pertemuan kedua adalah 67,53 dan pertemuan ketiga adalah 68,24. Skor keterampilan berpikir keaslian pada pertemuan pertama adalah 66,97, pertemuan kedua adalah 67,79 dan pertemuan ketiga adalah 68,82. Skor keterampilan memperinci pada pertemuan pertama adalah 60,00, pertemuan kedua adalah 61,57 dan pertemuan ketiga 62,55. Rata-rata indikator kreativitas siswa dalam tiga pertemuan adalah berikut:



**Grafik. Perbandingan Indikator Kreativitas *Aptitude***



Berdasarkan grafik diatas menunjukkan rata-rata skor indikator kreativitas *aptitude* dari tiga kali pertemuan. Indikator keterampilan berpikir keaslian memiliki rata-rata skor tertinggi dibandingkan dengan indikator kreativitas *aptitude* yang lainnya. Indikator keterampilan berpikir luwes memiliki skor yang tidak jauh berbeda dengan keterampilan berpikir keaslian. Sedangkan

indikator keterampilan berpikir lancar memiliki rata-rata skor kreativitas yang paling rendah dibandingkan ketiga indikator yang lain. Selanjutnya adalah hasil penelitian mengenai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol secara ringkas dapat dilihat pada tabel dua berikut:

**Tabel 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa**

Skor	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	x	SD	X	SD
<i>Pre-Test</i>	50,00	13,750	50,88	17,077
<i>Post-Test</i>	75,04	6,855	64,41	17,878

Pada tabel dua menunjukkan bahwa rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan tidak jauh berbeda, hanya berbeda sebesar 0,88. Namun setelah diberi perlakuan yang berbeda, kedua kelas menunjukkan hasil yang berbeda. Rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 75,04 dan rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 64,41 ada perbedaan nilai sebesar 10,63. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *circuit learning* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Secara umum terjadi peningkatan nilai yang diperoleh siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan yang paling besar terjadi pada kelas eksperimen dimana rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 50,00 dan rata-rata *post-test* adalah 75,04 terjadi peningkatan sebesar 25,04. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata *pre-test* adalah 50,88 dan rata-rata *post-test* adalah 64,41, terjadi peningkatan sebesar 13,53. Apabila dibandingkan nilai rata-rata kedua kelas tersebut nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol, dengan selisih peningkatan sebesar 11,51.

Untuk menghitung efektivitas penerapan model pembelajaran *circuit learning* menggunakan rumus *effect size* (5). Dari hasil

observasi kreativitas pada setiap pertemuan dikelas eksperimen diketahui bahwa rata-rata kreativitas pada pertemuan pertama adalah 62,58 dan pada pertemuan ketiga adalah 65,97 dengan standar deviasi pertemuan pertama adalah 5,640. Dengan demikian diperoleh hasil *effect size* sebagai berikut:

$$\Delta = \frac{65,97 - 62,58}{5,640} = 0,60$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,60 karena  $0,2 < 0,60 < 0,8$  maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* ini digolongkan dalam kategori sedang.

Dari hasil *post-test* yang telah diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol selama tiga kali pertemuan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,04 nilai rata-rata kelas kontrol 64,41 dan standar deviasi kelas kontrol sebesar 17,878. Dengan demikian diperoleh hasil *effect size* sebagai berikut:

$$\Delta = \frac{75,04 - 64,41}{17,878} = 0,59$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,59 karena  $0,2 < 0,59 < 0,8$  maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* ini digolongkan dalam kategori sedang.

### **Pembahasan Penelitian**

Dalam penelitian ini siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diajar langsung

oleh peneliti, sedangkan guru mata pelajaran ekonomi menjadi observer yang mengamati proses pembelajaran serta mengamati kreativitas siswa dikelas eksperimen. Materi yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda, yaitu mengenai Perpajakan dalam pembangunan ekonomi hanya saja model yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berbeda. Untuk kelas eksperimen model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *circuit learning* sedangkan kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional. Proses penerapan model pembelajaran *circuit learning* maupun konvensional diamati oleh observer melalui lembar observasi. Metode dalam penyampaian materi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan melalui diskusi kelompok dengan model pembelajaran *circuit learning*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang termasuk dalam pendekatan berpikir dan berbasis masalah yang memiliki komponen lengkap dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dengan tujuan memaksimalkan pengembangan pemikiran siswa. Selama penerapan model pembelajaran *circuit learning* di kelas eksperimen ada beberapa kendala yang ditemui peneliti.

Kendala yang pertama adalah tidak semua kelompok yang dibentuk memiliki jumlah anggota yang sama. Hal ini karena pada proses pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak hadir. Kendala kedua adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai kegiatan model pembelajaran *circuit learning* pada pertemuan pertama sehingga masih ada siswa yang tidak mengerti dan sulit mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas namun hal ini hanya terjadi pada pertemuan pertama. Proses pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan melalui model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, dari hasil pengamatan yang dilakukan proses pembelajaran cenderung pasif dan berjalan satu arah, tidak banyak interaksi antara guru dan siswa. Kendala yang ditemukan selama

proses pembelajaran adalah siswa tidak fokus mendengarkan penjelasan dari guru karena siswa jenuh mendengarkan penjelasan guru dan tidak diajak untuk aktif didalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang tidak mencatat hal-hal yang dianggap penting ketika guru menjelaskan materi pelajaran.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran pada kelas eksperimen menjadi lebih aktif dan kreatif didalam proses belajar mengajar karena dalam model pembelajaran *circuit learning* banyak kegiatan pembelajaran yang membuat siswa untuk berpikir kreatif dan aktif serta selalu berinteraksi dengan guru sehingga proses pembelajaran tidak berjalan satu arah melainkan ada timbal balik. Sedangkan siswa yang mengikuti proses pembelajaran pada kelas kontrol cenderung lebih pasif dibandingkan kelas eksperimen karena didalam proses pembelajaran konvensional proses pembelajaran hanya berjalan satu arah dimana lebih banyak guru yang aktif dalam proses pembelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga siswa menjadi tidak fokus.

Pada pertemuan pertama rata-rata skor kreativitas siswa adalah 62,58 dengan persentase 63%, pertemuan kedua 64,03 dengan persentase 64% dan pertemuan ketiga 65,97 dengan persentase 66%. Ketiga rata-rata skor kreativitas di kelas eksperimen tersebut memiliki kreativitas dengan kategori yang baik. Dari tiga kali pertemuan yang dilakukan rata-rata skor kreativitas siswa selalu mengalami peningkatan, dimana dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga peningkatan skor yang diperoleh sebesar 3,39. Dari empat indikator kreativitas *aptitude* (kognitif) keterampilan berpikir keaslian memiliki skor yang paling tinggi diantara indikator yang lain pada setiap pertemuan. Keterampilan berpikir keaslian siswa kelas XI IIS 3 pada setiap pertemuan selalu memiliki skor tertinggi diantara skor indikator lain. Hal ini berarti siswa di kelas XI IIS 3 sudah mampu dalam membuat peta konsep yang berbeda dengan kelompok yang lain, menggunakan kalimat sendiri dalam

menjelaskan peta konsep, dapat mengemukakan pendapat sesuai dengan teori dan data yang ada dan menjawab lembar kerja siswa sebagai hasil pemikiran dalam satu kelompok. Berdasarkan pembahasan diatas dapat dikatakan bahwa siswa dikelas XI IIS 3 memiliki kreativitas yang tinggi dan selalu meningkat pada setiap pertemuan. Peningkatan skor kreativitas yang terjadi pada setiap pertemuan di kelas eksperimen dikarenakan di kelas XI IIS 3 menggunakan model pembelajaran *circuit learning* yang mana model ini efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas eksperimen.

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dari *post-test* selama tiga kali pertemuan yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Sebelum siswa diberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Dari hasil *pre-test* yang dilakukan didapatkan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Rata-rata nilai kelas eksperimen adalah sebesar 50,00 dan rata-rata nilai yang diperoleh kelas kontrol adalah sebesar 50,88. Dari hasil rata-rata *pre-test* tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan penerapan model pembelajaran ada perbedaan nilai sebesar 0,88. Dimana rata-rata *pre-test* kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen, tapi perbedaan nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda.

Setelah dilakukan pengukuran terhadap kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui *pre-test* selanjutnya siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *post-test*. *Post-test* diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Dari *post-test* yang diberikan didapatkan rata-rata *post-test* kelas eksperimen dalam tiga kali pertemuan adalah 75,04 dan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol dalam tiga kali

pertemuan adalah 64,41 dimana ada perbedaan nilai sebesar 10,63. Dari hasil rata-rata kedua kelas tersebut setelah mendapatkan perlakuan penerapan model pembelajaran dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Apabila dibandingkan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran dapat diketahui bahwa peningkatan yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

Peningkatan yang paling besar terjadi pada kelas eksperimen dimana rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 50,00 dan rata-rata *post-test* adalah 75,04 terjadi peningkatan sebesar 25,04. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata *pre-test* adalah 50,88 dan rata-rata *post-test* adalah 64,41 terjadi peningkatan sebesar 13,53. Jika dibandingkan nilai rata-rata kedua kelas tersebut nilai rata-rata kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol, dengan selisih peningkatan sebesar 11,51. Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *circuit learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran *circuit learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, maka dilakukan perhitungan menggunakan *effect size*. Perhitungan *effect size* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil *effect size* kreativitas sebesar 0,60 dan hasil *effect size* hasil belajar sebesar 0,59. Maka berdasarkan kriteria yang berlaku kedua nilai *effect size* tersebut digolongkan dalam kategori sedang. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *circuit learning* lebih efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa apabila dibandingkan

dengan model pembelajaran konvensional di SMA Negeri 7 Pontianak.

Dari penjelasan diatas proses penerapan model pembelajaran *circuit learning* dapat menjadi suatu alternatif untuk digunakan sebagai model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Karena dari hasil *effect size* yang dilakukan dapat dibuktikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *circuit learning* dikelas lebih efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas XI IIS 3 di SMA Negeri 7 Pontianak dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional tetapi perlu ditingkatkan kembali agar hasil *effect size* dari model pembelajaran *circuit learning* dapat digolongkan dalam kategori tinggi.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian *quaisy experimental design* (eksperimen berpura-pura) yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 7 Pontianak dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa pada kelas eksperimen menjadi lebih aktif dan kreatif didalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *circuit learning* karena kegiatan pembelajaran didalam model ini membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan proses pembelajaran tidak berjalan satu arah, sedangkan siswa pada kelas kontrol cenderung lebih pasif karena dalam proses pembelajaran konvensional hanya fokus kepada guru, Perhitungan rata-rata hasil observasi kreativitas *apititude* (kognitif) dikelas eksperimen pada pertemuan pertama adalah 62,58 dengan persentase 63% dan termasuk dalam kriteria baik, pertemuan kedua adalah 64,03 dengan persentase 64% dan termasuk dalam kriteria baik dan pertemuan ketiga adalah 65,97 dengan persentase 66% dan termasuk dalam kriteria baik.

Perhitungan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah sebesar 50,00, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata *pre-test* adalah 50,88. Perhitungan rata-rata *post-test* kelas

eksperimen pada setiap pertemuan adalah 75,04 sedangkan perhitungan rata-rata *post-test* kelas kontrol pada setiap pertemuan adalah 64,41. Perhitungan keefektifan model pembelajaran *Circuit Learning* menggunakan rumus *effect size* diperoleh nilai *effect size* kreativitas sebesar 0,60 maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* kreativitas digolongkan dalam kategori sedang. Perhitungan keefektifan model pembelajaran *Circuit Learning* menggunakan rumus *effect size* diperoleh nilai *effect size* hasil belajar sebesar 0,59 maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* hasil belajar digolongkan dalam kategori sedang.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka disarankan kepada peneliti lain dapat melaksanakan penelitian serupa dengan menggunakan model pembelajaran *circuit learning* mengukur mengenai keaktifan siswa, bagi guru yang akan menerapkan model pembelajaran *circuit learning* diperbaiki lagi dari penerapan sintaks model pembelajaran *circuit learning* agar dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan tinggi, dalam menerapkan model pembelajaran *circuit learning* guru hendaknya terlebih dahulu melakukan persiapan dan memahami langkah-langkah yang harus dilakukan sesuai dengan sintaks dari model pembelajaran *circuit learning* agar pada saat penerapan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. dan kedepannya diharapkan lebih sering melakukan inovasi-inovasi didalam proses pembelajaran dengan memberikan soal-soal dalam bentuk studi kasus agar siswa lebih mampu dalam mengembangkan gagasan/ide.

### DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad. (1984). *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung : Angkasa.
- Budiyanto, Moch. Agus Krisno. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (Scl)*. Malang : UMM Press.

- Ghufroon, M. Nur & S, Rini Risnawita. (2016). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Huda, Miftahul. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensido.
- (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016a). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- (2016b). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sutrisno, Leo. 2012. *Effect Size*. (Online). (<http://www.leo-sutrisno.scrib.com/28025523/effect-size.html>, dikunjungi 14/03/2017).
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : Masmedia Buana Pustaka.