



Alotrop

Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia

p-ISSN 2252-8075 e-ISSN 2615-2819

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* (GI) DENGAN BANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Hizkia Mahezra Agustin¹, Rina Elvia^{*1}, Salastri Rohiat¹

¹Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan PMIPA FKIP, Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

* For correspondence purposes, email: relvia@unib.ac.id

ABSTRACT

[The Implementation of Group Investigation Learning Model Assisted by Animation based Media to Improve Creative Thinking Skill]. The research aims to improve students' creative thinking skills by applying the group investigation learning model using animation media. This research is classroom action research (CAR). Using class XII IPA 4 MAN 1 Bengkulu City for the academic year 2022/2023 as the subject of the research. In practice, this research was carried out using 3 cycles consisting of 4 stages, namely (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation and (4) Reflection. Collecting data in this study used observation sheets, tests and student response sheets. From the data analysis, the learning model and the media used can help improve students' creative thinking skills by increasing results in each cycle, 56.2% in the first cycle, 75% in the second cycle and 81.2% in the third cycle. Data from student observations showed an increase in student activity in each cycle, the first cycle had an assessment score of 13, the second cycle was 14.5 and the third cycle was 17.8. Aspects of creative thinking skills that experienced a significant increase were aspects of flexibility and originality.

Keywords: *Learning Model, Learning Media, Thinking Ability*

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran *group investigation* menggunakan bantuan media animasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menggunakan kelas XII IPA 4 MAN 1 Kota Bengkulu tahun ajaran 2022/2023 sebagai subjek dari penelitian. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan 3 siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi dan (4) Refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan lembar observasi, tes dan lembar respon siswa. Dari data hasil analisis yang dilakukan model pembelajaran dan media yang digunakan dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan peningkatan hasil pada setiap siklus, pada siklus I 56,2%, siklus II 75% dan siklus III 81,2%. Data hasil observasi siswa menunjukkan terjadi peningkatan terhadap aktifitas siswa pada setiap siklusnya, siklus I memiliki skor penilaian 13, siklus II 14,5 dan siklus III 17,8. Aspek kemampuan berpikir kreatif yang mengalami peningkatan yang signifikan adalah aspek *flexibility* dan *originality*

Kata Kunci: *Model Kooperatif Tipe Jigsaw, Model Discovery Learning, Kemampuan Berpikir Kritis*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas memiliki pengaruh penting terhadap mutu belajar siswa. Dalam penerapannya seorang pendidik atau guru melakukan pengelolaan dalam proses pembelajaran. Pengelolaan tersebut dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian yang merupakan rangkaian proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses atau suatu kegiatan yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dengan siswa dan terdapat komunikasi timbal balik yang berlangsung selama proses pembelajaran atau situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan [1]. Suatu proses pembelajaran yang menarik dapat membangun dan mendorong siswa untuk lebih mendalami materi pembelajaran yang diberikan.

Proses pembelajaran membutuhkan suatu metode atau model pembelajaran sebagai penunjang untuk menyampaikan materi kepada siswa. Model pembelajaran merupakan kerangka atau desain konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam penerapan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran [2]. Penggunaan model pembelajaran yang monoton ini memiliki pengaruh terhadap mutu belajar siswa. Salah satu aspek yang dapat kita lihat adalah kemampuan berpikir kreatif siswa. Konteks pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 terdapat 4 keterampilan yang perlu dikembangkan *Comunnication* (komunikasi), *collaborative* (kolaborasi), *critical thinking* (berpikir kritis) dan *creativity* (kreatifitas).

Pengembangan keterampilan kreatif di kelas cukup sulit untuk dikembangkan apabila guru kurang kreatif. Ditinjau dari perkataan yang terdapat pada keterampilan berpikir, terdapat makna yang berbeda. Dalam proses kognitif yang ditinjau dari mengetahui, mengingat dan mempersiapkan merupakan bagian dari kemampuan berpikir [14]. Kemampuan berpikir kreatif ini ditunjukkan dengan adanya pengajuan ide yang berbeda dari suatu solusi yang telah diberikan sebelumnya [15]. Kesulitan guru

mengembangkan keterampilan berpikir kreatif lebih banyak ditemukan pada mata pelajaran yang memiliki karakteristik lebih kompleks. Salah satu dampak yang disebabkan dari kurangnya pengembangan keterampilan berpikir kreatif adalah hasil belajar yang menurun. Mata pelajaran yang memerlukan perhatian guru dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif adalah mata pelajaran kimia. Kimia merupakan mata pelajaran yang di dalam pembelajarannya memerlukan pemahaman secara berkelanjutan [3]. Materi pembelajaran kimia perlu dilakukan suatu inovasi pembelajaran agar keterampilan berpikir kreatif siswa dapat terus meningkat.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengguakan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya *group investigation*. Model pembelajaran *group investigation* ini dapat membantu guru untuk mengaitkan sebuah materi dengan keadaan nyata serta dapat membantu siswa melatih kemampuan berpikirnya [4]. Model pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelebihan seperti membuat siswa berperan aktif dan komunikatif, pembelajaran yang dilakukan berkelompok membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif dengan terjalinya kerjasama dalam kelompok, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi serta berkolaborasi dalam proses pembelajaran, serta dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk beraktivitas lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pandangan konstruktivistik, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini juga dapat membantu siswa berinteraksi dengan teman, menyatukan dan memberikan pendapat, dan membuat suatu kesimpulan melalui diskusi sehingga terbentuk suasana kelas kondusif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang kondusif serta untuk membuat siswa lebih aktif dalam

mempelajari materi, diperlukan suatu media yang dapat membuat atau membangkitkan semangat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi yang diberikan. Media pembelajaran ini merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan untuk menyalurkan pesan (dalam hal ini adalah materi pembelajaran) dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan serta minat siswa sehingga proses pembelajaran terjadi [5]. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan dan mendorong semangat siswa untuk mempelajari suatu materi adalah media animasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh [6] penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan semangat siswa dalam memperdalam materi sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Sewaktu dilaksanakannya Magang II oleh peneliti, peneliti melakukan beberapa pengamatan terkait berjalannya proses pembelajaran didalam kelas. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti sewaktu Magang II pada Kelas XI IPA di MAN 1 Kota Bengkulu, proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas sedikit kurang kondusif. Hal ini dilakukan dengan pengamatan langsung oleh peneliti pada proses pembelajaran dikelas, guru cenderung menjadi pusat dalam proses pembelajaran (*teacher learning center*). Proses pembelajaran ini membuat siswa hanya menerima suatu materi yang diberikan oleh guru. Peneliti melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa di MAN I Kota Bengkulu pada kelas XII IPA 4. Hasil belajar yang didapatkan menunjukkan ketuntasan nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran kimia terkhususnya materi Sifat koligatif larutan pada tahun 2020 dan 2021 adalah sebesar 59,5% dan 66,4%.

Dalam wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru, guru menyarankan untuk melakukan penelitian dikelas XII IPA 4. Hal ini dikarenakan pada kelas XII IPA 4 memiliki hasil belajar yang lebih rendah dari kelas lainnya, dalam proses pembelajarannya

juga kelas XII IPA 4 ini memiliki suasana kelas yang tidak kondusif dan kurang aktif dibandingkan dengan kelas lainnya. Suasana kelas yang kondusif sangat kurang dirasa akibat kurangnya interaksi yang terjalin didalam proses pembelajaran. Hal lain yang membuat suasana kelas kurang kondusif adalah penggunaan model pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah dengan sedikitnya proses tanya jawab yang membuat siswa tidak terlalu aktif dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif/kritis pada siswa. Kemampuan berpikir kreatif ini perlu dikembangkan guna sebagai penunjang perkembangan zaman yang membuat timbulnya persaingan antar individu yang lebih tinggi sehingga diperlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk memunculkan atau menciptakan sebuah ide baru atau gagasan baru. Upaya peneliti untuk membuat suasana kelas yang kondusif dan aktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation* dalam penelitian ini. Pada penelitian ini juga digunakan media pembelajaran berbasis animasi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dan merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan fokus pada penerapan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang berfokus pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Prosedur penelitian ini mengikuti desain lewin, yang dimana terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi dan (4) Refleksi.

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas XII MIPA 4 tahun pelajaran 2022/20223 di MAN 1 Kota Bengkulu. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kognitif, lembar observasi dan lembar respon siswa.

Tes kognitif digunakan sebagai instrument penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, lembar observasi sebagai instrument penilaian terhadap keaktifan siswa didalam proses pembelajaran dan lembar respon siswa sebagai analisis respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Tes kognitif ini berupa soal posttest yang berisikan 5 butir soal yang akan dijawab oleh siswa.

Dalam pelaksanaannya penelitian ini terbagi menjadi 3 siklus. Setiap siklusnya akan digunakan model pembelajaran *group investigation* dan media pembelajaran berbasis animasi sebagai penunjang proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan atau model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok [7]. Suatu teknik atau tak-tik yang melibatkan partisipasi peserta pembelajaran agar dapat menjalin suatu komunikasi dalam kelompok merupakan ciri dari pembelajaran kooperatif [8]. Suatu penyelidikan yang dilakukan dan dilaksanakan oleh beberapa orang atau secara berkelompok yang kemudian mengalami interaksi antar perorangan atau kelompok tersebut, kemudian mereka membandingkan hasil yang mereka dapat dengan orang atau kelompok lain merupakan pengertian Investigasi kelompok menurut Haryati [9].

Disetiap proses yang dilaksanakan, pada tahap perencanaan adalah tahap dimana peneliti membuat rancangan atau hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti RPP, Soal posttest, Tahapan proses pembelajaran dan lembar observasi siswa. Pada tahap Pelaksanaan adalah tahap dimana berjalannya proses pembelajaran dengan atau sesuai dengan langkah dan RPP yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Kemudian dilakukannya tahap observasi, tahap ini adalah tahap dimana observer atau penilai

mengamati setiap aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tahap yang terakhir adalah tahap refleksi, pada tahap ini akan ditemukannya masalah yang timbul pada proses pembelajaran sehingga dibuatnya refleksi sebagai bahan untuk mengurangi kejadian yang akan terjadi pada siklus selanjutnya.

Teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 3, pada penilaian observasi terdapat interval kategori penilaian aktifitas siswa.

Tabel 1. Interval Kategori Penilaian Aktifitas Siswa [10]

No	Rentang Nilai	Kriteria
1	1-7	Kurang
2	8-14	Cukup
3	15-20	Baik

Pada aspek penilaian kognitif dapat digunakan rumus:

$$\% = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

n = jumlah seluruh siswa

X = jumlah siswa ya mendapat nilai tuntas

Pada aspek respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dapat digunakan rumus:

$$Interval = \frac{Skor\ tertinggi}{Skor\ tertinggi\ item} \times 100\%$$

Dengan presentase kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Presentase Kriteria Penilaian

Rentang Nilai	Predikat
0-20%	Sangat Lemah
21-40%	Lemah
41-60%	Cukup
61-80%	Kuat
81-100%	Sangat Kuat

Pada penelitian indikator keberhasilan yang digunakan adalah jika hasil pencapaian nilai ketuntasan belajar siswa mencapai 75%

dan terjadi peningkatan yang signifikan terkait keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II dan siklus III dilihat dari observasi yang dilakukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Pada Siklus I berdasarkan hasil penilaian posttest sebagai penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang telah dilakukan oleh siswa, memperoleh nilai pencapaian ketuntasan sebesar 56,2%. Hasil ini diperoleh dari setiap siswa yang mengerjakan soal test yang sudah diberikan pada akhir pembelajaran. Jika ditinjau sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan di MAN 1 sebesar 76. Melihat dari data ketuntasan hasil belajar siswa, dari 32 orang siswa yang mengerjakan soal posttest terdapat 18 orang siswa yang mendapatkan nilai diatas rata-rata. 14 orang siswa lainnya belum mencapai nilai rata-rata. Dalam penilaian berpikir kreatif, pada siklus ini dari jumlah siswa yang telah mendapatkan nilai diatas kkm 66,6% siswa telah dapat menyelesaikan suatu persoalan sendiri (*Flexibility*), 50% siswa yang telah memiliki kemampuan tersendiri dalam mengungkapkan hal baru (*Originality*) dan 33,3% siswa lainnya telah memiliki kemampuan menjelaskan rumus atau jalan serta menyimpulkan suatu jawaban (*Fluency*) sedangkan pada siklus ini belum terlihat atau 0% siswa yang sudah mencapai aspek pada *Elaboration*.

Pada siklus II Penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa yang dinilai dari aspek kognitif pun mengalami peningkatan hasil yang cukup memuaskan. Nilai kriteria ketuntasan minimal yang digunakan adalah sebesar 76. Dari data yang didapatkan, terdapat 24 orang siswa yang mendapatkan nilai diatas kkm dan 8 orang lainnya mendapatkan nilai dibawah kkm. Dari hasil yang didapatkan, 10 siswa mengalami peningkatan nilai, 3 siswa yang pada siklus sebelumnya tuntas menjadi tidak tuntas, terdapat 7 orang siswa yang mengalami

kenaikan nilai dari siklus sebelumnya, dan 4 orang siswa mengalami sedikit penurunan nilai.

Penilaian pada aspek kemampuan berpikir kreatif siswa pun mengalami peningkatan. Pada siklus ini penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif, terdapat 70,8% siswa sudah dapat menjelaskan atau menyelesaikan suatu persoalan sendiri (*Flexibility*). Pada aspek *Originality* 66,6% siswa sudah memiliki kemampuan dalam mengungkapkan hal baru. Kemudian pada siklus ini 50% siswa sudah dapat menjelaskan suatu rumus atau jalan dalam menyelesaikan suatu persoalan (*Fluency*) meningkat. Pada aspek *Elaboration* 33,3% siswa sudah memiliki kemampuan untuk membuat strategi atau penjabaran jawaban pada suatu persoalan walau belum menyeluruh. Pada siklus II nilai pencapaian ketuntasan sebesar 75%. Nilai ini telah mencapai standar ketuntasan nilai siswa yang menandakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sudah mulai mengalami kenaikan. Pada siklus II ini kemampuan berpikir kreatif yang meningkat dari siklus sebelumnya adalah pada aspek *Flexibility* dan *Originality*. Sedangkan aspek *Fluency* mengalami sedikit peningkatan, begitu juga dengan aspek *Elaboration* yang sudah terlihat pada siklus ini.

Pada siklus III Dalam segi penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa yang dinilai dari aspek kognitif dengan pengerjaan test pada akhir pembelajaran juga mengalami peningkatan. Hasil penilaian yang didapatkan pada siklus III ini adalah sebesar 81,3%. Hasil ini sangat memuaskan jika dibandingkan dari siklus-siklus sebelumnya, antusias siswa dalam proses pembelajaran juga jauh meningkat dari siklus-siklus sebelumnya. Pada siklus ini terdapat 26 orang siswa yang mencapai nilai rata-rata. 6 orang lainnya belum dapat mencapai nilai rata-rata. Dilihat dari data yang dihasilkan, terdapat 22 siswa yang mengalami kenaikan nilai, 2 siswa yang pada siklus sebelumnya tidak tuntas menjadi tuntas, dan 3 siswa mengalami sedikit

penurunan nilai. Siswa yang tidak lulus tetap mengalami kenaikan nilai. Hasil yang didapatkan pada siklus ini sudah melampaui kriteria ketuntasan atau pencapaian hasil standar yang sangat bagus.

Penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pun kian meningkat. Siswa yang sudah mendapatkan nilai di atas kkm sudah dapat mencapai aspek *Fluency*, *Flexibility*, *Originality* dan *Elaboration*. Pada aspek *Flexibility* terdapat 84% siswa yang sudah dapat memiliki kemampuan sendiri untuk menyelesaikan suatu persoalan. Aspek *Originality* terdapat 80,7% siswa yang sudah memiliki kemampuan sendiri dalam mengungkapkan hal yang baru. Pada aspek *Fluency* terdapat 73% siswa yang sudah memiliki kemampuan untuk merincikan atau menjabarkan penyelesaian dari suatu persoalan. Sedangkan pada aspek *Elaboration*, terdapat 46,2% siswa yang mampu memiliki strategi dalam menjawab suatu persoalan yang diberikan. Pada siklus ini, aspek kemampuan berpikir kreatif yang mengalami peningkatan sangat baik adalah *Flexibility* dan *Originality*.

Keaktifan Siswa

Pada siklus I Perilaku siswa terkait keaktifan dalam proses pembelajaran belum terlalu terlihat. Hal ini dapat dilihat selama proses pembelajaran siswa terlihat masih acuh, sibuk sendiri, kurang memperhatikan guru dan kurang mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sehingga hasil observasi yang didapatkan masih kurang baik. Pada siklus ini kurangnya penilaian pada aktifitas siswa dikarenakan pada siklus ini adalah dimana siswa diberikan model pembelajaran yang baru, yang pada proses-proses sebelumnya belum atau sangat jarang sekali digunakan. Model pembelajaran dengan berbantuan media animasi ini masih kaku ketika diterapkan oleh siswa dikarenakan siswa baru merasakan suasana pembelajaran baru dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media pembelajaran berbasis

animasi. Hal ini berdampak juga terhadap hasil belajar siswa yang belum begitu baik.

Pada siklus II Pada penilaian terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pun sudah mulai meningkat walau belum optimal. Terdapat perubahan yang dapat dilihat seperti yang sudah dikatakan sebelumnya, siswa sudah mulai tertarik untuk belajar, siswa sudah mulai memperhatikan dan fokus dalam pembelajaran walaupun masih terdapat beberapa orang yang tak acuh. Dalam proses investigasi kelompoknya masih terdapat beberapa siswa yang cenderung hanya melihat teman yang bekerja, siswa juga belum terlalu dapat bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompok, dalam proses presentasi pun masih terdapat beberapa siswa yang cenderung diam dan interaksi siswa dalam proses presentasi juga belum optimal. Sehingga peneliti melakukan peninjauan kembali bersama guru pembimbing terkait kekurangan yang didapatkan dalam siklus ini. PGSM yang diungkapkan dalam Verdiani pada tahun (2007) mengatakan, dalam mencobakan suatu tindakan baru didalam proses pembelajaran selalu ada kemungkinan bahwa setidaknya hasil yang diperoleh pada awal pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan [12]

Peningkatan ini tentu merupakan salah satu dampak yang didapatkan dengan adanya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Ketika diterapkannya model pembelajaran pada siklus ini, siswa sudah mulai mengenal model pembelajaran *group investigation* lebih baik dari siklus sebelumnya. Media animasi yang digunakan pun sudah dapat menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif didalam kelas. Media animasi yang berisikan beberapa pertanyaan sebagai bahan investigasi kelompok ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajarannya. Hal ini memiliki dampak baik terhadap penilaian aspek kemampuan berpikir kreatif yang ditinjau dalam segi kognitifnya.

Pada siklus III Menurut observer terhadap observasi yang dilakukan, siswa sudah jauh lebih membaik dan meningkat dari siklus-siklus sebelumnya. Siswa sudah menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Siswa juga menyukai pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis animasi dalam prosesnya. Keaktifan siswa juga jauh lebih meningkat dari siklus-siklus sebelumnya, siswa terlihat lebih aktif baik secara individu maupun dalam diskusi dan kerjasama kelompok. Siswa juga lebih aktif untuk bertanya kepada guru maupun kelompok lain. Dalam aktifitas presentasi juga terlihat lebih baik dari sebelumnya, beberapa siswa terlihat aktif dalam menjawab dan memberikan pertanyaan terhadap antar kelompok.

Dari segi penilaian aktifitas siswa terkait kemampuan berpikir kreatifnya, siswa sudah dapat mencapai aspek *Fluency*, *Flexibility*, *Originality* dan *Elaboration*. Peningkatan pada aspek-aspek aktifitas siswa terkait kemampuan berpikir kreatif ini merupakan salah satu dampak kuat dari digunakannya model pembelajaran *group investigation* dengan berbantuan media animasi yang memiliki keterkaitan yang sangat baik dalam proses pembelajaran. Walaupun masih terdapat beberapa siswa yang secara individu belum mencapai aspek-aspek tersebut. Kekurangan yang terjadi pada siklus ini sudah sangat terminimalisirkan dari siklus-siklus sebelumnya, namu memang terdapat siswa yang tetap kurang mengikuti pembelajaran. Pada siklus ini kategori skor penilaian yang didapatkan adalah baik dengan peningkatan penialian dari siklus-siklus

sebelumnya terhadap aspek-aspek. refleksi dan perbaikan yang dibuatpun sudah terlaksana dengan baik.

Respon Siswa Terhadap Media

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, digunakannya media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah jalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam peneltian ini adalah berupa media video pembelajaran yang berbasis animasi. Media berbasis animasi ini digunakan dengan tujuan dapat membantu membuat siswa lebih semangat, tertarik dan aktif dalam proses pembelajarannya, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. media video pembelajaran ini digunakan pada setiap siklusnya dengan materi dan video yang berbeda-beda menyesuaikan dengan materi pembelajaranyang dipelajari. Dalam penelitian yang telah dilakukan [11] terkait penggunaan media pembelajaran berbasis video sebagai alat bantu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation* media berbasis video memiliki kemampuan yang sangat bagus untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berupa video ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penggunaan media animasi ini membuat siswa lebih aktif didalam kelas, peningkatan keaktifan yang terjadi pada siswa memiliki dampak baik pada kemampuan berpikir kreatifnya. Siswa yang cenderung aktif ini dapat membuat peningkatan hasil belajar yang baik.

Tabel 3. Hasil Analisis Data Respon Siswa Terhadap Media

Kelompok	Jumlah Nilai	Presentase	Predikat
1	25	62.5%	Kuat
2	30	75%	Kuat
3	30	75%	Kuat
4	34	85%	Sangat Kuat
5	29	70,3%	Kuat
6	28	70%	Kuat
7	28	70%	Kuat
8	32	80%	Kuat
Rata-Rata		73.5%	Positif

Jika dilihat dari penelitian yang sudah dilakukan, hasil analisis data terhadap respon siswa terhadap media pembelajaran didapatkan presentase nilai rata-rata dari 8 kelompok adalah 73,4%. Terdapat 7 kelompok dengan presentase penilaian diatas 70% dan satunya lagi 62.5%. Jika dilihat dari rentang kriteria presentase yang digunakan dalam penelitian, hasil presentase rata-rata sebesar 73,5 tergolong dalam respon yang memiliki predikat positif. Penelitian ini menggunakan video animasi disetiap siklusnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini dapat membantu meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam mempelajari materi, hal ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada hasil presentasi hasil siswa yang meningkat dari setiap siklusnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini memiliki daya tarik yang cukup memikat siswa untuk belajar [13]. Data hasil observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran pun kian meningkat dari siklus II dan Siklus III.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditinjau dari aspek kognitif dengan menggunakan media pembelajaran *group investigation* dan bantuan media pembelajaran berbasis animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari siklus II dan pada siklus III. Dengan nilai presentase peningkatan sebesar 65.2% pada siklus I, meningkat menjadi 75% pada siklus II dan

81,3% pada siklus III. Pada aspek kemampuan berpikir kreatif, aspek yang memiliki peningkatan yang sangat baik dan signifikan adalah aspek *Flexibility* dan *Originality*

2. Perubahan keaktifan siswa didalam kelas yang ditinjau dengan menggunakan observasi aktifitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *group investigation* dan bantuan media pembelajaran berbasis animasi mengalami perubahan yang signifikan. Terdapatnya perubahan skor penilaian yang didapatkan dalam proses observasi pada setiap siklus. Pada siklus I mendapatkan skor rata-rata 13 yang terkategori cukup, 14,5 pada siklus II yang terkategori Baik dan 17,8 pada siklus III dengan kategori baik.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian yang didapatkan, penerapan model pembelajaran *group investigation* dengan bantuan media animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti berharap, bahwa model dan media ini dapat digunakan kembali kepada guru pada pokok bahasan tersebut.
2. Pada saat menerapkan model pembelajaran diharapkan para guru hendaknya memiliki keaktifan yang lebih optimal dalam membimbing dan mendorong siswa untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran
3. Untuk mencapai aspek yang belum menonjol (*Fluency* dan *Elaboration*), dalam pembuatan



media pembelajarannya diharapkan lebih menekankan sebuah persoalan atau permasalahan yang dapat memancing dan mendorong siswa untuk dapat memenuhi aspek tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lara, Pebriana., Sukib, S., & Junaidi, E. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. *Chemistry Education Practice*, 1(1), 6-12.
- [2] Eli, Cahyadi., Hariyanto, A., & Kartiko, D. C. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri DAN Group Investigation Pada Pembelajaran PJOK Terhadap Partisipasi Dan Berpikir Kritis Siswa SMPN 4 Pamekasan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2) : 246-256
- [3] Dina, Rustiningsih, 2021. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Kimia Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Quantum*, 12(1), 71-81.
- [4] Prasetyo Widyanto. 2017. Penerapan metode pembelajaran group investigation berbantuan media flanelgraf untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 118-129.
- [5] Biliya, B. 2015. Penerapan Model Open Ended untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Repaking-Wonosegoro-Boyolali. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 78-91.
- [6] Santika, H. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Berbantuan Media Animasi *Flash* serta Pemberian Handout Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. Skripsi. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/25625>
- [7] Agus, S. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. ISBN : 978-602-8479-10-3
- [8] Nurulhayati, 2002. *Pembelajaran Kooperatif Yang Menggairahkan*. Wahana Infomasi dan Komunika. *Jurnal Daya Matematis*, 3(1) : 61-69
- [9] Haryati. 2007. *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press. ISBN :9789793034157
- [10] Lia, P. 2008. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Melalui Metode *PQ4R* Di Kelas X MAN 1 Kota Bengkulu. Skripsi. <https://core.ac.uk/download/pdf/291986046.pdf>
- [11] Panggih. 2020. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui *Group*



Investigation Berbantuan Media
Kidescribe. *Jurnal*
Pendidikan.10(1) : 1-10

- [12] Verdiani, R. 2007. *Penerapan Model Pembelajaran Siklus Belajar 5E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA-Biologi Siswa Kelas VIII SMPN 11 Kota Bengkulu*. Skripsi. <http://repository.unib.ac.id/2915/>
- [13] William, Y. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantuan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Skripsi. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/665/446>
- [14] Fanani, M. 2018. Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinkin Sklill (HOTS) dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Islamic of Education*. Fanani, M. Z. (2018). Strategi pengembangan soal hots pada kurikulum 2013. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 2(1) : 59-76
- [15] Sudarmo, U. 2013. *Kimia untuk SMA*. Jakarta: Erlangga. ISBN: 9781260116816