

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *THINK PAIR AND SHARE* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR

Karolina Damopolii^{1*}, Manda Rohandi², Moh. Ramdhan Arif Kaluku³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

*Penulis korespondensi, email: karolina_s1pti2016@mahasiswa.ung.ac.id

Abstract

Learning with the 2013 curriculum is student centered learning that requires student to be active in the learning process. However, the reality is that students tend to be passive in learning, resulting in low creativity in thinking and student learning outcomes in class X TKJ 1, SMK N 1 Gorontalo in the subject of computers and basic network of PC assembling material. This study aims to improve thinking creativity and student learning outcomes through the application of the think pair and share cooperative learning model. The research method is classroom action research (PTK). The result of the study were an increase in thinking creativity and student learning outcomes for each cycle, Starting from the implementation of the pretest, the student's creative thinking score was obtained with a percentage of 47%, then the first cycle got a percentage of 67%, and the second cycle got a percentage of 90%, and also supported by the result of the pretest observation data got a score of 70, cycle I a score of 237, and cycle II score of 365. As for the value of student learning outcomes in the implementation of the pretest obtained a percentage of 27% completeness, cycle I got a percentage 53%, cycle II got a percentage of 93%. From the results of the study it can be concluded that the application of the think pair and share cooperative learning model can increase the creativity of students thinking and can improve the learning outcomes of class X TKJ 1 students.

Keywords : Learning Outcomes; Think Pair and Share Cooperative Learning Model; Thinking Creativity.

Abstrak

Pembelajaran dengan kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga menuntut siswa harus aktif dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya siswa cenderung pasif dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa pada kelas X TKJ 1, SMK N 1 Gorontalo pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi merakit PC. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *think pair and share*. Metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian terdapat peningkatan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa setiap siklus. Mulai dari pelaksanaan *pretest* diperoleh nilai kreativitas berpikir siswa dengan persentase 47%, kemudian siklus I memperoleh persentase 67%, dan siklus II memperoleh persentase 90%, dan juga didukung oleh hasil data observasi *pretest* mendapat skor 70, siklus I skor 237, dan siklus II skor 365. Sedangkan untuk nilai hasil belajar siswa pada pelaksanaan *pretest* diperoleh persentase ketuntasan 27%, siklus I memperoleh persentase 53%, siklus II memperoleh persentase 93%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ 1.

Kata Kunci : Hasil Belajar ; Kreativitas Berpikir; Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair and Share*.

PENDAHULUAN

Pada sekolah menengah kejuruan (SMK) sekarang ini menggunakan kurikulum 2013, dan terdapat mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, yang merupakan salah satu mata pelajaran produktif untuk jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Merakit PC merupakan materi yang di ajarkan dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Tujuan pembelajaran dalam Materi ini yaitu untuk mengajak siswa mengenal dan memahami komponen-komponen komputer serta cara melakukan perakitan komputer. Sehingga siswa mampu untuk merakit komputer.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di kelas X TKJ 1 SMK N 1 Gorontalo, permasalahan dalam proses pembelajaran adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga tidak sesuai dengan kurikulum 2013, karena pembelajaran dengan kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sedangkan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru menggunakan model pembelajaran yang monoton seperti menjelaskan materi di depan kelas, sedangkan aktivitas siswa mendengarkan, mencatat materi yang di berikan oleh guru, kurang memberikan pertanyaan, dan memberikan tanggapan karena siswa merasa takut dalam menanyakan hal yang kurang jelas atau tidak dimengerti maupun untuk menyatakan pendapat pada saat proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih banyak belajar secara individual, siswa cenderung pasif, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Kecenderungan sikap siswa yang pasif mengakibatkan kreativitas berpikir siswa menjadi tidak berkembang sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang di ajarkan dalam proses pembelajaran di kelas yang mengakibatkan rendahnya nilai hasil belajar siswa pada materi instalasi sistem operasi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian oleh Handayani (2017) dalam kegiatan pembelajaran gurulah yang menjadi pusat pembelajaran. guru belum banyak menggunakan variasi model dalam pembelajaran, sehingga siswa mudah bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Di mana terdapat 70% siswa kelas X TKJ 1 di SMK N 1 Gorontalo, mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dalam materi merakit PC belum mencapai KKM yang telah di tetapkan di sekolah yaitu masih banyak siswa yang belum bisa mencapai nilai 75 .

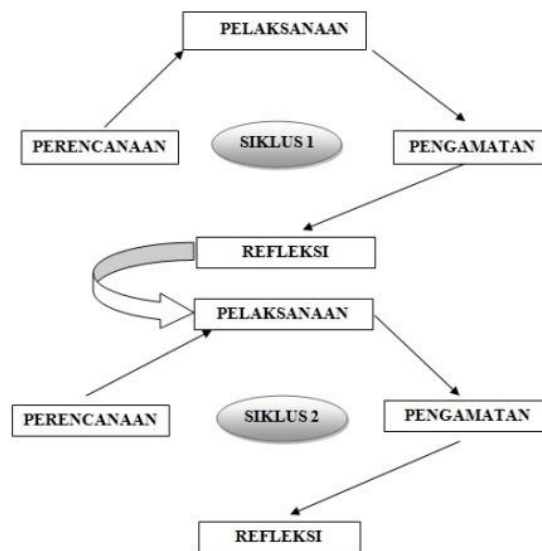
Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka akan di lakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair and Share* Untuk Meningkatkan Kreativitas Berpikir dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar”

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ I di SMK N 1 Gorontalo, untuk variabel penelitian terbagi atas variabel independen (Bebas) yaitu model pembelajaran kooperatif *think pair and share*, dan variabel dependen (Terikat) yaitu kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa kelas X TKJ 1 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi merakit PC. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang di lakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan II, setiap siklusnya terdiri atas 2 kali pertemuan. Setiap siklus di lakukan dengan 4 tahapan penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan terhadap tindakan , dan refleksi tindakan (Darmidi, 2015).

1. Tahap 1 : Perencanaan Tindakan

- Tahap ini menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2. Tahap 2 : Pelaksanaan Tindakan
Tahap ini merupakan penerapan isi rencana tindakan di kelas yang di teliti.
 3. Tahap 3 : Pengamatan Terhadap Tindakan
Tahap ini merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (baik orang lain maupun guru sendiri) bersamaan dengan pelaksanaan tindakan.
 4. Tahap 4 : Refleksi Tindakan
Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.



Gambar 1. Siklus PTK Model John Elliot

Teknik pengumpulan data yang di gunakan untuk kreativitas berpikir adalah instrumen lembar kuesioner dengan 24 nomor pernyataan yang terdiri atas pernyataan positif dan negatif yang dibuat sesuai dengan indikator kreativitas berpikir siswa, dan lembar observasi, dan untuk pengumpulan data hasil belajar siswa adalah soal *posttest* pilihan ganda yang di jawab oleh siswa pada pertemuan kedua setiap siklus I dan siklus II di akhir pembelajaran. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa kelas X TKJ 1. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang di sajikan dengan jumlah persentase yang berasal dari nilai kreativitas berpikir siswa dan nilai hasil belajar siswa yang dilaksanakan setiap akhir pembelajaran setiap siklus.

Teknik analisis data kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa dijelaskan sebagai berikut.

1. Perhitungan Kreativitas Berpikir Siswa

Dalam analisis data untuk menghitung berpikir kreatif siswa di lakukan dengan cara sebagai berikut . (Sanjaya dalam Arfiyani (2018)).

Data hasil berpikir kreatif siswa di dapatkan melalui lembar kuesioner yang di isi oleh siswa berdasarkan indikator berpikir kreatif, mulai dari kondisi awal sampai pada pertemuan pada siklus I, dan Siklus II.

Tabel 1. Penilaian Acuan Patokan Tipe 1

Persentase	Kriteria
90-100%	Sangat Kreatif
80-89%	Kreatif
65-79%	Cukup Kreatif
55-64%	Kurang Kreatif
<55%	Sangat Kurang Kreatif

Tabel 1 merupakan penilaian acuan patokan tipe 1 dengan skala skor 1-100%. (Masidjo dalam Arfiyani (2018)).

Analisis kemampuan kreativitas berpikir siswa dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : (Arfiyani,2018)

- a. Menghitung hasil kuesioner yang di berikan kepada siswa sebelum dan sesudah di lakukan tindakan menggunakan pedoman penskoran yang sudah di buat.
- b. Menghitung jumlah skor berpikir kreatif dalam kelas.

Jumlah skor kelas=Menjumlahkan skor siswa dalam satu kelas

- c. Menghitung skor rata-rata dalam kelas

$$\text{Rata-rata skor kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor Kelas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \quad (1)$$

- d. Menghitung nilai rata-rata berpikir kreatif siswa

$$\text{Rata-rata nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \quad (2)$$

- e. Menghitung jumlah siswa yang minimal cukup kreatif berdasarkan PAP Tipe 1.
- f. Menghitung Persentase jumlah siswa minimal cukup kreatif.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Minimal Cukup Kreatif}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \quad (3)$$

2. Perhitungan Hasil Belajar Siswa

Analisis tes hasil belajar bertujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, agar penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berjalan efektif bagi siswa. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika telah mencapai ketuntasan hasil belajar ≥ 75 dengan perhitungan (Riduan dalam Alfiyana (2018)).

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \quad (4)$$

Dan suatu kelas di katakan tuntas belajar jika di dalam kelas mencapai $\geq 80\%$ siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan perhitungan sebagai berikut

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \quad (5)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa peningkatan hasil kreativitas berpikir siswa dan hasil belajar siswa kelas X TKJ 1 yang diperoleh pada pelaksanaan *pretest*, siklus I, dan siklus II melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* berbantuan video pembelajaran. sedangkan pembahasan yaitu menjelaskan kembali hasil yang telah didapatkan pada pelaksanaan tindakan.

Hasil

Pelaksanaan Pretest

Pelaksanaan *pretest* dilaksanakan pada hari kamis tanggal 15 oktober 2020 yaitu di lakukan sebelum kegiatan pengajaran atau pada awal proses pembelajaran sebelum dilakukannya tindakan PTK, dengan tujuan untuk menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan di pelajari. Adapun nilai hasil kreativitas berpikir siswa pada pelaksanaan *pretest* memperoleh persentase 47% yaitu sangat kurang kreatif, Sedangkan untuk nilai hasil belajar siswa memperoleh persentase 27% yaitu belum tercapai. Berdasarkan nilai yang di dapatkan pada pelaksanaan *pretest* ini maka akan dilakukan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi masalah yang menjadi penyebab rendahnya nilai kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa kelas X TKJ 1.

Tabel 2. Hasil Kreativitas Berpikir dan Hasil Belajar Siswa *Pretest*

Kreativitas berpikir			Hasil belajar		
Nilai Rata-rata	Persentase	Siswa minimal cukup kreatif	Nilai Rata-rata	Persentase	Siswa yang tuntas
60,03	47%	14 Siswa	61,87	27%	8 Siswa

Pelaksanaan SIKLUS I

Kegiatan pembelajaran siklus I dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan pada pertemuan pertama, dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 17 oktober 2020 dengan materi ajar terlebih dahulu yaitu pengenalan perangkat keras komputer yang meliputi pengenalan perangkat input, perangkat output, perangkat proses, media penyimpanan, serta perangkat peripheral komputer. Setelah itu, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 22 oktober 2020 dengan materi ajar pengenalan komponen-komponen komputer yang terdapat di dalam CPU komputer, serta bagaimana tahapan cara merakit komputer, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* menggunakan bantuan video pembelajaran. Adapun tahapan proses pembelajaran yang di laksanakan selama penelitian adalah sebagai berikut :

- A. Tahap Perencanaan Tindakan
- B. Tahap pelaksanaan tindakan
- C. Tahap Pengamatan Terhadap Tindakan
- D. Tahap Refleksi Tindakan

Setelah dilakukannya pembelajaran, kemudian di lakukan penilaian hasil kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa dan pada siklus I, dengan tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Kreativitas Berpikir siswa siklus I

No	Nama Siswa	Indikator						Skor	Nilai	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6				
1	S1	6	10	10	7	9	11	53	55,21	55%	KK
2	S2	12	9	10	11	13	12	67	69,79	70%	CK
3	S3	12	14	13	13	14	13	79	82,29	82%	K
4	S4	15	14	14	15	15	14	87	90,63	91%	SK
5	S5	12	11	11	10	12	12	68	70,83	71%	CK
6	S6	7	12	10	8	9	13	59	61,46	61%	KK
7	S7	12	12	12	14	15	13	78	81,25	81%	K
8	S8	8	8	8	8	11	11	54	56,25	56%	KK
9	S9	8	9	10	8	10	12	57	59,38	59%	KK
10	S10	12	12	13	10	14	13	74	77,08	77%	CK
11	S11	12	12	12	12	12	14	74	77,08	77%	CK
12	S12	6	8	9	4	9	12	48	50,00	50%	SKK
13	S13	12	12	13	11	12	13	73	76,04	76%	CK
14	S14	12	10	11	11	13	13	70	72,92	73%	CK
15	S15	10	10	13	11	13	12	69	71,88	72%	CK
16	S16	10	10	12	11	13	12	68	70,83	71%	CK
17	S17	8	8	10	8	11	14	59	61,46	61%	KK
18	S18	16	15	16	16	15	16	94	97,92	98%	SK
19	S19	12	14	14	13	13	14	80	83,33	83%	K
20	S20	10	9	10	6	9	13	57	59,38	59%	KK
21	S21	12	12	12	12	12	12	72	75,00	75%	CK
22	S22	14	14	13	12	13	14	80	83,33	83%	K

23	S23	9	8	8	8	10	13	56	58,33	58%	KK
24	S24	14	14	14	11	12	13	78	81,25	81%	K
25	S25	9	9	10	10	10	13	61	63,54	64%	KK
26	S26	10	13	12	11	9	12	67	69,79	70%	CK
27	S27	13	12	14	11	10	12	72	75,00	75%	CK
28	S28	12	12	12	12	12	11	71	73,96	74%	CK
29	S29	10	8	8	10	10	12	58	60,42	60%	KK
30	S30	11	10	12	10	11	12	66	68,75	69%	CK
Jumlah								2049	2134,38	20 SISWA	
Rata-rata skor kelas										68,3	
Nilai rata-rata kelas										71,15	
Minimal siswa yang cukup kreatif										20	
Persentase jumlah siswa yang minimal cukup kreatif										67%	

Tabel. 4 Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	Nilai SIKLUS I	KETUNTASAN ≥ 75
1	A H	L	64	TT
2	A. T D	L	76	TUNTAS
3	A P	L	72	TT
4	A. S M	L	92	TUNTAS
5	A A	L	72	TT
6	A I	L	68	TT
7	A T	L	92	TUNTAS
8	D.P S	L	68	TT
9	D.UPM	L	56	TT
10	FH	L	80	TUNTAS
11	F. S R	L	80	TUNTAS
12	I. Y S	L	68	TT
13	M. A D T	L	68	TT
14	M. J P D	L	84	TUNTAS
15	M. R S	L	76	TUNTAS
16	MJ	L	72	TT
17	M. O O T	L	60	TT
18	M. T R	L	92	TUNTAS
19	M. A L	L	88	TUNTAS
20	N. I D	L	48	TT
21	N N	L	80	TUNTAS
22	R. R A	L	80	TUNTAS

NO	NAMA	JENIS	Nilai	KETUNTASAN ≥ 75	
		KELAMIN	SIKLUS I		
1	A H	L	64	TT	
23	Z E	L	56	TT	
24	Z H	L	84		TUNTAS
25	N A	P	52	TT	
26	O A	P	80		TUNTAS
27	R. C M	P	76		TUNTAS
28	S. A K	P	88		TUNTAS
29	S. N H M	P	64	TT	
30	W M	P	80		TUNTAS
	Jumlah		2216	14 SISWA	16 SISWA
	Rata-rata		73,87		
	Persentase		53%	KURANG TERCAPAI	

Berdasarkan tabel di atas, nilai hasil kreativitas berpikir siswa memperoleh persentase 67% yaitu cukup kreatif, dan untuk nilai ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 53% namun masih kurang tercapai atau belum mampu mencukupi ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu untuk ketuntasan klasikal adalah $\geq 80\%$. Sehingga akan dilakukan tindakan siklus II.

Pelaksanaan SIKLUS II

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa pembelajaran akan di laksanakan dengan 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama hari rabu tanggal 04 november 2020 materi yang di pelajari adalah melakukan praktek merakit PC yang terdiri atas 2 siswa dalam satu kelompok, untuk pertemuan kedua hari kamis tanggal 05 november 2020 akan membahas kembali tentang bagaimana cara melakukan perakitan PC, menjelaskan fungsi-fungsi komponen PC yang terdapat di dalam CPU, yang di paparkan oleh setiap kelompok di depan kelas. Siswa terlihat senang saat mendengar akan melaksanakan praktek merakit PC.

Pelaksanaan Siklus II di lakukan sama seperti tahapan pada siklus I, yaitu dengan tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan terhadap tindakan, dan refleksi tindakan. Dengan melakukan perbaikan dari kesalahan pada siklus I. Dan di dapatkan hasil nilai kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa pada siklus II pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Kreativitas Berpikir Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator						Skor	Nilai	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6				
1	S1	12	11	12	11	11	12	69	71,88	72	CK
2	S2	11	12	12	13	14	14	76	79,17	79	CK
3	S3	12	13	14	12	14	13	78	81,25	81	K
4	S4	16	16	16	16	16	16	96	100	100	SK
5	S5	12	10	10	9	10	11	62	64,58	65	CK
6	S6	11	11	6	11	10	13	62	64,58	65	CK
7	S7	14	12	15	16	16	14	87	90,63	91	SK
8	S8	11	12	12	13	14	14	76	79,17	79	CK

No	Nama Siswa	Indikator						Skor	Nilai	Persentase	Kriteria	
		1	2	3	4	5	6					
9	S9	11	12	12	13	14	14	76	79,17	79	CK	
10	S10	14	14	13	10	13	14	78	81,25	81	K	
11	S11	16	16	16	15	15	14	92	95,83	96	SK	
12	S12	12	12	12	13	13	12	74	77,08	77	CK	
13	S13	12	15	14	12	14	14	81	84,38	84	K	
14	S14	12	11	11	12	12	12	70	72,92	73	CK	
15	S15	14	12	14	10	13	13	76	79,17	79	CK	
16	S16	12	12	12	12	13	13	74	77,08	77	CK	
17	S17	12	11	12	13	14	14	76	79,17	79	CK	
18	S18	16	16	16	16	16	16	96	100	100	SK	
19	S19	14	16	16	14	15	14	89	92,71	93	SK	
20	S20	10	9	9	8	10	13	59	61,46	61	KK	
21	S21	14	16	16	14	15	16	91	94,79	95	SK	
22	S22	14	4	13	12	13	14	80	83,33	83	K	
23	S23	15	12	10	5	7	12	61	63,54	64	KK	
24	S24	14	16	16	14	15	16	91	94,79	95	SK	
25	S25	12	12	12	12	11	12	71	73,96	74	CK	
26	S26	11	11	14	12	8	12	68	70,83	71	CK	
27	S27	14	10	14	12	14	12	76	79,17	79	CK	
28	S28	12	12	12	12	12	11	71	73,96	74	CK	
29	S29	8	10	8	10	10	12	58	60,42	60	KK	
30	S30	10	8	12	10	11	11	62	64,58	65	CK	
		Jumlah						2276	2370,83	27 SISWA		
								Rata-rata skor kelas		75,87		
								Nilai rata-rata kelas		79,03		
								Minimal siswa yang cukup kreatif		27		
								Persentase jumlah siswa yang minimal cukup kreatif		90%		

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	Nilai SIKLUS II	KETUNTASAN ≥ 75	
1	A H	L	80		TUNTAS
2	A. T D	L	88		TUNTAS
3	A P	L	80		TUNTAS
4	A. S M	L	96		TUNTAS
5	A A	L	80		TUNTAS
6	A I	L	76		TUNTAS
7	A T	L	100		TUNTAS
8	D.P S	L	76		TUNTAS
9	D.UPM	L	76		TUNTAS
10	FH	L	88		TUNTAS
11	F. S R	L	92		TUNTAS
12	I. Y S	L	76		TUNTAS
13	M. A D T	L	84		TUNTAS
14	M. J P D	L	92		TUNTAS
15	M. R S	L	80		TUNTAS
16	M J	L	88		TUNTAS
17	M. O O T	L	76		TUNTAS
18	M. T R	L	100		TUNTAS
19	M. A L	L	100		TUNTAS
20	N. I D	L	76		TUNTAS
21	N N	L	96		TUNTAS
22	R. R A	L	84		TUNTAS
23	Z E	L	72	TT	
24	Z H	L	92		TUNTAS
25	N A	P	52	TT	
26	O A	P	88		TUNTAS
27	R. C M	P	84		TUNTAS
28	S. A K	P	88		TUNTAS
29	S. N H M	P	80		TUNTAS
30	W M	P	84		TUNTAS
	Jumlah		2524	2 SISWA	28 SISWA
	Rata-rata		84,13		
	Persentase		93%		TERCAPAI

Pembahasan

Inverted: Journal of Information Technology Education, Vol XX, No XX, January 2021
e-ISSN: XXXX-XXXX, p-ISSN: XXXX-XXXX

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan utama di kelas X TKJ 1 dalam materi Merakit PC mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih banyak belajar secara individual, siswa cenderung pasif, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi merakit PC.

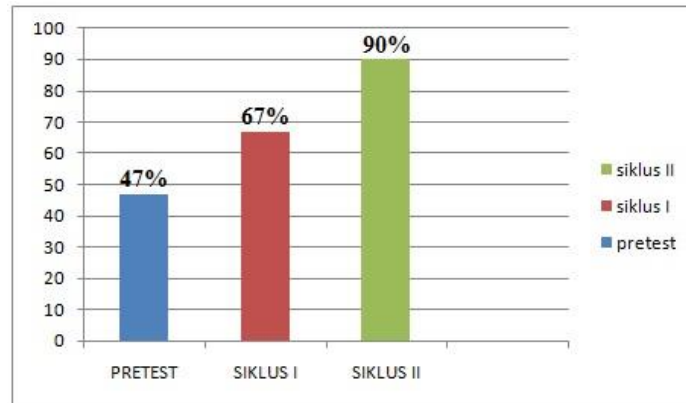
Berdasarkan permasalahan yang ada maka solusi yang di lakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* berbantuan video pembelajaran sesuai materi yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit (Kustadi dalam Kusumastuti (2013)).

Dengan di terapkannya model pembelajaran kooperatif *think pair and share* ini maka memperoleh hasil peningkatan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa pada siklus I namun masih kurang tercapai atau belum mencapai ketuntasan yang telah di tentukan, jadi di lanjutkan dengan tindakan siklus II, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan hasil kreativitas berpikir siswa dan hasil belajar siswa yaitu sudah tercapai atau sudah mampu mencapai bahkan sudah melewati nilai ketuntasan yang di tetapkan.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian terkait pada tinjauan pustaka yang di lakukan oleh Ferawaty, dkk (2020) bahwa kreatifitas berpikir siswa mempengaruhi nilai hasil belajar. Namun pada penelitian terkait menggunakan metode eksperimen dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *think pair and share* terhadap hasil belajar fisika di tinjau dari kemampuan berpikir kreatif dan komunikatif siswa. Dan hasil penelitiannya adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *think pair and share* terhadap hasil belajar di tinjau dari kreativitas berpikir siswa. Sedangkan penelitian ini lebih fokus pada peningkatan nilai hasil kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif *think pair and share*. Dan hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan nilai kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa secara bersamaan, jadi nilai hasil belajar yang di peroleh siswa ada pengaruhnya dengan kreativitas berpikir siswa. Pada siklus II nilai kreativitas berpikir siswa meningkat mencapai 90% serta dukungan observasi memperoleh skor 365, begitu juga nilai hasil belajar siswa pada siklus II juga meningkat mencapai 93%. Jadi, kreativitas berpikir siswa ada hubungannya dengan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa.

Peningkatan Kreativitas Berpikir Siswa

Adapun hasil peningkatan kreativitas berpikir siswa pada penelitian ini terdapat pada gambar 2.

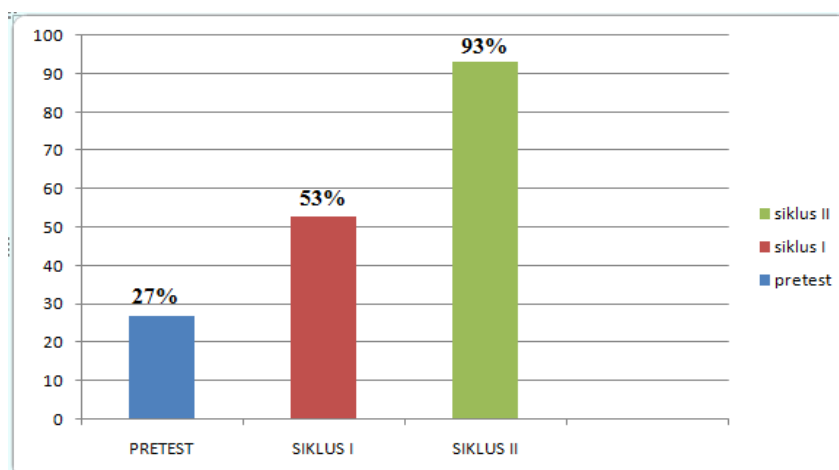


Gambar 2. Peningkatan Kreativitas Berpikir Siswa

Peningkatan kreativitas berpikir siswa di atas menjelaskan tentang besarnya nilai perubahan yang terjadi di setiap siklusnya, mulai dari pelaksanaan tes awal (*pretest*) dengan persentase 47%, mengapa sampai mendapatkan hasil 47%, karena pada tahap *pretest* ini masih sangat kurang tingkat kreativitas berpikir siswa, kemudian setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* maka terjadi peningkatan hasil kreativitas berpikir siswa pada siklus I menjadi 67%, dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 90%, serta didukung oleh oleh hasil data observasi yaitu pada *pretest* memperoleh skor 70, siklus I skor 237, dan siklus II mencapai skor 365 Sehingga, dapat di katakan bahwa kreativitas berpikir siswa kelas X TKJ 1 dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada materi merakit PC sudah meningkat.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Adapun hasil peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini terdapat pada gambar 3.



Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Gambar peningkatan hasil belajar siswa tersebut menjelaskan tentang besarnya nilai perubahan yang terjadi di setiap siklusnya, mulai dari pelaksanaan tes awal (*pretest*) dengan

persentase 27%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 53%, dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 93%. Sehingga, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas X TKJ 1 dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada materi merakit PC sudah meningkat.

Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif dengan Model Think Pair and Share

Langkah-langkah pembelajaran model kooperatif *think pair and share* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa adalah :

1. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai
2. Guru Memberikan appersepsi mengenai materi yang di sampaikan
3. Guru Menyampaikan isi materi
4. Think (Berpikir)

Pada langkah ini guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan materi pelajaran. Kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri beberapa saat sesuai dengan waktu yang di tentukan oleh guru.

5. Pair (berpasangan)

Selanjutnya guru meminta siswa berpasangan dengan siswa lain untuk mendiskusikan apa yang telah di pikirkannya pada langkah pertama. Dalam tahap ini setiap anggota pada kelompok membandingkan jawaban yang paling di anggap benar dan yang paling meyakinkan.

6. Share (Berbagi)

Langkah terakhir adalah guru meminta kepada pasangan dalam kelompok untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka bicarakan. Keterampilan berbagi kepada seluruh kelas dapat di lakukan dengan menunjuk pasangan melaporkan hasil kerja kelompoknya atau bergiliran pasangan demi pasangan hingga sekitar seperempat pasangan telah mendapat kesempatan untuk melaporkan.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* berbantuan video pembelajaran pada penelitian ini dapat meningkatkan nilai hasil kreativitas berpikir siswa yaitu pada tahap *pretest* di peroleh persentase 47%, kemudian siklus I memperoleh persentase 67%, dan pada siklus II memperoleh persentase 90%, serta didukung oleh hasil data observasi pada pelaksanaan *pretest* mendapat skor 70, siklus I skor 237, dan siklus II meningkat menjadi skor 365. Sedangkan untuk nilai hasil belajar siswa pada tahap *pretest* di peroleh persentase ketuntasan 27%, kemudian siklus I memperoleh persentase 53%, dan pada siklus II memperoleh persentase 93%. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *think pair and share* mampu meningkatkan nilai hasil kreativitas berpikir dan nilai hasil belajar dan juga terdapat hubungan antara peningkatan kreativitas berpikir dan peningkatan hasil belajar pada siswa kelas X TKJ 1 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi merakit PC.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyana, N. A. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Manusia Pada Mata Pelajaran Alat Ukur Kelas X Teknik Pemesinan SMK NEGERI 3 JOMBANG*. JPTM. Vol. 04, No.02, di akses tanggal 10 april 2020.
- Arfiyani, A.L.A. 2018. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Melalui Metode Discovery Learning Di SDN Ngablak*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Darmadi, hamid. 2015. *Desain Dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Alfabeta.
- Ferawaty, dkk. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Fisika di Tinjau Dari Kemampuan Berpikir Kreatif dan Komunikatif Siswa*. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol.5, No.1:Hlm.38
- Handayani, D. R. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol.4,No.2:Hal.3
- Kusumastuti, Anisa. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui model Think Pair Share Berbantuan Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas V A SDN BOJONG, SALAMAN02 Kota Semarang*. [Skripsi]. Semarang: Universitas Negeri Semarang.