

# PENGARUH METODE *GENERATIVE LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK SMP NEGERI 1 TANGGUL

Imam Asnawi

Program Studi Pendidikan Matematika Unmuh Jember

Email : [imam.asnawi.031095@gmail.com](mailto:imam.asnawi.031095@gmail.com)

## ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah peserta didik kurang kreatif dan terlalu pasif dalam kegiatan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sudah sering digunakan sehingga sulit untuk mencapai kreativitas dan keberhasilan peserta didik. Masalah dalam penelitian ini adalah (1) apakah terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul? (2) apakah terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap kreativitas dengan menggunakan *Generative Learning* (2) untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan *Generative Learning*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design* dengan desain *one grup pre-test post-test design*. Pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 05 Mei sampai 14 Mei 2018 di kelas VIII C SMP Negeri 1 Tanggul. Peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu observasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh tingkat kemampuan berfikir kreatif peserta didik adalah tidak kreatif, kurang kreatif, cukup kreatif, kreatif dan sangat kreatif. Pada hasil tes setelah dilakukan analisis regresi linier sederhana didapatkan untuk kreativitas peserta didik  $F_{hitung} = 335,008 > F_{tabel} = 4,20$  dan untuk hasil belajar  $F_{hitung} = 160,455 > F_{tabel} = 4,20$ . Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul dan terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul.

**Kata kunci:** Metode *Generative Learning*, Kreativitas, Hasil Belajar.

## ABSTRACT

The background of this study is the students are less creative and too passive in the learning process activities. Learning models that have been used frequently so that it is difficult to achieve the creativity and success of students. Problems in this study are (1) is there any influence of *Generative Learning* method toward creativity of class VIII students of SMP Negeri 1 Tanggul ? (2) is there any influence of *Generative Learning* method toward learning outcomes of students of class VIII SMP Negeri 1 Tanggul ?. The purpose of this research is (1) to know the influence of creativity by using *Generative Learning* (2) to know the effect to result of learning by using *Generative Learning*. The type of research used is *Quasi Eksperimen Design* with one group design pre-test post-test design. Implementation of the research is on May 5 to May 14, 2018 in class VIII C SMP Negeri 1 Tanggul. The researcher uses two methods of data collection, namely observation and test. The instruments used are observation sheets and test questions. Based on the results of research obtained level of creative thinking ability of learners is not creative, less creative, creative enough, creative and very creative. In the test results after a simple linear regression analysis was obtained for the creativity of students  $F_{count} = 335,008 > F_{table} = 4.20$  and for the learning result  $F_{count} = 160.455 > F_{table} = 4.20$ . The conclusion of this research is that there is influence of *Generative Learning* method toward creativity of students of class VIII SMP Negeri 1 Tanggul and there is influence of *Generative Learning* method toward student learning result of class VIII SMP Negeri 1 Tanggul.

**Keywords:** *Generative Learning* Method, Creativity, Learning Outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh dalam meningkatkan kualitas dan kemajuan pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang lebih dalam usaha pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat. Upaya dalam meningkatkan kualitas dan kemajuan pendidikan memerlukan berbagai kemampuan, baik dalam pengembangan kurikulum, pembelajaran, inovasi, pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar peserta didik, guru dituntut untuk memilih metode pembelajaran yang menarik untuk mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dengan optimal. Penggunaan strategi maupun metode pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran

Berdasarkan informasi dari guru yang mengampu mata pelajaran kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul, masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah peserta didik kurang kreatif dan terlalu pasif dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran peserta didik mempunyai ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, namun guru menyampaikan materi dengan metode pembelajaran yang monoton dan sudah biasa digunakan maka dari itu sulit untuk mencapai kreativitas dan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional kurang bisa berjalan dengan baik karena dalam metode pembelajaran ini terpusat pada guru sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan peserta didik yang dapat mempengaruhi keberhasilannya dalam pembelajaran. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dimana metode yang tidak hanya terpusat terhadap kegiatan guru tetapi juga adanya keterlibatan dari peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik adalah dengan penggunaan metode *Generative Learning*. Metode *Generative Learning* dapat diterapkan dengan berdiskusi dengan kelompok setelah itu perwakilan dari satu kelompok untuk mempresentasikan hasil pengerjaan lalu kelompok lain menanggapi dari pendapat kelompok tersebut. Nantinya akan terjadi interaksi antar individu dalam kelompok maupun antar kelompok. Metode *Generative Learning* dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam bertanya maupun menjawab, serta dapat mengasah kemampuan berfikir kreatif karena dengan memberikan soal latihan pada akhir kegiatan akan mengasah berfikir kreatif peserta didik tersebut.

Menurut Wena [1] metode *Generative Learning* adalah desain yang menggambarkan suatu rincian kegiatan pembelajaran dan penciptaan situasi lingkungan secara sistematis yang memungkinkan peserta didik berinteraksi, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan dalam diri peserta didik. Wena [1] membagi metode *Generative Learning* menjadi empat tahapan yaitu: (a) pendahuluan (persiapan), (b) Pemfokusan, (c) tantangan (pengenalan konsep), (d) penerapan aplikasi. Tahapan metode *Generative Learning* sebagai berikut: (1) pendahuluan atau eksplorasi, guru membimbing peserta didik untuk melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, ide atau konsepsi awal yang diperoleh dari pembelajaran pada tingkat sebelumnya. (2) tahap pemfokusan merupakan tahap pengenalan konsep dimana peserta didik melakukan pengujian hipotesis melalui kegiatan laboratorium atau kegiatan lainnya. Guru bertugas sebagai fasilitator yang menyediakan kebutuhan sumber, serta memberi bimbingan dan arahan. (3) tahap tantangan, peserta didik berlatih untuk berani mengeluarkan ide, kritik,

berdebat, menghargai pendapat teman dan menghargai adanya perbedaan pendapat. (4) tahap penerapan, peserta didik diajak untuk menyelesaikan masalah dengan mengaplikasikan konsep barunya pada hal-hal praktis dalam kehidupan sehari-hari (Lestari dan Yudhanegara [2]).

Menurut Munandar [3] ciri anak yang berbakat adalah kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan – gagasan yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan–hubungan baru antara unsur–unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar [3]). Kreativitas merupakan hasil dari proses berfikir kreatif peserta didik, sesuai dengan pendapat Pehkonen [4] mengartikan berfikir kreatif sebagai suatu kombinasi dari berfikir logis dan berfikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Krulik dan Rudnick [4] tentang berfikir kreatif adalah suatu pemikiran yang bersifat keaslian dan reflektif dan dapat menghasilkan produk yang komplek. Silver [5] menerangkan tentang penilaian berfikir kreatif anak – anak dan orang dewasa sering menggunakan “*The Torrance Tesis of Creative Thinking (TTCT)*”. Ada tiga komponen yang dinilai dalam kreativitas dengan menggunakan TTCT adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Penilaian kefasihan mengacu pada kemampuan peserta didik dalam memberikan jawaban. Penilaian untuk fleksibilitas mengacu pada kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah tidak hanya satu cara tetapi bisa memberikan cara lain. Dan yang terakhir untuk penilaian kebaruan mengacu pada masalah yang berbeda dalam masalah yang diajukan sebelumnya.

Menurut Abdurrahman [6] hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah proses seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Setiap pembelajaran biasanya guru menyiapkan tujuan pembelajaran yang berupa hasil belajar peserta didik dimana peserta didik yang berhasil dalam pembelajaran adalah peserta didik yang berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional Menurut Bloom [6] hasil belajar ada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), menerapkan (*application*), menguraikan (*analysis*), *sintesa* (merencanakan), menilai (*evaluation*). Ranah afektif terdiri dari sikap menerima (*receiving*), memberikan respon (*responding*), nilai (*valuing*), organisasi (*organization*) dan karakterisasi (*characterization*). Ranah psikomotor mencakup menirukan, keseksamaan, artikulasi dan naturalisasi.

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap kreativitas peserta didik dengan menggunakan metode *Generative Learning*. (2) Untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Generative Learning*

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu (Sugiyono [7]). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh metode *Generative Learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar. Desain dalam penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *One Grup Pre-test Post-test desain* menurut Arifin [8] sebagai berikut:

*Experimental*       $O_1$      $X$      $O_2$   
**Gambar 3.1 One Grup Pre-test-Post-test Design**

Keterangan:

$O_1$ : *Pre-test* untuk kelas eksperimen

$O_2$ : *Post-test* untuk kelas eksperimen

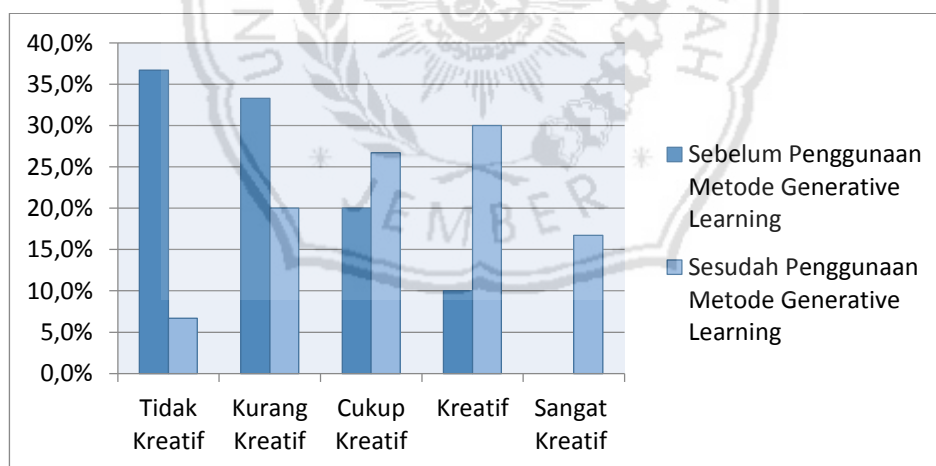
$X$  : Perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul yang terdaftar di semester genap tahun pelajaran 2017-2018. Sampel dalam penelitian ini kelas VIII C dan pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode Observasi dan tes. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan sebanyak satu kali yaitu dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana dimana terdapat lima tahapan yaitu menentukan persamaan regresi linier sederhana, uji linieritas dan uji signifikan regresi linier sederhana, uji signifikansi koefisien persamaan regresi linier sederhana, menentukan koefisien korelasi dan uji signifikan koefisien korelasi, dan menentukan koefisien determinan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan kreativitas peserta didik pada kelas eksperimen pada saat sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Generative learning*. Berikut diagram hasil observasi kelas eksperimen:



**Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Kelas Ekperiemen**

Berdasarkan diagram di atas hasil observasi yang didapat pada kelas eksperimen sebelum pembelajaran dengan menggunakan metode *Generative Learning* didapatkan untuk peserta didik yang tidak kreatif (36,7%), kurang kreatif (33,3%), cukup kreatif (20%). Dan kreatif (10%). Dan hasil observasi sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *Generative Learning* didapatkan untuk peserta didik yang tidak kreatif (6,7%), kurang kreatif (20%), cukup kreatif (26,7%), kreatif (30%), dan sangat kreatif (16,7%).

### Hasil *Pre-test* dan *Pos-test* Kreativitas

*Pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan tingkat berfikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Generative Learning*. Berikut tabel nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik untuk kreativitas sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik untuk Kreativitas

Komponen	<i>Pre-test</i> Kreativitas	<i>Post-test</i> Kreativitas
Jumlah Peserta Didik	30	30
Nilai Terendah	0	24
Nilai Tertinggi	67	90
Nilai Rata – Rata	30	58

### Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan mengetahui adanya hubungan yang linier antara metode *Generative Learning* dan kreativitas. Adapun hasil perhitungan dari uji linieritas sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Linieritas

Variabel	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Metode <i>Generative Learning</i> terhadap Kreativitas	1,321	2,42	Linieritas

Menurut kaidah keputusan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka linier dan jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka data tidak linier dengan taraf signifikan 5% (0.05) .sehingga jelas  $F_{hitung}$  bahwa lebih kecil dari  $F_{tabel}$ . Serta dapat disimpulkan bahwa Metode *Generative Learning* terhadap kreativitas mempunyai garis yang linier.

### Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar

*Pre-tets* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Generative Learning*. Berikut tabel nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik untuk Hasil Belajar

Komponen	<i>Pre-test</i> Hasil Belajar	<i>Post-test</i> Hasil Belajar
Jumlah Peserta Didik	30	30
Nilai Terendah	22	43
Nilai Tertinggi	78	95
Nilai Rata – Rata	50	75

### Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan mengetahui adanya hubungan yang linier antara metode *Generative Learning* dan hasil belajar. Adapun hasil perhitungan dari uji linieritas sebagai berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji Linieritas**

Variabel	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Metode <i>Generative Learning</i> terhadap Hasil belajar	1,432	2,42	Linieritas

Menurut kaidah keputusan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka linier dan jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka data tidak linier dengan taraf signifikan 5% (0.05) .sehingga jelas  $F_{hitung}$  bahwa lebih kecil dari  $F_{tabel}$  . Serta dapat disimpulkan bahwa Metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar mempunyai garis yang **linier**.

### **Pengujian Hipotesis**

#### **Pengaruh Metode *Generative Learning* terhadap Kreativitas**

Setelah data dianalisis dengan uji linieritas maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis, pengujian hipotesis ini menggunakan uji regresi linier sederhana. Hipotesis  $H_0$  dan  $H_1$  yang akan diuji sebagai berikut:

- $H_0$  : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *Generative Learning* terhadap kreativitas.
- $H_1$  : terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *Generative Learning* terhadap kreativitas.

Adapun hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji regresi sederhana dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Uji Signifikan**

Variabel	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Metode <i>Generative Learning</i> terhadap Kreativitas	335,008	4,20	Signifikan

Menurut kaidah keputusan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (tidak signifikan) dan jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak (signifikan) dengan taraf signifikan 5% (0,05) sehingga jelas bahwa  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  serta dapat disimpulkan bahwa Artinya pengaruh metode *Generative Learning* terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul

#### **Pengaruh Metode *Generative Learning* terhadap Hasil Belajar**

Setelah data dianalisis dengan uji linieritas maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis, pengujian hipotesis ini menggunakan uji regresi linier sederhana. Hipotesis  $H_0$  dan  $H_1$  yang akan diuji sebagai berikut:

- $H_0$  : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar.
- $H_1$  : pengaruh yang signifikan antara metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar.

Adapun hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji regresi sederhana dapat dilihat pada tabel di bawah ini dengan kriteria pengujian sebagai berikut Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak (signifikan) dan Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_1$  ditolak (tidak signifikan) dengan taraf signifikan 5% (0,05)

**Tabel 6 Hasil Uji Signifikan**

Variabel	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Metode <i>Generative Learning</i> terhadap Kreativitas	160,455	4,20	Signifikan

Menurut kaidah keputusan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (tidak signifikan) dan jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak (signifikan) sehingga jelas bahwa  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  serta dapat disimpulkan bahwa Artinya pengaruh metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul

Kreativitas dapat mempengaruhi hasil belajar karena kreativitas adalah faktor internal dari hasil belajar. Hal tersebut terbukti bahwa peserta didik yang mempunyai nilai hasil belajar yang bagus, maka kemampuan berfikir kreatif peserta didik tersebut juga bagus. Terbukti bahwa kedua hipotesis tersebut dipengaruhi oleh metode *Generative Learning*.

Terlepas dari hal-hal di atas, terdapat juga beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti selama proses berlangsung, diantaranya pada kelas eksperimen, kondisi masih kurang tenang, masih ada peserta didik yang gaduh, terutama pada saat diskusi. Namun ketika pada saat peserta didik diminta untuk menulis hasil diskusi dan menjelaskan di depan kelas peserta didik antusias karena dalam sesi ini peserta didik saling berinteraksi dengan peserta didik lainnya.

Meskipun terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Generative Learning* namun masih dapat diatasi atau diminimalkan oleh peneliti dan menghasilkan hal-hal yang positif seperti metode *Generative Learning* dapat mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penjabaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Generative Learning* dapat mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul.

Hasil penelitian didukung oleh Sugilar [9] kemampuan berfikir kreatif matematis peserta didik yang memperoleh *Generative Learning* lebih baik dibanding dengan kemampuan berfikir kreatif matematis peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional, ditinjau dari pencapaian hasil belajar dan peningkatan kemampuan berfikir kreatif matematis. Pengaruh yang ditimbulkan dari metode *Generative Learning* bahwa peserta didik dapat menyelesaikan soal atau permasalahan dengan memahami konsep, peserta didik dapat mengembangkan cara berfikirnya, peserta didik dapat mengemukakan pendapat sesuai dengan kemampuannya, peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik akan berusaha untuk mencari jawaban dari suatu permasalahan yang dihadapi.

Wulandari, Dkk [10] menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran generatif dengan model

pembelajaran konvensional. Tahapan metode *Generative Learning* yang mempengaruhi hasil belajar adalah tahapan penerapan karena pada tahapan ini peserta didik menguji hipotesis dengan mengaplikasikan pengetahuan lama ke pengetahuan yang baru diterima oleh peserta didik. Pada tahapan ini peserta didik diberikan latihan soal yang dapat mengasah pemikiran peserta didik yang dapat berpengaruh dalam hasil belajar dari peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap kreativitas peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata – rata *post-test* lebih tinggi dari rata – rata *pre-test* kelas eksperimen, yaitu 58 untuk *post-test* dan 30 untuk *pre-test* pada uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana didapat nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , yaitu  $335,008 > 4,20$ . (2) Terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata – rata *post-test* lebih besar dari rata – rata *pre-test* kelas eksperimen, yaitu 75 untuk *post-test* dan 50 untuk *pre-test* dan pada uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana didapat nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , yaitu  $160,455 > 4,20$ .

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran penelitian ini adalah: (1) Guru hendaknya menggunakan metode *Generative Learning* sebagai salah satu model dalam proses belajar mengajar untuk mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar. (2) Untuk peneliti selanjutnya, penggunaan metode *Generative Learning* pada sub pokok bahasan dengan ranah C3 sampai C6 yang memerlukan banyak latihan sehingga pada tahapan penerapan aplikasi lebih maksimal.



## DAFTAR RUJUKAN

- [1] Sugiana, I Nyoman. Dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Laboratorium Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa Pada Materi Momentum dan Implus*. Dalam jurnal fisika dan teknologi Vol 2 No 2, April 2016 (online). Tersedia di (<http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPFT/article/view/290/283>). Diakses tanggal 27 Maret 2018)
- [2] Lestari, K. E dan Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung. PT. Refika Aditama
- [3] Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta. GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA
- [4] Lisliana. Dkk. 2016. *Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Materi Segitiga*. Dalam jurnal pendidikan dan pembelajaran Vol 5 No 11 2016. Tersedia di (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17409/14837>). Diakses tanggal 27 Maret 2018)
- [5] Siswono.TYE dan Rosydi. AH. 2005 *menilai kreativitas dalam matematika*. ([https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31423517/paper05\\_nilaikreatif.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525598932&Signature=a%2FYqwVyNJqLSt1Z%2FUFAycYch4ck%3D&responsecontentdisposition=inlin e%3B%20filename%3DMenilai Kreativitas Siswa dalam Matemati.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31423517/paper05_nilaikreatif.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1525598932&Signature=a%2FYqwVyNJqLSt1Z%2FUFAycYch4ck%3D&responsecontentdisposition=inlin e%3B%20filename%3DMenilai%20Kreativitas%20Siswa%20dalam%20Matemati.pdf)). Diakses pada tanggal 27 Maret 2018.)
- [6] Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- [7] Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- [8] Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT REMAJA ROSDAKARTA
- [9] Sugilar. Hamdani. 2013. *Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan desposisi matematika siswa madrasah tsanawiyah melalui pembelajaran generatif*. (<http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity/article/view/32>). Diakses tanggal 27 Maret 2018.)
- [10] Wulandari, Ayu. Dkk. 2016. *Implementasi model pembelajaran generatif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada sub materi moluska di kelas X SMA Negeri 01 Sungai Raya*. (<http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/bioed/article/view/183/150>). Diakses tanggal 11 Mei 2018)