

PENERAPAN MODEL GI BERBANTUAN MEDIA VIDEO DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Alfan Maulidiansyah Zen¹, Iis Aisyah², Kurniawan³

Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi

E-mail: 202165067@student.unsil.ac.id¹⁾

iis.aisyah@unsil.ac.id²⁾

kurniawan@unsil.ac.id³⁾

Received 2024-06-02; Received in revised form 2024-10-28; Accepted 2024-11-14

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SMAN 1 Tasikmalaya, yaitu rendahnya kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis eksperimen semu, dengan desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*, serta teknik pengumpulan data melalui tes pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di kelas eksperimen mendapatkan nilai *N-Gain* sebesar 0,71, artinya terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual. Di kelas kontrol, mendapatkan nilai *N-Gain* sebesar 0,58, artinya terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *problem solving*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: Berpikir Kreatif, *Group Investigation*, Media Video, Pendekatan Kontekstual

Abstract

This research is undermined by the problem that occurs in the SMAN 1 Tasikmalaya, which is the low ability of students to think creatively. The aim of this study is to find out the impact of the application of the learning model of group investigation assisted video media with a contextual approach in improving the creative thinking ability of students on economic subjects. The methods used are experimental methods with the type of experiment, with research design using non-equivalent control group design, as well as data collection techniques through double-choice tests. The results of the study showed that in the experimental class, the N-Gain score was 0.71, which means that there was a difference in student's creative thinking ability in economic subjects at the time before and after the application of the group investigation learning model with the help of video media with a contextual approach. Furthermore, there is a difference between students' creative thinking skills in experimental classes that use a group investigation learning model with a contextual approach to video media with a control class that uses a problem solving learning model. Thus, it can be concluded that the study study group learning model using video media with a context-oriented approach can improve students' creative thinking abilities.

Keywords: *Creative Thinking, Contextual, Group Investigation, Video Media*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi elemen yang penting bagi kehidupan manusia. Terlebih di zaman yang serba berkompetisi seperti saat ini, manusia diharuskan memiliki kesiapan yang matang dalam menghadapi situasi tersebut. Pendidikan merupakan pilihan yang tepat bagi mereka yang ingin mempersiapkan menjadi manusia yang matang. Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk hidup yang berproses, artinya mereka perlu waktu untuk menjadi sesuatu melalui anugerah keingintahuan yang sangat tinggi terhadap bidang tertentu.

Apabila mengacu pada UU RI Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran perlu adanya adaptasi dengan situasi yang berkembang. Saat ini peserta didik dihadapkan oleh berbagai alat teknologi yang sangat canggih, sehingga perlu adanya pencapaian kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagai modal dalam mengelola teknologi tersebut sesuai fungsinya. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi ialah berpikir kreatif (Ariyana et al., 2018). Pencapaian tersebut harus dimulai dari jenjang sekolah, yakni para peserta didik. Dalam mencapainya, guru tidak lagi menggunakan model pembelajaran yang konvensional. tetapi sudah mulai harus menerapkan model pembelajaran yang menekankan pada peserta didik untuk aktif dalam mengeksplorasi dirinya.

Kemampuan berpikir kreatif mengacu pada kemampuan siswa dalam menghasilkan dan mengembangkan ide-ide atas suatu permasalahan yang kemudian dijadikan sebuah solusi alternatif dalam penyelesaiannya (Moma, 2017). Berkaitan dengan hal tersebut, dimulai dari pelaksanaan pembelajaran sampai ke tahap evaluasi harus dikelola secara sengaja untuk mendukung ketercapaian siswa dalam berpikir kreatif. Apabila berpikir kreatif dikembangkan, seseorang akan cenderung menggunakan proses berpikirnya dalam menghasilkan suatu ide-ide yang baru dalam menyelesaikan berbagai permasalahan di dunia nyata (Anwar dalam Made et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan FKIP Universitas Siliwangi di SMA Negeri 1 Tasikmalaya menemukan permasalahan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya data kemampuan berpikir kreatif setelah membantu penyebaran uji instrumen yang dimiliki oleh dosen Pendidikan Ekonomi yang dimulai pada tanggal 30 Oktober sampai dengan 10 November 2023 pada siswa kelas X 1-12 dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 459 orang. Data ini digunakan juga sebagai pra-penelitian karena masih berkaitan dengan perencanaan penelitian ini, yakni kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian, data yang dimaksud dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Kelas	Jumlah Siswa	Hasil Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kreatif
1.	X.1	36	71,5
2.	X.2	39	75,9
3.	X.3	39	88,5
4.	X.4	40	52,8
5.	X.5	40	82,8

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

6.	X.6	42	74,4
7.	X.7	40	41,7
8.	X.8	40	52,5
9.	X.9	38	60,3
10.	X.10	38	42
11.	X.11	35	57,2
12.	X.12	32	54,2
Total Rata-Rata			62,8

Sumber Data: Data Hasil Uji Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif kelas X SMAN 1 Tasikmalaya

Berdasarkan hasil data pra-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada nilai rata-rata 62,8. Walaupun angka tersebut sudah termasuk kategori cukup untuk kemampuan berpikir kreatif. Akan tetapi, hal itu belum menggambarkan secara merinci karena yang menjadi masalah adalah dari total siswa yang mengisi soal sebanyak 459 siswa, menghasilkan terdiri dari 6 kelas atau 49,01% masih mendapatkan nilai di bawah ambang batas cukup atau buruk, kemudian terdapat satu kelas atau 8,27% sudah termasuk pada kriteria cukup dan sisanya sebanyak 5 kelas atau 42,7% sudah di atas ambang batas cukup. Hal tersebut menjadi permasalahan tersendiri karena terdapat sebuah ketimpangan antar kelas yang di mana didominasi oleh kemampuan berpikir kreatif yang masih tergolong buruk. Sementara itu, terdapat satu kelas yang sudah cukup belum bisa dinyatakan mempunyai kemampuan berpikir kreatif karena belum sesuai harapan. Maka dari itu, fenomena ini menimbulkan sebuah pertanyaan bagaimana bisa terjadi hal demikian dan seperti apa solusinya.

Permasalahan terkait rendahnya kemampuan berpikir kreatif ini seharusnya sudah menjadi perhatian khusus bagi pihak sekolah, khususnya guru sebagai tenaga pendidik. Berpikir kreatif menjadi sangat penting karena keterampilan dunia kerja saat ini sangat memerlukan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan dalam menemukan sebuah solusi baru dari suatu permasalahan tertentu. Berdasarkan pengamatan di SMA Negeri 1 Tasikmalaya, khususnya siswa kelas X masih banyak sekali yang tidak terampil dalam berpikir kreatif. Hal itu ditandai dengan rendahnya daya literasi mereka. Ketika dihadapkan dengan soal yang perlu mengasah daya literasi, terlihat sekali mereka tidak mau serius dalam membacanya, sehingga asal dalam menjawab pun menjadi pilihan mereka dalam menyelesaikan setiap soalnya. Padahal kemampuan literasi sudah ditekankan sejak Kurikulum 2013, namun sampai saat ini ketika kurikulum sudah berubah menjadi Kurikulum Merdeka siswa masih kesulitan dalam literasi. Kesulitan literasi juga ditandai dengan rendahnya antusias dalam berdiskusi, menganalisis suatu permasalahan, dan keberanian berbicara di depan umum.

Berdasarkan pernyataan di atas, terdapat beberapa faktor yang terjadi, di antaranya kurang tepat dalam pemilihan model pembelajaran dan soal yang diberikan. Berkaitan dengan model pembelajaran, guru lebih sering memilih untuk menggunakan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman. Di mana, model pembelajaran perlu mengkombinasikan berbagai alat pendukung untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Namun, nyatanya yang terjadi guru lebih mengutamakan model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan alat belajar berupa papan tulis dan spidol. Kemudian, soal-soal yang diberikan kepada siswa hanya mencakup aspek

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

mengingat, memahami, dan mengaplikasikan saja, sehingga siswa tidak terbiasa berpikir kreatif. Untuk melatih kemampuan tersebut, diperlukan soal yang mencakup seputar menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation*. Menurut Istarani dalam Buaton et al., (2021), *group investigation* adalah model pembelajaran yang dimulai dengan membagi siswa ke dalam kelompok, kemudian siswa memilih topik-topik tertentu melalui permasalahan yang dapat dikembangkan. Seperti halnya model pembelajaran kooperatif lainnya yang melibatkan siswa, menurut Budiono (2021), model pembelajaran kooperatif tipe STAD juga mampu meningkatkan hasil belajar yang positif. Dengan demikian, penerapan model GI membuat siswa dilibatkan secara aktif untuk mengerjakan suatu tugas melalui proses penyelidikan secara berkelompok. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Ibrahim dalam Salamun et al., (2023:38), yakni model pembelajaran *group investigation* berupaya melibatkan siswa dalam melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang dipilih kemudian menyiapkan dan mempresentasikan laporannya kepada seluruh anggota kelas. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh M. Thobroni (2015:91), yaitu sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan bantuan fasilitas orang lain. Perlu diingat, psikologi pendidikan menegaskan bahwa guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun guru harus memberikan kesempatan peserta dalam membangun pengetahuan di benaknya, seperti menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Selain model pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga menjadi upaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satu media yang dipilih adalah media video. Menurut teori Edgar Dale dalam Pagarra et al., (2022:7) melalui kerucut pengalamannya, media video terletak pada bagian tengah karena termasuk ke dalam kategori televisi. Posisi tersebut mengartikan bahwa media video lebih baik daripada media gambar dan media audio. Hal itu disebabkan media video membuat siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena guru menghadirkan suasana belajar dengan mengoptimalkan semua peran panca inderanya. Dengan demikian, media ini diharapkan bisa menjadi faktor stimulus siswa dalam berpikir kreatif karena mereka akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kemudian, dalam melihat materi ekonomi yang cenderung berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga perlunya menggunakan pendekatan yang sesuai dan efektif, yakni pendekatan kontekstual. Alasan menggunakannya ialah pendekatan kontekstual dapat memberikan sebuah pembelajaran yang bermakna bagi siswa karena langsung bisa mengonstruksikan materi pada kenyataan hidupnya.

Maka dari itu, penelitian ini memiliki tiga tujuan, di antaranya 1) untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual pada kelas eksperimen, 2) untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *problem solving* pada kelas kontrol, dan 3) untuk mengetahui perbedaan yang signifikan di antara kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *group investigation*

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *problem solving*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Kemudian, penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen atau eksperimen semu. Desain dalam penelitian ini menggunakan *Non-equivalent Control Group Design* dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019:122). Dengan begitu, penulis menentukan dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel dalam penelitian ini, yaitu model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual sebagai variabel independen dan kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel dependen

Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti merupakan seluruh siswa kelas X SMAN 1 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 474 siswa. Teknik penentuan sampel yang digunakan oleh penulis, yaitu teknik *purposive sampling*. Di mana, pengambilan sampel dilakukan secara sengaja dilihat dari rata-rata nilai kedua kelas yang sama ataupun mendekati. Sampel dalam penelitian ini terdapat dua kelas, yaitu kelas X-7 sebagai kelas eksperimen dan X-10 sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa instrumen dalam bentuk tes pilihan ganda atau *multiple-choice* sebanyak 60 soal. Setiap butir soal terdapat indikator kemampuan berpikir kreatif, seperti kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keterampilan. Selain itu, setiap butir soal juga menggunakan aspek pengukuran yang dibatasi hanya C6 saja berdasarkan teori Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Instrumen ini dipergunakan sebagai alat *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa.

Instrumen soal sudah dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk melihat validitas dan reliabilitasnya. Uji coba tersebut menghasilkan semua item soal dinyatakan valid dan memiliki reliabilitas yang berkategori sangat tinggi. Selain itu, uji coba juga untuk melihat seputar analisis butir soal yang meliputi tingkat kesukaran, daya pembeda, dan distraktor. Kemudian, data diolah melalui penskoran dan penghitungan *N-Gain*. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk menguji hipotesis, penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon*, uji *independent sample t-tes*, dan uji *effect size* dengan menggunakan program SPSS 27.0 dan MS. Excel.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Tasikmalaya kelas X tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas X-7 yang berjumlah 40 orang ditentukan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual. Sedangkan, kelas X-10 yang berjumlah 38 orang ditentukan sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan model pembelajaran *problem solving*. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 5 pertemuan.

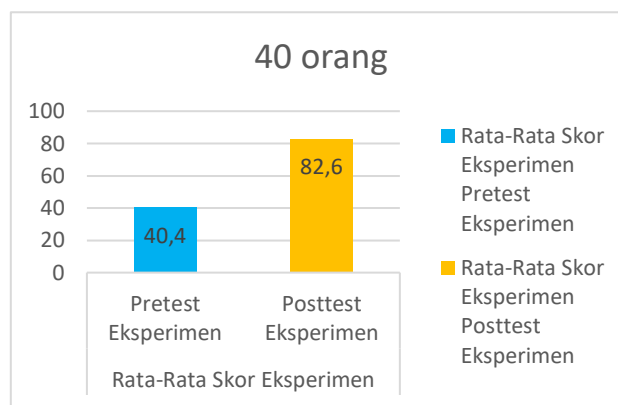
Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Data yang telah terkumpul dari hasil *pretest* dan *posttest* di kelas X-7 didapatkan hasil penghitungan yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Skor Kelas Eksperimen

Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
40 orang	40,4	82,6	0,71

Sumber Data: Pengolahan Data 2024



Gambar 1. Hasil Rata-Rata Skor Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil nilai rata-rata *pretest* sebesar 40,4 dan rata-rata *posttest* sebesar 82,6. Artinya, model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

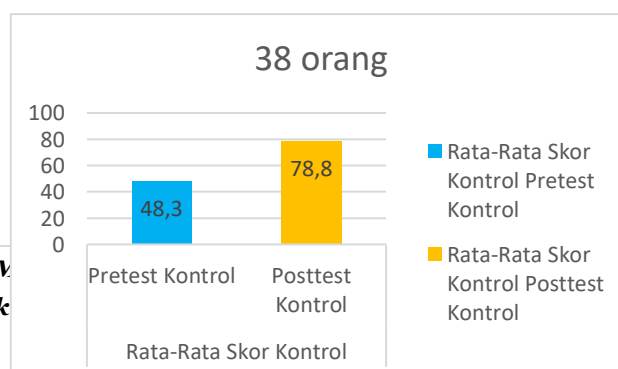
Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Hasil penelitian kelas kontrol yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* di kelas X.10 didapatkan penghitungan yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rata-Rata Kelas Kontrol

Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
38 orang	48,3	78,8	0,58

Sumber Data: Pengolahan Data 2024



Gambar 2. Hasil Rata-Rata Skor Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,3 dan rata-rata *posttest* sebesar 78,8. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem solving* di kelas kontrol dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

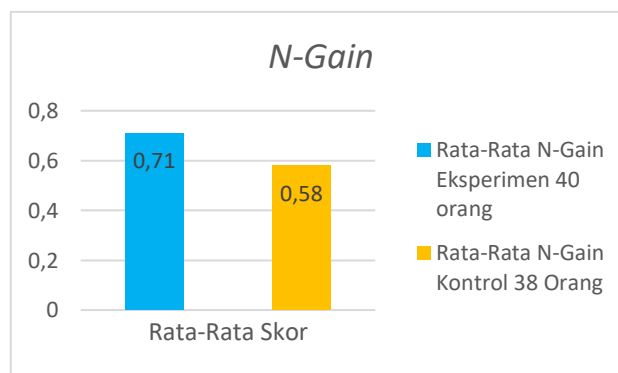
Hasil Penghitungan *N-Gain*

Penghitungan *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest*, baik itu di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikannya perlakuan berupa model pembelajaran. Peningkatan tersebut berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perbandingan nilai *N-Gain* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata		<i>N-Gain</i>	Keterangan
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Eksperimen	40	40,4	82,6	0,71	Tinggi
Kontrol	38	48,3	78,8	0,58	Sedang

Sumber: Pengolahan Data 2024



Gambar 3. *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *N-Gain* lebih tinggi daripada kelas kontrol. Artinya, model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibanding model pembelajaran *problem solving*.

Hasil Analisis Data Uji Hipotesis Hipotesis Pertama

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terbukti tidak berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji *wilcoxon*. Hasil uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Data	Mean	Z	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i> Eksperimen	40,4		
<i>Posttest</i> Eksperimen	82,6	-5.514 ^b	0.000

Sumber Data: Pengolahan Data 2024

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yaitu lebih kecil dari 0,05. Artinya, hipotesis pertama, yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual pada kelas eksperimen. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Serly Suryani (2023) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *group investigation* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Perbedaan dapat dilihat pada rata-rata skor *posttest* sebesar 82,6 yang lebih tinggi daripada rata-rata skor *pretest*, yaitu sebesar 40,4. Jadi, terdapat kenaikan pada rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 42,2, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas X-7 sebagai kelas eksperimen dilaksanakan secara sistematis, mulai dari pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan, serta diakhiri dengan *posttest*. Pada pertemuan pertama, awalnya dilaksanakan *pretest* dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 40,4. Perolehan nilai tersebut menandakan masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran ekonomi. Pertemuan kedua sampai keempat mulai diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual berdasarkan sintaks yang dikemukakan oleh Slavin dan Rusman dalam Salamun et al., (2023). Penerapan model ini diawali dengan dibaginya siswa menjadi 7 kelompok yang terdiri dari masing-masing satu kelompoknya 6 sampai 7 orang. Setelah dibagi beberapa kelompok, mereka diarahkan untuk duduk dengan kelompoknya. Pada langkah pertama, yaitu mengidentifikasi topik dan mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar dengan cara menyampaikan terlebih dahulu topik yang akan dipelajari melalui penayangan video sebagai sitmulasi, kemudian memberikan kesempatan siswa untuk menelaah topik atau informasi tersebut dan mengkategorikannya ke dalam topik-topik yang akan dipelajari. Penayangan video yang dilakukan selama tiga kali *treatment* terdapat perbedaan peruntukannya. Pada *treatment* pertama dan kedua, penggunaan video diperuntukkan sebagai bahan informasi awal untuk dilakukan penyelidikan. Sedangkan, *treatment* ketiga penayangan video diperuntukkan sebagai dorongan pemahaman awal terhadap materi yang kemudian akan dijadikan topik dalam penyelidikan. Setelah itu, siswa bersama anggota kelompoknya mengidentifikasi topik yang telah dipilih.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Selanjutnya pada langkah kedua, guru menyampaikan rencana tugas yang harus dikerjakan oleh siswa melalui LKPD yang sudah disediakan. Kemudian, siswa bersama anggota kelompok merencanakan tugas-tugas belajar. Pada Langkah ketiga, yakni melakukan investigasi yang dimana guru membimbing proses investigasi kelompok siswa yang sedang melakukan penyelidikan, analisis data, dan menyusun kesimpulan. Kemudian, langkah keempat merupakan tahap siswa dalam menyiapkan laporan akhir. Sebelum itu, mereka mendiskusikan terlebih dahulu hasil penyelidikan untuk dilaporkan pada laporan akhir dan disampaikan melalui presentasi di depan kelas. Pada langkah kelima, yakni mempresentasikan laporan akhir. Guru bertugas untuk membantu dan memfasilitasi presentasi, sementara siswa bersama anggota kelompok menyampaikan hasil penelitiannya kepada kelompok lain secara lugas, jelas, dan menarik perhatian siswa lainnya.

Teori konstruktivisme menurut Vigotsky dalam Wardani et al., (2023) menyatakan bahwa pembelajaran harus lebih mengarah ke aktivitas pengaturan lingkungan, sehingga akan terjadi yang namanya proses belajar. Dalam hal ini, pembelajaran akan berpusat pada siswa untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Pada lingkungan ini, siswa akan mampu berinteraksi, berkolaborasi, dan mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya sarana dan prasarana untuk sumber belajarnya. Di sisi lain, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menuju tujuan pembelajaran. Sejalan dengan teori tersebut, model pembelajaran *group investigation* merupakan model yang menekankan pengajaran dan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sedangkan guru bertugas sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam membina pengetahuan dan menyelesaikan masalah.

Model pembelajaran *group investigation* membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hal itu ditandai dengan ketertarikan siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan Salamun et al., (2023:44), salah satu kelebihan model pembelajaran *group investigation* ialah dapat meningkatkan keaktifan, prestasi belajar, motivasi, komunikasi, dan mengembangkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, keterlibatan aktif siswa membuat model *group investigation* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini juga dikemukakan oleh Salamun et al., (2023:44) bahwa model *group investigation* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Walaupun begitu, penerapan model *group investigation* tidak terlepas dari peran media video dan pendekatan kontekstual. Menurut mereka, media video menjadi stimulasi yang membuat adanya keinginan untuk mendapatkan informasi yang bersifat fakta dan bisa menjadi bahan untuk penyelidikan. Kemudian, pendekatan kontekstual membuat pembelajaran lebih bermakna karena mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa langsung merasakan dampaknya terhadap topik yang sedang dipelajari.

Pada pertemuan kelima, diakhiri dengan melaksanakan *posttest*. Hasil *posttest* menghasilkan rata-rata skor sebesar 82,6. Rata-rata skor tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Peningkatan yang terjadi juga bisa dilihat dari nilai *N-Gain* sebesar 0,71 yang tergolong tinggi.

Hipotesis Kedua

Hasil uji *wilcoxon* dapat dilihat pada Tabel 6.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Data	Mean	Z	Sig. (2-tailed)
Pretest Kontrol	48,3	-5.514 ^b	0.000
Posttest Kontrol	78,8		

Sumber Data: Pengolahan Data 2024

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yaitu lebih kecil dari 0,05. Artinya, hipotesis kedua, yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *problem solving* pada kelas kontrol.

Perbedaan dapat dilihat pada rata-rata skor *posttest* sebesar 78,8 yang lebih tinggi daripada rata-rata skor *pretest*, yaitu sebesar 48,3. Jadi, terdapat kenaikan pada rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 30,5, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *problem solving* juga efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Pembelajaran di kelas X-10 sebagai kelas kontrol dilaksanakan sebanyak 5 pertemuan, mulai dari *pretest*, pemberian perlakuan, dan diakhiri dengan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan pada pertemuan pertama dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 48,3. Pertemuan kedua sampai keempat diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *problem solving* berdasarkan sintaks yang dikemukakan oleh John Dewey dalam Nilakusmawati dan Asih, (2012:40). Penerapan model ini diawali dengan tahap mengidentifikasi dan merumuskan masalah. Pada tahap ini, guru membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 6 orang untuk berdiskusi. Langkah kedua ialah mengemukakan hipotesis. Maksudnya, di tahap ini siswa diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berupa permasalahan dan mereka mempunyai hak untuk bertanya apabila ada hal yang belum jelas. Di langkah ketiga, yakni mengumpulkan data. Siswa mulai mengerjakan dengan melakukan penyelesaian masalah yang terdapat di LKPD. Jika mereka mengalami kesulitan, guru sebagai fasilitator memberikan bimbingan dalam proses tersebut. Pada langkah keempat, yaitu menguji hipotesis. Maksudnya, siswa mempresentasikan hasil kerjanya kepada teman-teman lainnya di depan kelas. Sementara itu, kelompok lain mempunyai hak untuk melontarkan pertanyaan sesuai konteks. Tahap ini merupakan bagian penting untuk mencari solusi bersama dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Di tahap terakhir, yakni mengambil kesimpulan. Bagian tahap ini merupakan proses dalam mengambil sebuah inti dari kegiatan pembelajaran yang telah dilalui bersama mengenai bagaimana kesimpulan dari permasalahan yang ada, baik itu berupa garis besar sebuah permasalahan maupun solusinya.

Pada pertemuan kelima, diakhiri dengan melaksanakan *posttest*. Hasil *posttest* menghasilkan rata-rata skor sebesar 78,8. Rata-rata skor tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Peningkatan yang terjadi juga bisa dilihat dari nilai *N-Gain* sebesar 0,58 yang tergolong sedang.

Dapat dilihat bahwa model pembelajaran *problem solving* memiliki kelemahan tersendiri, yakni tidak memberikan siswa keleluasaan dalam mengeksplorasi suatu permasalahan karena guru sudah menentukan suatu permasalahan di dalam LKPD. Selain itu, tidak adanya penggunaan media atau pendekatan pembelajaran yang bisa meningkatkan keefektifan penerapan suatu model pembelajaran.

Hipotesis Ketiga

Hasil uji *independent sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Ketiga

Data	N	Mean	T	df	Sig. (2-tailed)
Posttest Eksperimen	40	82,6	3,615	76	0.001
Posttest Kontrol	38	78,8	3,603	73,834	

Sumber Data: Pengolahan Data 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata skor *posttest* di kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual lebih tinggi, yakni 82,6 daripada rata-rata skor kontrol yang menggunakan model pembelajaran *problem solving*, yakni 78,8. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05. Artinya, hipotesis ketiga, yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu, kesimpulan yang didapat ialah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *problem solving* sesudah perlakuan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairalina (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa pada kedua kelas tersebut. Apabila dibandingkan, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang terjadi di kelas X-7 sebagai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas X-10 sebagai kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,71 termasuk kategori tinggi, sedangkan nilai *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,58 yang hanya termasuk kategori sedang. Dengan demikian, model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, peran guru pada saat penerapan model pembelajaran *group investigation* adalah sebagai fasilitator. Guru sebagai tempat siswa untuk menjawab sesuatu hal yang perlu diarahkan dan dibimbing olehnya. Penerapan model pembelajaran *group investigation* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih aktif (Budiarti, 2019). Selain itu, digunakannya media video membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Ditambah pendekatan kontekstual sebagai pendekatan yang tepat digunakan pada mata pelajaran ekonomi karena merupakan ilmu sosial yang dapat

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

menambahkan sisi realita kehidupan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah mengerti terhadap materi yang disampaikan karena pernah dan bisa mengalaminya dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, peran guru pada saat penerapan model pembelajaran *problem solving* sama halnya seperti model *group investigation*, yakni sebagai fasilitator. Dengan demikian, fungsi guru di dalam kelas juga sama dengan model yang dibandingkan. Perbedaan yang terlihat antara model *problem solving* dan *group investigation* ialah terletak di pemberian tugasnya. Jika model *group investigation* sudah mengajak siswa terlibat aktif dari awal dengan diberikan kesempatan untuk memilih topik yang akan diinvestigasi, maka *problem solving* setiap yang harus dikerjakan siswa sudah disiapkan oleh guru berupa suatu permasalahan. Hal ini disebabkan oleh model *problem solving* berorientasi bagaimana siswa dapat memecahkan masalah dari masalah yang disajikan, kemudian dipecahkan melalui pertanyaan yang tertulis di LKPD.

Selain itu, letak perbedaan lainnya antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol ialah adanya peran media video dan pendekatan pembelajaran berupa kontekstual. Kelas eksperimen menggunakan peran media video dan pendekatan kontekstual. Sedangkan, kelas kontrol tidak menggunakan kedua peran tersebut. Peran media video dan pendekatan kontekstual menjadi sangat penting bagi keberhasilan peningkatan rata-rata skor yang terjadi di kelas eksperimen. Media video dan pendekatan kontekstual membuat siswa lebih fleksibel dalam memahami materi yang dipelajari. Kombinasi antara model *group investigation*, media video, dan pendekatan kontekstual sangat berhasil untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Sementara itu, di kelas kontrol yang hanya menggunakan model *problem solving* membuat siswa tidak mengalami fleksibilitas yang tinggi daripada siswa di kelas eksperimen. Dengan demikian, faktor-faktor yang sudah diutarakan menjadi latar belakang dari hasil perbandingan yang menyatakan bahwa kelas eksperimen peningkatannya lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Effect Size

Penghitungan *effect size* bertujuan untuk mengetahui besarnya efek dari suatu variabel terhadap variabel lain. Hasil uji *effect size* dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Effect Size

Kelas					
Eksperimen			Kontrol		
Mean	Standar Deviasi	Sdpooled	Mean	Standar Devias	Sdpooled
82,6	4,3	4,6	78,8	4,9	4,6

Sumber Data: Pengolahan Data 2024

Effect Size :

$$D = 82,6 - 78,8 / 4,6$$

$$D = 0,83$$

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,83. Artinya, termasuk ke dalam kategori *moderate effect* karena nilai D kurang dari 1,00. Dari pengujian dan berbagai analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan 1) Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji *wilcoxon*. Selain itu, dapat dilihat juga dari nilai rata-rata yang meningkat pada saat *pretest* dan *posttest*. Dari peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan, 2) Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model *problem solving* sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji *wilcoxon*. Selain itu, dapat dilihat juga dari nilai rata-rata kelas kontrol yang meningkat pada saat *pretest* dan *posttest*. Dari peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dan 3) Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *group investigation* berbantuan media video dengan pendekatan kontekstual dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *problem solving*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji *independent sample t test*. Selain itu, dapat dilihat juga dari nilai rata-rata *posttest* di kedua kelas tersebut yang menunjukkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata kelas yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan.

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini, menghasilkan beberapa saran 1) bagi guru, bisa mengembangkan model pembelajaran *group investigation* atau *problem solving* dengan karakteristik yang dimiliki pada mata pelajaran lainnya supaya keefektifan kedua model itu bisa lebih baik, 2) bagi guru, bisa mempertimbangkan media pembelajaran interaktif lainnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, dan 3) bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan metode eksperimen disarankan untuk meneliti seputar kemampuan berpikir tingkat tinggi lainnya, seperti kemampuan komunikasi, kemampuan kerja sama, dan kemampuan memiliki kepercayaan diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi*, 1–87. https://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOTS_2018-2.pdf
- Buaton, R. A., Sitepu, A., & Tanjung, D. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4066–4074. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1398>
- Budiarti, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Smp Muhammadiyah 1 Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 71–76.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

- <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2042>
Budiono, D., & Ningrum, N. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD). *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 9(2).
<http://dx.doi.org/10.24127/pro.v9i2.4517>
- Khairalina, K. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Ipa 2 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Di Sma Negeri 1 Syamtalira Bayu. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(2), 445–452.
<https://doi.org/10.30601/dedikasi.v6i2.2781>
- Made, N., Pratiwi, M., Pujani, N. M., & Sujanem, R. (2023). Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kinerja Ilmiah Siswa Pada Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 13(2), 333–342.
- Moma, L. (2017). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Melalui Metode Diskusi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 130–139. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.10402>
- Nilakusmawati, D. P. E., & Asih, N. M. (2012). Kajian Teoritis Beberapa Model Pembelajaran. *Kajian Teoritis Beberapa Model Pembelajaran*, 168.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif*.
- Serly Suryani, Z. R. (2023). The Effect of Implementing Group Investigation Type of Cooperative Learning Model toward Student Learning Activeness on Economics Subject at State Senior High School 16 Pekan Baru. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 90–99. <https://www.journal.almatani.com/index.php/jkip/article/view/407>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: ALFABETA.
- Thobroni, M. (2015). *Prosedur Penyusunan dan Analisis Tes untuk Penilaian Hasil Belajar Bidang Kognitif*. Bandung: Refika Aditama.
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>