

Inovasi Pembelajaran Bermakna Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SMP Unismuh Makassar

Maria Ulviani^{1*}, Siti Suwadah Rimang², Rosmalina Kemala³

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

³ Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia³

Jl. Sultan Alauddin No 259, Kelurahan Gunung Sari, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia, 90221

^{1*}mariaulviani@unismuh.ac.id

²sitisuwadahrimang@unismuh.ac.id

³rosmalinakemala@unismuh.ac.id

Abstrak

Pembelajaran bermakna merupakan pendekatan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa, terutama dalam mengembangkan kreativitas yang menjadi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas inovasi pembelajaran bermakna dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP Unismuh Makassar. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII dengan jumlah 30 orang. Data diperoleh melalui observasi, tes kreativitas, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada indikator kreativitas, meliputi orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Pada siklus I rata-rata kreativitas siswa berada pada kategori sedang, sedangkan pada siklus II meningkat ke kategori tinggi. Dengan demikian, inovasi pembelajaran bermakna terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kontekstual, dan mendorong siswa lebih berani berinovasi. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran bermakna menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP, serta dapat menjadi rujukan praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif di kelas.

Kata kunci: Pembelajaran Bermakna; Kreativitas; Inovasi; Siswa SMP

Abstract

Meaningful learning is an important approach to improving the quality of student learning, particularly in developing creativity, a requirement of 21st-century learning. This study aims to analyze the effectiveness of meaningful learning innovations in enhancing the creativity of junior high school students at Unismuh Makassar. The study used a classroom action research (CAR) method implemented in two cycles. The subjects were 30 eighth-grade students. Data were obtained through observation, creativity tests, and documentation, then analyzed descriptively using qualitative and quantitative methods. The results showed a significant increase in creativity indicators, including originality, fluency, flexibility, and elaboration. In the first cycle, the average student creativity was in the moderate category, while in the second cycle, it increased to the high category. Thus, meaningful learning innovations have been proven to create an active, contextual learning atmosphere and encourage students to be more innovative. The conclusion of this study confirms that meaningful learning is an effective strategy for enhancing junior high school students' creativity and can serve as a practical reference for teachers in developing innovative learning in the classroom.

Keywords: Meaningful Learning; Creativity; Innovation; Junior High School Students

INTRODUCTION

Pendidikan menengah pertama memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa, termasuk aspek kreativitas yang menjadi salah satu kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik (Rusman, 2018; Krathwohl, D. R., & Anderson, L. W., 2019). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di SMP masih cenderung berorientasi pada hafalan dan pencapaian kognitif semata, sehingga ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif menjadi terbatas (Utami, R., 2020). Kondisi ini juga dialami di SMP Unismuh Makassar, di mana sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide secara orisinal, fleksibel, dan elaboratif.

Untuk menjawab tantangan tersebut, guru dituntut melakukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar bermakna (*meaningful learning*) yang relevan dengan kehidupan siswa (Majid, 2012; Smaldino, S. E., et al, 2019). Pembelajaran bermakna memungkinkan siswa mengaitkan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang telah dimilikinya, sehingga mereka lebih termotivasi dan mampu mengembangkan kreativitas dalam proses belajar (Munandar, U., 2021; Husain A., 2018).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui keterlibatan aktif dalam merancang dan menyelesaikan tugas nyata (Amalia, R., & Supriyanto, A., 2020; Lestari, D., & Rahayu, T., 2021). Media pembelajaran interaktif juga terbukti efektif dalam menstimulasi imajinasi dan pemikiran kreatif siswa (Fadhilah, S., 2020). Selain itu, (Marlina, S., 2020)

menekankan pentingnya penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk mengembangkan fleksibilitas berpikir, sedangkan (Sari, D., 2021) menemukan bahwa pembelajaran berbasis literasi mampu meningkatkan elaborasi ide siswa dalam menulis maupun berbicara.

Dalam konteks pendidikan Islam, inovasi pembelajaran juga perlu mempertimbangkan penguatan nilai spiritual dan moral siswa. Rahim, A. (2014) menekankan bahwa madrasah dan sekolah berbasis Islam harus mengintegrasikan nilai religius dalam setiap inovasi pembelajaran agar tercapai keseimbangan antara kecerdasan intelektual dan emosional. Sejalan dengan itu, Nurhayati, S., & Abdullah, M. (2020) menambahkan bahwa media pembelajaran islami yang inovatif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang bermakna sekaligus religius.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran bermakna dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa SMP Unismuh Makassar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa, sekaligus memperkaya kajian tentang peran pembelajaran bermakna dalam pendidikan menengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart (Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M. 2014) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran melalui inovasi pembelajaran bermakna untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMP Unismuh Makassar pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 28 orang, terdiri atas 14 peserta didik pria dan 14 wanita. Guru mata pelajaran berperan sebagai kolaborator, sementara peneliti hadir secara langsung dalam setiap tahap pembelajaran untuk mengamati dan mendokumentasikan proses penelitian.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian kinerja siswa. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran bermakna berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi tambahan terkait pengalaman belajar yang mereka rasakan. Dokumentasi berupa foto, video, dan hasil karya peserta didik digunakan sebagai data pendukung. Penilaian kinerja peserta didik dilakukan melalui rubrik yang memuat indikator kreativitas, yaitu orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil observasi kreativitas siswa kelas VIII SMP Unismuh Makassar menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan inovasi pembelajaran bermakna. Aspek kreativitas yang diamati meliputi orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi.

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Siswa Persiklus

Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, panduan wawancara, serta rubrik penilaian kreativitas. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan tujuan penelitian dan divalidasi melalui diskusi dengan pakar pendidikan.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis dengan model Miles dan Huberman (Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J, 2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif berupa skor kreativitas siswa dianalisis dengan menghitung persentase pencapaian pada setiap indikator.

Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi sumber dan teknik, yakni membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta melakukan diskusi reflektif bersama guru kolaborator. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan dengan dua siklus pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas inovasi pembelajaran bermakna dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP Unismuh Makassar.

| Indikator Kreativitas | Pra- Siklus | Siklus I | Siklus II | Peningkatan (%) |
|-----------------------|-------------|------------|------------|-----------------|
| Orisinalitas | 46% | 65% | 82% | +36% |
| Kelancaran | 48% | 67% | 83% | +35% |
| Fleksibilitas | 44% | 64% | 80% | +36% |
| Elaborasi | 42% | 63% | 78% | +36% |
| Rata-rata | 45% | 65% | 81% | +36% |

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran bermakna mampu meningkatkan kreativitas siswa secara

konsisten pada setiap siklus. Rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 45% pada pra-siklus menjadi 65% pada siklus I, dan 81% pada siklus II. Peningkatan ini terlihat pada seluruh aspek kreativitas, terutama pada indikator orisinalitas dan kelancaran.

Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran bermakna memberi ruang bagi siswa untuk mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong munculnya ide-ide baru (Krathwohl, D. R., & Anderson, L. W., 2019). Selain itu, inovasi dalam penggunaan media interaktif membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Smaldino, S. E., et al., 2019).

Hasil ini sejalan dengan penelitian Amalia, R., & Supriyanto, A. (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas melalui aktivitas kolaboratif. Lestari, D., & Rahayu, T. (2021) juga menemukan bahwa pembelajaran inovatif yang berbasis pengalaman nyata berpengaruh positif terhadap fleksibilitas berpikir siswa. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan (Munandar, U., 2021) bahwa kreativitas siswa berkembang ketika mereka diberi kesempatan untuk berimajinasi, bereksperimen, dan mengembangkan ide secara mandiri.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini mendukung temuan Fadhilah, S. (2020) bahwa media pembelajaran interaktif mampu menstimulasi imajinasi siswa, sekaligus selaras dengan Marlina, S. (2020) yang menekankan pentingnya aktivitas berbasis permainan untuk menumbuhkan kreativitas. Penelitian di SMP Unismuh Makassar ini memberikan kontribusi tambahan bahwa inovasi pembelajaran bermakna tidak hanya efektif di tingkat pendidikan

anak usia dini, tetapi juga relevan pada jenjang menengah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran bermakna merupakan strategi efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP, terutama dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Unismuh Makassar, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran bermakna mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut tampak pada indikator orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi, yang menunjukkan bahwa siswa semakin berani mengemukakan ide baru, mampu berpikir lebih lancar, variatif dalam menyelesaikan masalah, serta lebih detail dalam mengembangkan gagasan. Rata-rata kreativitas siswa meningkat dari kategori rendah pada pra-siklus menuju kategori tinggi pada siklus II, sehingga membuktikan bahwa pembelajaran bermakna efektif diterapkan di kelas menengah untuk mengoptimalkan potensi siswa.

Temuan ini menegaskan bahwa guru perlu merancang pembelajaran yang kontekstual, relevan dengan pengalaman nyata, serta didukung media inovatif agar siswa lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam belajar. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa inovasi pembelajaran bermakna dapat dijadikan salah satu strategi alternatif bagi guru SMP dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Namun demikian, penelitian ini terbatas pada satu kelas dengan jumlah responden terbatas, sehingga

diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas, melibatkan berbagai mata pelajaran, serta memanfaatkan integrasi teknologi digital untuk memperkuat pengembangan kreativitas siswa. Dengan demikian, hasil penelitian

diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi praktik pembelajaran inovatif, sekaligus memperkaya kajian teoritis tentang peran pembelajaran bermakna dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di tingkat pendidikan menengah.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, R., & Supriyanto, A. (2020). Inovasi pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 145-157.
- Fadhilah, S. (2020). Penerapan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 675-684.
- Husain, A. (2018). *Kreativitas siswa: Konsep dan strategi pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Krathwohl, D. R., & Anderson, L. W. (2019). *Kerangka landasan untuk pembelajaran pengajaran dan asesmen*.
- Lestari, D., & Rahayu, T. (2021). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa SMP. *Jurnal Obsesi*, 5(2), 1150-1162.
- Majid, A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Marlina, S. (2020). Pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai inovasi pembelajaran di SMP. *Jurnal Inovasi Pedagogik*, 7(2), 177-189.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook. (No Title)*.
- Munandar, U. (2021). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. PT Rineka Cipta.
- Nurhayati, S., & Abdullah, M. (2020). Inovasi media pembelajaran islami dalam pembelajaran bermakna. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 41–50.
- Rahim, A. (2014). Peran Madrasah Sebagai Pendidikan Islam Masa Kini (Studi Tradisi dan Perubahan). *At-Ta'dib*, 9(2).
- Rusman. (2018). *Inovasi pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D. (2021). Pembelajaran berbasis literasi untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP. *Jurnal Obsesi*, 5(2), 1011-1023.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Education, Incorporated.
- Stephen Kemmis, S. K., & Robin McTaggart, R. M. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Utami, R. (2020). Peran guru dalam menciptakan pembelajaran bermakna di SMP. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 88–97.