

IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAVI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 5 BANDA ACEH

Yusriadi, Amsal Amri, dan Tarmizi

Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah
Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Unsyiah
Email: hamidtarmizi@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor pada pembelajaran geografi melalui implementasi pendekatan SAVI. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 5 Banda Aceh Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 245 orang. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X-IS 1 yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian *pre experimental design*, dan dengan desain *one-shot case study*. Pengumpulan data menggunakan tes tertulis, angket, dan lembar observasi. Pengolahan data menggunakan statistik deskriptif persentase dan uji normal gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendekatan SAVI dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor pada pembelajaran geografi. Rerata dari dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor mengalami peningkatan dari tahap I ke tahap II dan dari tahap II ke tahap III. Dimensi kognitif pada tahap I memperoleh nilai rata-rata sebesar 52%, tahap II 65%, dan tahap III 82%. Dimensi afektif pada tahap I memperoleh nilai rata-rata sebesar 70%, tahap II 73%, dan tahap III 76%. Uji normal gain dimensi afektif tahap I ke tahap II sebesar 0,100 dengan klasifikasi gain rendah, sedangkan tahap II ke tahap III sebesar 0,111 dengan klasifikasi gain rendah. Dimensi psikomotor pada tahap I memperoleh nilai rata-rata sebesar 53%, tahap II 57%, dan tahap III 83%. Uji normal gain dimensi psikomotor tahap I ke tahap II sebesar 0,085 dengan klasifikasi gain rendah, sedangkan tahap II ke tahap III sebesar 0,605 dengan klasifikasi gain sedang.

Kata Kunci: Pendekatan SAVI, Kreativitas Siswa

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting untuk saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam kehidupan manusia. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya, karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan akan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat.

Indonesia sangat membutuhkan anak-anak kreatif agar bisa membangun bangsa mejadi lebih maju dan berkembang. Pengembangan sektor ekonomi kreatif melalui Inpres Nomor 6

Tahun 2009 membuktikan betapa pentingnya sektor tersebut. Ada 14 sektor utama dalam ekonomi kreatif yang dikembangkan, meliputi periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fesyen, film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan perangkat lunak, radio dan televisi, riset dan pengembangan, dan penambahan satu sektor di bidang kuliner.

Kreativitas perlu dikembangkan khususnya kepada siswa ketika dalam proses belajar mengajar. Siswa kreatif diharapkan akan mampu untuk melahirkan inovasi-inovasi baru dalam pengembangan ekonomi kreatif dan terciptanya produk-produk lokal yang bisa bersaing dalam kancah internasional. Setiap anak manusia sebenarnya terlahir kreatif, akan tetapi untuk mendapatkannya perlu adanya latihan dan bimbingan dari orang tua maupun guru. Di sinilah fungsi orang tua dan guru, yaitu untuk dapat membimbing setiap anak agar menjadi aktif berpikir, berkembang, dan menjadi pribadi yang kreatif.

Dunia pendidikan sangat membutuhkan guru-guru yang bisa dan mampu untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, karena keberhasilan pendidikan di sekolah termasuk di dalamnya pengembangan kreativitas siswa sangat bergantung pada proses pembelajaran di kelas. Seorang guru harus mampu membimbing dan memberikan semangat kepada peserta didik agar dapat meraih sukses. Guru harus mampu membesarkan hati peserta didik agar tidak mudah putus asa dalam meraih mimpi. Sebagai motivator, guru berperan menjadi pendorong agar peserta didik mau melakukan hal-hal baru. Tugas guru adalah mendorong kreativitas peserta didik agar bisa berkembang maksimal. Dengan dukungan penuh dari guru, diharapkan peserta didik akan menjadi pribadi yang sukses.

Pada kenyataannya adalah ketika proses belajar terjadi di dalam kelas sering kali siswa yang menjadi korban dan dianggap sebagai sumber penyebab kesulitan belajar. Padahal mungkin saja kesulitan itu bersumber dari luar diri siswa, misalnya proses pembelajaran yang terkait dengan kurikulum, cara penyajian materi pelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini dapat mengakibatkan kreativitas dan keinginan belajar siswa menjadi berkurang.

Melihat permasalahan pembelajaran tersebut, maka sudah sepatutnya ada alternatif tindakan untuk memperbaiki kreativitas siswa dengan harapan dapat memaksimalkan pembelajaran. Alternatifnya dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai agar upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat tercapai dengan maksimal. Salah satu pendekatan yang berbasis pengembangan kreativitas adalah pendekatan SAVI.

Pendekatan SAVI merupakan proses belajar dengan memanfaatkan alat indra merupakan teori yang dikemukakan oleh Dave Meier, Direktur *Center for Accelerated Learning di Lake Geneva, Wisconsin* (Meier, 2002:90). Pendekatan SAVI menekankan belajar berdasarkan aktivitas, yaitu bergerak aktif secara fisik ketika sedang belajar dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar, dengan kata lain pendekatan SAVI melibatkan ke-lima indra dan emosi dalam proses pembelajaran (Meier, 2002:90-91).

Pendekatan SAVI melibatkan Somatis (S) yang bermakna gerakan tubuh (aktivitas fisik). Auditori (A) bermakna bahwa belajar dengan mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, berpendapat, dan menanggapi. Visual (V) bermakna belajar menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca,

menggunakan media, dan alat peraga. Intelektual (I) bermakna bahwa belajar menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*), belajar dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Penerapan pendekatan SAVI dilakukan melalui empat tahapan proses. Meier (2002:106-108) menyebutkan bahwa, pembelajaran SAVI akan tercapai dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan jika empat tahap berikut dilaksanakan dengan baik. Empat tahapan tersebut adalah sebagai berikut: (1) tahap persiapan yaitu guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar; (2) tahap penyampaian yaitu guru membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar; (3) tahap pelatihan yaitu guru membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara; (4) tahap penampilan hasil yaitu guru membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat.

Seorang guru harus mampu membimbing dan memberikan semangat kepada peserta didik agar dapat meraih sukses. Guru harus mampu membesarkan hati peserta didik agar tidak mudah putus asa dalam meraih mimpi. Sebagai motivator, guru berperan menjadi pendorong agar peserta didik mau melakukan hal-hal baru. Tugas guru adalah mendorong kreativitas peserta didik agar bisa berkembang maksimal. Dengan dukungan penuh dari guru, diharapkan peserta didik akan menjadi pribadi yang sukses.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dinyatakan bahwa kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti memiliki daya cipta, sedangkan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008:760). Kreativitas merupakan karya yang merupakan hasil pemikiran dan gagasan melalui rangkaian-rangkaian yang meliputi fiksasi (pengikatan, pemantapan) dan formulasi gagasan, penyusunan rencana, dan program tindakan nyata yang harus dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun untuk mewujudkan gagasan tersebut (Supardi, 2004:9).

Kreativitas merupakan suatu konstruk yang multi dimensional, terdiri dari berbagai dimensi, meliputi dimensi kognitif yaitu kemampuan berpikir kreatif, dimensi afektif yaitu sikap dan kepribadian kreatif, dan dimensi psikomotor yaitu keterampilan kreatif (Munandar, 2009:59). Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (dimensi kognitif) menurut Munandar (dalam Satiadarma, 2003:111-112) meliputi lima kemampuan berpikir, antara lain: berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir rasional, keterampilan elaborasi, dan keterampilan menilai (mengevaluasi). Sedangkan untuk dimensi afektif (sikap dan kepribadian kreatif) menurut Munandar (2009:70), antara lain: keterbukaan terhadap pengalaman baru, kelenturan dalam berpikir, kebebasan dalam ungkapan diri, menghargai fantasi, minat terhadap kegiatan kreatif, kepercayaan terhadap gagasan sendiri, dan kemandirian dalam memberi pertimbangan.

Kreativitas dalam dimensi psikomotor menurut Simpson (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2010:27-29), terdapat tujuh tingkatan perilaku, antara lain: tingkat persepsi, tingkat persiapan, gerakan terbimbing (*respons terbimbing*), gerakan yang terbiasa, tingkat respons yang kom-

pleks, penyesuaian pola gerak (adaptasi), dan tingkat kreativitas. Sedangkan untuk penilaian hasil belajar psikomotor menurut Leighbody (dalam Depdiknas, 2008:5), meliputi: kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar dan atau simbol, dan keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

Sehubungan latar belakang sebagai mana dijelaskan di atas, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut tentang implementasi pendekatan SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran geografi. Rumusan masalahnya adalah bagaimana peningkatan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor melalui implementasi pendekatan SAVI pada pembelajaran geografi di kelas X-IS 1 SMA Negeri 5 Banda Aceh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *pre experimental design*, dan dengan desain *one-shot case study*. Pada penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 5 Banda Aceh tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 245 orang. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X-IS 1 yang berjumlah 28 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah meliputi (1) Tes tertulis berupa soal uraian, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif atau kemampuan berpikir kreatif; (2) Angket, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa dalam dimensi afektif atau sikap dan kepribadian kreatif; dan (3) Lembar observasi, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa dalam dimensi psikomotor atau keterampilan.

Teknik pengolahan data yang digunakan adalah sebagai mana dijelaskan berikut ini.

1. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor melalui implementasi pendekatan SAVI dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif persentase menurut Sudijono (2005:43), dengan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

f : Frekuensi skor jawaban/keterampilan siswa

N : Jumlah skor maksimum

Kriteria penilaian kreativitas dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kreativitas dalam Dimensi Kognitif, Afektif, dan Psikomotor

Nilai	Kriteria
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat kreatif
$61\% \leq P \leq 80\%$	Kreatif
$41\% \leq P \leq 60\%$	Cukup kreatif
$21\% \leq P \leq 40\%$	Kurang kreatif
$0\% \leq P \leq 20\%$	Tidak kreatif

Sumber: Modifikasi Riduwan (2003:41)

2. Analisis peningkatan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor dihitung menggunakan uji normal gain (g) menurut Meltzer (dalam Herlanti, 2006:71), dengan rumus:

$$N - \text{gain} = \frac{(S_{\text{post-test}}) - (S_{\text{pre-test}})}{(S_{\text{ideal}}) - (S_{\text{pre-test}})} \quad (2)$$

Keterangan:

- N-gain : Gain ternormalisasi (normal gain)
 $S_{\text{pre-test}}$: Nilai rata-rata pada tahap I
 $S_{\text{post-test}}$: Nilai rata-rata pada tahap II
 S_{ideal} : Jumlah nilai maksimum (dalam hal ini adalah 100)

Jika hasil perhitungan sudah didapatkan, maka untuk tingkat klasifikasi dari uji normal gain (g) antara lain:

- (g) tinggi : $(g) \geq 0,7$
 (g) sedang : $0,3 \leq (g) < 0,7$
 (g) rendah : $(g) < 0,3$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini tercermin dari adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa pada setiap tahap berupa peningkatan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan penilaian kreativitas dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor dikatakan tuntas belajar jika nilai rata-rata yang diperoleh mencapai kriteria ideal ketuntasan, yaitu 75% (BSNP, 2006:12).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan data hasil penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Banda Aceh merupakan data dari tes tertulis, lembar angket, dan lembar observasi. Data hasil penelitian tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor dengan implementasi pendekatan SAVI pada pembelajaran geografi.

Kreativitas Siswa dalam Dimensi Kognitif

Rekapitulasi nilai kreativitas siswa dalam dimensi kognitif pada tahap I, tahap II, dan tahap III dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Kreativitas Siswa dalam Dimensi Kognitif

No.	Indikator Dimensi Kognitif	Tahap I	Tahap II	Tahap III
		Nilai Rata-rata Tiap Indikator (%)	Nilai Rata-rata Tiap Indikator (%)	Nilai Rata-rata Tiap Indikator (%)
1	Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	50	56	69
2	Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	66	89	90
3	Berpikir Rasional	47	63	73
4	Keterampilan Elaborasi	55	70	92
5	Keterampilan Menilai	39	46	86
Nilai Tertinggi		70	90	100
Nilai Terendah		30	35	60
Nilai Rata-rata		52	65	82

Normal Gain (g)	0,271	0,486
------------------------	--------------	--------------

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Berdasarkan Tabel 2. dapat diketahui bahwa kreativitas siswa dalam dimensi kognitif (kemampuan berpikir kreatif) mengalami peningkatan pada tiap tahapnya, terbukti dari perhitungan normal gain (g). Analisis perhitungan normal gain (g) menggunakan rumus (2) dan dihitung dalam dua tahapan, yaitu dari tahap I ke tahap II dan dari tahap II ke tahap III. Peningkatan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif dari tahap I ke tahap II sebesar 0,271 dengan tingkat klasifikasi gain rendah, sedangkan kreativitas siswa dari tahap II ke tahap III mengalami peningkatan sebesar 0,486 dengan tingkat klasifikasi gain sedang.

Kemampuan berpikir kreatif pada tahap I memperoleh nilai rata-rata yang belum mencapai indikator keberhasilan atau belum tuntas. Hal ini disebabkan pada proses pelaksanaan kerja kelompok untuk membuat ilustrasi gambar, tiap siswa belum memiliki pola pikir yang berbeda dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah saat membuat ilustrasi gambar, sehingga dari kegiatan kerja kelompok belum didapatkan hasil yang maksimal terhadap pemecahan masalah yang ada. Karena masih kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada saat kerja kelompok, ternyata mempengaruhi kemampuan siswa dalam memberikan jawaban ketika menjawab soal uraian dan terlihat jelas pada hasil penelitian tahap I dengan nilai rata-rata indikator berpikir kreatif yang masih rendah.

Pada tahap II dan tahap III kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap I. Kegiatan pembelajaran pada tahap II dan tahap III dilaksanakan melalui diskusi kelompok, dengan cara ini ternyata bisa membuat siswa lebih aktif untuk mengemukakan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga kemampuan siswa dalam menyimpulkan pemecahan suatu masalah lebih berkembang. Hal ini terlihat dari nilai tiap indikator berpikir kreatif siswa yang meningkat dari tahap sebelumnya.

Kegiatan diskusi kelompok menuntut siswa agar menjadi pemikir yang *divergent* atau kemampuan yang dapat memberikan bermacam-macam alternatif jawaban. Hal ini sesuai dengan pendapat Satiadarma (2003:119-120) bahwa metode atau teknik belajar kreatif berorientasi pada pengembangan potensi berpikir siswa, yakni mengaktifkan fungsi berpikir *divergent* melalui teknik-teknik seperti sumbang saran, daftar penulisan gagasan, dan teknik pemecahan masalah yang merangsang siswa untuk berpikir tentang berbagai kemungkinan yang dapat dilakukan.

Faktor lain yang menyebabkan kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah pada tahap I, terjadi karena siswa belum terbiasa dilatih dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan, sehingga memengaruhi kemampuan siswa dalam berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir rasional, kemampuan elaborasi, dan kemampuan menilai. Pada tahap II dan tahap III kemampuan berpikir kreatif siswa semakin meningkat, ini terjadi karena siswa telah terbiasa dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Sesuai dengan data hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kreativitas siswa dalam dimensi kognitif mengalami peningkatan dari ketiga tahap. Pada tahap I nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari indikator berpikir kreatif hanya sebesar 52% atau berada pada kriteria cukup kreatif dan belum mencapai indikator keberhasilan atau belum tuntas, sedangkan tahap II nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari indikator berpikir kreatif mengalami peningkatan menjadi 65% atau berada pada kriteria kreatif dan masih belum mencapai indi-

kator keberhasilan atau belum tuntas, selanjutnya pada tahap III nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami peningkatan menjadi 82% atau berada pada kriteria sangat kreatif dan sudah mencapai indikator keberhasilan atau sudah tuntas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Tabel 3. terlihat bahwa kreativitas dalam dimensi kognitif (kemampuan berpikir kreatif) mengalami peningkatan dari tahap I ke tahap II, kemudian kembali meningkat dari tahap II ke tahap III. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif juga terlihat seiring dengan meningkatnya jumlah siswa yang termasuk dalam kriteria sangat kreatif dan kreatif.

Hasil perhitungan dari rekapitulasi nilai kreativitas siswa dalam dimensi kognitif (kemampuan berpikir kreatif) dengan kriteria seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kreativitas dalam Dimensi Kognitif

Nilai	Kriteria	Tahap I	Tahap II	Tahap III
		Jumlah Siswa (%)	Jumlah Siswa (%)	Jumlah Siswa (%)
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat kreatif	0	3,6	42,9
$61\% \leq P \leq 80\%$	Kreatif	3,6	57,1	50,0
$41\% \leq P \leq 60\%$	Cukup kreatif	78,6	35,7	7,1
$21\% \leq P \leq 40\%$	Kurang kreatif	17,9	3,6	0
$0\% \leq P \leq 20\%$	Tidak kreatif	0	0	0

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Ketuntasan kemampuan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif dan meningkatnya jumlah siswa yang masuk dalam kriteria kreatif dan sangat kreatif membuktikan bahwa pendekatan SAVI dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif (kemampuan berpikir kreatif).

Kreativitas Siswa dalam Dimensi Afektif

Rekapitulasi nilai kreativitas siswa dalam dimensi afektif pada tahap I, tahap II, dan tahap III dapat dilihat pada Tabel 4. Berdasarkan Tabel 4. dapat diketahui bahwa kreativitas siswa dalam dimensi afektif (sikap dan kepribadian kreatif) mengalami peningkatan pada tiap tahapnya, terbukti dari perhitungan normal gain (g). Analisis perhitungan normal gain (g) menggunakan rumus (2) dan dihitung dalam dua tahapan, yaitu dari tahap I ke tahap II dan dari tahap II ke tahap III. Peningkatan kreativitas siswa dalam dimensi afektif dari tahap I ke tahap II sebesar 0,100 dengan tingkat klasifikasi gain rendah, sedangkan kreativitas siswa dari tahap II ke tahap III mengalami peningkatan sebesar 0,111 dengan tingkat klasifikasi gain rendah. Peningkatan kreativitas dalam dimensi afektif terjadi karena selama proses pembelajaran guru menggunakan pendekatan empat P sebagai unsur penting dari kreativitas. Pendekatan empat P meliputi:

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Kreativitas Siswa dalam Dimensi Afektif

No.	Indikator Dimensi Afektif	Tahap I	Tahap II	Tahap III
		Nilai Rata-rata Tiap Indikator (%)	Nilai Rata-rata Tiap Indikator (%)	Nilai Rata-rata Tiap Indikator (%)
1	Keterbukaan terhadap pengalaman baru	77	78	78
2	Kelenturan dalam berpikir	66	67	73
3	Kebebasan dalam ungkapan diri	64	69	73

4	Menghargai fantasi	73	79	83
5	Minat terhadap kegiatan kreatif	76	76	81
6	Kepercayaan terhadap gagasan sendiri	62	67	70
7	Kemandirian dalam memberikan pertimbangan	69	71	75
	Nilai Tertinggi	92	93	98
	Nilai Terendah	56	60	65
	Nilai Rata-rata	70	73	76
	Normal Gain (g)	0,100		0,111

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Pengembangan kreativitas ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk. Hal ini sejalan dengan pendapat Rhodes (dalam Munandar, 2009:20) tentang kreativitas, bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*). Keempat definisi tentang kreativitas ini disebut sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, and Product*”.

Melalui aspek pribadi, guru memahami bahwa setiap siswa merupakan pribadi-pribadi unik dengan bakatnya masing-masing. Guru menghargai keunikan pribadi dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk bertanya, memberikan pendapat, dan mengembangkan ide-idenya dalam proses kerja kelompok, diskusi kelompok, dan presentasi di kelas sesuai dengan langkah-langkah pada pendekatan SAVI. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar (2009:45), bahwa setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Pada dunia pendidikan yang paling penting adalah bahwa bakat tersebut perlu ditingkatkan dan juga dikembangkan.

Selanjutnya berdasarkan aspek pendorong, guru memberikan dorongan positif kepada siswa karena menurut Satiadarma (2003:117), terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif. Guru juga mendorong siswa untuk percaya pada kemampuan sendiri karena menurut Munandar (2009:12), ketika guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru serta ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhannya maka kemampuan kreatif dapat tumbuh dengan subur.

Dorongan yang diberikan guru juga dapat memupuk semangat siswa untuk membuat produk-produk secara kreatif karena menurut Munandar (2009:46), jika siswa memiliki bakat dan diberi dorongan (internal maupun eksternal), maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya muncul. Pengembangan kreativitas dalam dimensi afektif sangat penting dilakukan karena menurut Munandar (2009:11), pengembangan kreativitas siswa tidak hanya memperhatikan pengembangan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga pemupukan sikap dan ciri-ciri kepribadian kreatif.

Sesuai dengan data hasil penelitian, menunjukkan nilai rata-rata dari kreativitas siswa dalam dimensi afektif mengalami peningkatan dari ketiga tahap. Pada tahap I nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari indikator sikap dan kepribadian kreatif hanya sebesar 70% atau be-

rada pada kriteria kreatif, belum mencapai indikator keberhasilan atau belum tuntas, sedangkan tahap II nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari indikator berpikir kreatif mengalami peningkatan menjadi 73% atau juga berada pada kriteria kreatif dan belum mencapai indikator keberhasilan atau belum tuntas, selanjutnya pada tahap III nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami peningkatan menjadi 76% atau juga berada pada kriteria kreatif dan sudah mencapai indikator keberhasilan atau sudah tuntas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Tabel 5. terlihat bahwa kreativitas dalam dimensi afektif (sikap dan kepribadian kreatif) mengalami peningkatan dari tahap I ke tahap II, kemudian kembali meningkat dari tahap II ke tahap III. Peningkatan sikap dan kepribadian kreatif juga terlihat seiring dengan meningkatnya jumlah siswa yang termasuk dalam kriteria sangat kreatif dan kreatif.

Hasil perhitungan dari rekapitulasi nilai kreativitas siswa dalam dimensi afektif (sikap dan kepribadian kreatif) dengan kriteria seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Kreativitas dalam Dimensi Afektif

Nilai	Kriteria	Tahap I	Tahap II	Tahap III
		Jumlah Siswa (%)	Jumlah Siswa (%)	Jumlah Siswa (%)
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat kreatif	3,6	14,3	25,0
$61\% \leq P \leq 80\%$	Kreatif	82,1	75,0	75,0
$41\% \leq P \leq 60\%$	Cukup kreatif	14,3	10,7	0
$21\% \leq P \leq 40\%$	Kurang kreatif	0	0	0
$0\% \leq P \leq 20\%$	Tidak kreatif	0	0	0

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Ketuntasan kemampuan kreativitas siswa dalam dimensi afektif dan meningkatnya jumlah siswa yang masuk dalam kriteria kreatif dan sangat kreatif membuktikan bahwa, pendekatan SAVI dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam dimensi afektif (sikap dan kepribadian kreatif).

Kreativitas Siswa dalam Dimensi Psikomotor

Rekapitulasi nilai kreativitas siswa dalam dimensi psikomotor pada tahap I, tahap II, dan tahap III dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Kreativitas Siswa dalam Dimensi Psikomotor

No.	Indikator Dimensi Psikomotor	Tahap I	No.	Indikator Dimensi Psikomotor	Tahap II	Tahap III
		Nilai Rata-rata Tiap Indikator (%)			Nilai Rata-rata Tiap Indikator (%)	Nilai Rata-rata Tiap Indikator (%)
1	Menyiapkan alat dan bahan	65	1	Bertanya	67	83
2	Menggunakan alat dan sikap kerja	44	2	Menjawab pertanyaan	51	82
3	Kesesuaian waktu pengerjaan	61	3	Mengemukakan pendapat	56	82
4	Kelengkapan data yang ditulis dan digambarkan	50	4	Memecahkan masalah	62	81

5	Kerapian, keserasian, dan bentuk yang diharapkan	44	5	Menyimpulkan	50	85
Nilai Tertinggi		73	Nilai Tertinggi		93	100
Nilai Terendah		40	Nilai Terendah		40	67
Nilai Rata-rata		53	Nilai Rata-rata		57	83
Normal Gain (g)				0,085	0,605	

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Berdasarkan Tabel 6. dapat diketahui bahwa kreativitas siswa dalam dimensi psikomotor (keterampilan kreatif) mengalami peningkatan pada tiap tahapnya, terbukti dari perhitungan normal gain (g). Analisis perhitungan normal gain (g) menggunakan rumus (2) dan dihitung dalam dua tahapan, yaitu dari tahap I ke tahap II dan dari tahap II ke tahap III. Peningkatan kreativitas siswa dalam dimensi psikomotor dari tahap I ke tahap II sebesar 0,085 dengan tingkat klasifikasi gain rendah, sedangkan kreativitas siswa dari tahap II ke tahap III mengalami peningkatan sebesar 0,605 dengan tingkat klasifikasi gain sedang.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap I, hampir seluruh indikator dimensi psikomotor mendapat nilai rata-rata rendah. Hasil ini disebabkan karena siswa belum terlatih untuk bekerja melalui proses kreatif, sehingga siswa kurang memiliki inisiatif dalam melakukan kegiatan kerja kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Simpson (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2010:27-29), bahwa kreativitas dalam taksonomi kemampuan psikomotor mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Pada tahap II dan tahap III indikator tersebut meningkat, karena siswa telah memiliki inisiatif untuk melahirkan pola-pola kerja sendiri.

Khusus untuk indikator kesesuaian waktu pengerjaan/ mengemukakan pendapat pada tahap I mendapat nilai rata-rata tinggi yang kemudian pada tahap II menurun. Hal ini disebabkan perubahan cara belajar dari kerja kelompok dengan membuat ilustrasi gambar menjadi diskusi kelompok dengan presentasi hasil. Indikator kesesuaian waktu pengerjaan tahap I, untuk membuat ilustrasi gambar siswa tidak terlalu terpaku pada waktu, karena ketika ilustrasi gambar dikerjakan oleh siswa, waktu yang tersedia lumayan lama, dan hampir semua kelompok bisa menyelesaikan ilustrasi gambar sesuai dengan waktu yang ditetapkan. Hal ini karena menurut Satiadarma (2003:117), untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan, konsep-konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

Pada tahap II cara belajar berubah menjadi diskusi kelompok dengan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Untuk indikator mengemukakan pendapat, ternyata mengalami penurunan pada nilai rata-rata. Hal ini terjadi karena siswa belum terbiasa dilatih dengan cara belajar yang diterapkan seperti diskusi kelompok, sehingga memengaruhi pada kemampuan mengemukakan pendapat ketika presentasi hasil di depan kelas. Namun, pada tahap III nilai rata-rata kemampuan mengemukakan pendapat siswa kembali meningkat, tentu ini terjadi karena siswa telah terbiasa dengan cara belajar yang diterapkan.

Sesuai dengan data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kreativitas siswa dalam dimensi psikomotor mengalami peningkatan dari ketiga tahap. Pada tahap I nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari indikator keterampilan kreatif hanya sebesar 53% atau berada pada kriteria cukup kreatif dan belum mencapai indikator keberhasilan atau belum

tuntas, sedangkan tahap II nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari indikator berpikir kreatif mengalami peningkatan menjadi 57% atau juga berada pada kriteria cukup kreatif dan masih belum mencapai indikator keberhasilan atau belum tuntas, selanjutnya pada tahap III nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami peningkatan menjadi 83% atau berada pada kriteria sangat kreatif dan sudah mencapai indikator keberhasilan atau sudah tuntas.

Hasil perhitungan dari re-kapitulasi nilai kreativitas siswa dalam dimensi psikomotor (ke-terampilan kreatif) dengan kriteria seperti pada Tabel 7. Berdasarkan data yang diperoleh dari Tabel 7. terlihat bahwa kreativitas dalam dimensi psikomotor (keterampilan kreatif) mengalami peningkatan dari tahap I ke tahap II, kemudian kembali meningkat dari tahap II ke tahap III. Peningkatan keterampilan kreatif juga terlihat seiring dengan meningkatnya jumlah siswa yang termasuk dalam kriteria sangat kreatif dan kreatif.

Tabel 7. Kriteria Kreativitas dalam Dimensi Psikomotor

Nilai	Kriteria	Tahap I	Tahap II	Tahap III
		Jumlah Siswa (%)	Jumlah Siswa (%)	Jumlah Siswa (%)
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat kreatif	0	3,6	46,4
$61\% \leq P \leq 80\%$	Kreatif	14,3	32,1	53,6
$41\% \leq P \leq 60\%$	Cukup kreatif	75,0	42,9	0
$21\% \leq P \leq 40\%$	Kurang kreatif	10,7	21,4	0
$0\% \leq P \leq 20\%$	Tidak kreatif	0	0	0

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Ketuntasan kemampuan kreativitas siswa dalam dimensi psikomotor dan meningkatnya jumlah siswa yang masuk dalam kriteria kreatif dan sangat kreatif membuktikan bahwa, pendekatan SAVI dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam dimensi psikomotor (keterampilan kreatif).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan SAVI dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor pada pembelajaran geografi kelas X-IS 1 SMA Negeri 5 Banda Aceh. Kreativitas siswa dalam dimensi kognitif pada tahap I hanya sebesar 52%, tahap II 65%, dan tahap III 82%. Sedangkan dari data perhitungan normal gain (g), peningkatan kreativitas siswa pada tahap I ke tahap II sebesar 0,271 dengan klasifikasi gain (g) rendah dan peningkatan kreativitas siswa dari tahap II ke tahap III sebesar 0,486 dengan klasifikasi gain (g) sedang. Kreativitas siswa dalam dimensi afektif pada tahap I hanya sebesar 70%, tahap II 73%, dan tahap III 76%. Sedangkan dari data perhitungan normal gain (g), peningkatan kreativitas siswa pada tahap I ke tahap II sebesar 0,100 dengan klasifikasi gain (g) rendah dan peningkatan kreativitas siswa dari tahap II ke tahap III sebesar 0,111 dengan klasifikasi gain (g) rendah. Kreativitas siswa dalam dimensi psikomotor pada tahap I hanya sebesar 53%, tahap II 57%, dan tahap III nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 83%. Sedangkan dari data perhitungan normal gain (g), peningkatan kreativitas siswa pada tahap I ke tahap II sebesar 0,085 dengan klasifikasi gain (g) rendah dan peningkatan kreativitas siswa dari tahap II ke tahap III sebesar 0,605 dengan klasifikasi gain (g) sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Paduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP.
- Departemen Pendidikan Nasional 2008. *Pengembangan Perangkat Penilaian Psikomotor*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herlanti. 2006. *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook. Pedoman Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, Terjemahan oleh Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Republik Indonesia. 2009. Instruksi Presiden Nomor 6 Tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Riduwan. 2003. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Satiadarma, M. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Supardi, Endang. 2004. *Kiat Mengembangkan Sikap Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Kemdikbud.