

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN STUDENT TEAM HEROIC LEADERSHIP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SMP NEGERI 29 MEDAN T.P 2013/ 2014

SAMIDI

Guru Matematika SMPN 29 Medan

Samidi23@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2013/2014, dan mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014. Pada penelitian ini diambil Populasi seluruh siswa SMP Negeri 29 Medan, sebanyak 72 siswa, dengan rincian VII-A 36 siswa dan VII-B 36 siswa.

Dari analisis data diperoleh beberapa hasil perhitungan. Pada variabel X didapatkan rata-rata (mean) 70,64 dan simpangan baku 11,593 dan data berdistribusi normal yaitu $0.052607697 < 0.147666667$. Sedangkan variabel Y nilai rata-rata (mean) 72,36 dan simpangan baku 12,041 dan data berdistribusi normal yaitu $0.079928287 < 0.147666667$. Persamaan regresi yang diperoleh dari analisis data adalah $\hat{Y} = 1,53 + 0,9549 X$. Perhitungan dengan menggunakan uji-t menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $45,22646 > 2,032$. Pada pengujian determinasi diperoleh hasil perhitungan $r^2 = 0,983596$ dan koefisien determinasi sebesar 98,35%. Hal ini menunjukkan bahwa besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar matematika siswa sebesar 98,35% dengan sisa 1,65%.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada permasalahan klasik dalam hal ini yaitu rendahnya mutu pendidikan formal pada setiap jenjang pendidikan khususnya pendidikan matematika.

Rendahnya prestasi belajar siswa tidak terlepas dari kemampuan guru mengajar. Guru sebagai motivator, dan fasilitator mampu menghilangkan rasa takut yang ada pada siswa, hal ini bisa teratasi dengan cara menciptakan suasana belajar mengajar yang tidak membosankan dan mudah dimengerti oleh siswa. Pemilihan strategi belajar yang tepat dan bervariasi akan membantu meningkatkan kegiatan belajar siswa dikelas. Strategi pembelajaran yang tepat harus mampu membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar dikelas. Selama ini kegiatan pembelajaran hanya difokuskan pada guru, sehingga siswa cenderung kurang aktif.

Banyak cara yang digunakan agar siswa didalam kelas dapat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan merubah proses berjalannya pembelajaran dikelas.

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, banyak persoalan yang harus dipecahkan terutama menyangkut dengan kreativitas belajar siswa dikelas. Karena dengan adanya kreativitas siswa dikelas maka akan terciptanya hasil belajar yang baik dan memperoleh tujuan belajar yang baik pula. Untuk itu dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa menganggap pelajaran matematika itu pelajaran yang membosankan dan tingkat kesulitannya tinggi.
2. Pembelajaran matematika masih banyak berorientasi pada guru, sehingga siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Model Pembelajaran yang mendorong agar siswa berkreativitas.

Dalam penelitian ini yang menjadi batasan masalah adalah:

1. Strategi Pembelajaran Student Teams Heroic Leadership
2. Kreativitas siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, perlu adanya rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini supaya pembahasannya lebih fokus. Oleh karena itu rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Strategi Pembelajaran Student Teams Heroic Leadership terhadap kreatifitas belajar matematika pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014.
2. Bagaimana hasil belajar dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Student Teams Heroic Leadership terhadap kreatifitas belajar matematika pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran Student Teams Heroic Leadership terhadap kreatifitas belajar matematika pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014.
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran Student Teams Heroic Leadership terhadap kreatifitas belajar matematika pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014.

2. LANDASAN TEORITIS

Kerangka Teoritis

Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu perilaku atau usaha seseorang untuk mengubah pola dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar juga dapat diartikan perubahan pola tingkah laku dari suatu aktifitas yang dilakukan yang akan diperoleh dari diri sendiri, orang lain yang disekitarnya, pendidikan, serta dari latihan dan sebagainya. Abdurrahman (2003: 37) mengemukakan bahwa “ Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relative menetap”. Lain halnya dengan R.Gagne dalam Slameto (2003: 5) menyatakan belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Hal ini didukung juga oleh Ngalim Purwanto (1990: 9) yang mengatakan bahwa : “Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang menetap dalam diri seseorang yang akan timbul dalam kualitas maupun kuantitas

seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, penyesuaian diri, kebiasaan, minat, dan lain sebagainya. Dikatakan seorang siswa belajar apabila adanya suatu kesadaran/tindakan yang disengaja dalam melakukan suatu aktivitas atau kegiatan yang bertujuan mengubah perilaku yang menetap pada individu itu sendiri.

1. Pembelajaran

Kata pembelajaran tidak hanya dalam konteks guru-siswa dikelas formal akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri guru secara fisik, dengan maksud menekankan pada kegiatan belajar siswa melalui usaha usaha terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar. Sumber-sumber belajar lain yang dimaksud adalah sumber dari keluarga, masyarakat atau lingkungan, media cetak, media elektronik.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu aktivitas atau usaha untuk mencoba menolong, membimbing seorang untuk mendapatkan, mengubah atau membangkitkan skill (kemampuan), attitudes, ideas (cita-cita), appreciations (penghargaan), dan knowledge atau pengetahuan. Proses belajar mengajar yang efektif adalah suatu proses belajar mengajar dimana mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Strategi Student team heroik leadership

2. Pengertian Students Teams Heroik Leadership

Pendekatan pembelajaran matematika adalah cara yang ditempuh guru dalam pelaksanaan pembelajaran agar konsep yang disajikan dapat diadaptasikan oleh peserta didik dikelas. Strategi adalah siasat, taktik dimana seorang guru harus memiliki rancangan agar apa yang diajarkan pada peserta didik dapat diterima atau direspon dengan baik. Guru dapat menggunakan pembelajaran yang bersifat students teams atau kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang dalam setiap kelompoknya tanpa melihat tingkat kecerdasan siswa. Jadi disini, siswa dicampurkan menurut tingkat jenis kelamin, kecerdasan, dan suku. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan strategi pembelajaran Students Teams Heroic Leadership yang arti dari Heroic Leadership itu sendiri adalah kepemimpinan yang berjiwa pahlawan. Menurut Lowney (2005: 11) ada empat pilar keberhasilan yaitu kesadaran diri, ingenuitas (kecerdasan dan fleksibilitas), cinta kasih, dan heroisme. Dan setiap individu dapat menjadi pemimpin (hero) yang:

- a. Memahami kekuatan, kelemahan, nilai-nilai dan pandangan hidup setiap individu masing-masing.
- b. Berinovasi dan beradaptasi dengan yakin untuk dapat menyelesaikan berbagai macam masalah yang akan dihadapi.
- c. Membangun interaksi dengan orang lain dalam sikap yang positif, penuh cinta kasih.
- d. Menyemangati diri sendiri dan orang lain dengan ambisi-ambisi heroik.

Kesadaran kepahlawanan dalam gaya kepemimpinan heroik dijelaskan meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Kesadaran diri untuk mengembangkan potensi-potensi dengan menambah keterampilan pribadi secara terus menerus.
- b. Kesadaran mau mencari kelemahan-kelemahan diri yang dapat dipakai sebagai titik tolak memperbaiki konsep diri.
- c. Kesadaran untuk mengambil nilai manfaat dari apa yang telah dipelajari.
- d. Kesadaran untuk menentukan pendirian sebagai pandangan hidup yang rela berkorban.
- e. Kesadaran untuk menyemangati diri sendiri dan orang lain dengan ambisi heroik.

3. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran

Student team heroic merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (pembelajaran kelompok kecil). Di dalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 6 peserta didik. Dalam pelaksanaannya peserta didik diberi tugas untuk berdiskusi sebelum tatap muka dikelas. Pada saat tatap muka, setiap peserta didik diminta menyiapkan pertanyaan-pertanyaan (soal-soal) yang akan diajukan/dilempar pada peserta didik kelompok lain. Peran guru pada saat kegiatan belajar berlangsung adalah memfasilitasi berlangsungnya diskusi. Pertanyaan tersebut dipakai sebagai review untuk materi yang ditugaskan saat itu. Pada kelompok tersebut setiap individu memerankan sebagai pemimpin yang mempunyai semangat kepahlawanan akademik. Tujuan dari pembelajaran ini siswa dapat aktif dan dapat mengembangkan pola pikir (gagasan) yang siswa miliki. Pembelajaran dengan menerapkan strategi kepemimpinan yang heroik adalah dimulai dengan manfaat, dan kesadaran setiap individu maupun kelompok menanamkan nilai kepemimpinan yang bersifat heroik, dan peserta didik memiliki kesadaran menentukan pendirian untuk menyemangati diri sendiri maupun teman.

1. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Student Team Heroik Leadership

Kelebihan:

- a. Melibatkan seluruh siswa secara langsung (aktif) dalam proses belajar dikelas.
- b. Mengembangkan gagasan dalam memecahkan masalah matematika yang ada pada individual setiap siswa.
- c. Memupuk sifat Heroik dan kepemimpinan.
- d. Menjadikan siswa lebih kreatif.
- e. Meningkatkan kecerdasan dan kreatifitas yang ada pada siswa.

2. Kelemahan:

- a. Kondisi tidak tenang dapat membuat kebisingan.
- b. Terlibatnya siswa yang pintar saja.
- c. Terdapat perselisihan pendapat yang akan menjadikan suasana tidak kondusif.

Kretivitas

Pengertian Kreativitas

Pada hakikatnya perkataan kreatif adalah penemuan sesuatu yang baru, dan bukan akumulasi dari keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh dari buku pelajaran. Kreatif diartikan juga sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencerminkan hasil-hasil ilmiah, penemuan ilmiah, dan penciptaan-penciptaan secara mekanik. Nursisto (1999: 37) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah daya untuk menciptakan sesuatu di dalam angan-angan. Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi. Slameto (1995: 145) berpendapat bahwa "Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing".

Dari definisi-definisi di atas disimpulkan bahwa kreativitas adalah tindakan berpikir yang imajinatif melalui proses mental dari keinginan yang besar dan disertai komitmen yang menghasilkan gagasan-gagasan baru, bersifat asli, independen, dan bernilai. Proses kreatif mengalir melalui lima tahap, yaitu:

- a. Persiapan, yaitu mendefinisikan masalah, tujuan, atau tantangan. Seseorang menjalani proses ilmiah seperti memusatkan segala perhatiannya kepada masalah, merumuskan masalah, mengumpulkan dan mengorganisasi data yang relevan dengan masalah, akhirnya seseorang mampu mengemukakan ide-ide yang relevan dengan penyelesaian masalah yang dihadapinya.
- b. Inkubasi (masalah "dierami"), yaitu mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran. Seseorang menjalani proses riil yaitu proses penyusunan dan pengentasan kembali ide-idenya.

- c. Iluminasi, yaitu mendesak ke permukaan, gagasan-gagasan bermunculan. Dalam tahap ini ada sesuatu yang lepas dari nalar manusia, seseorang tiba-tiba memperoleh sesuatu inspirasi sehubungan dengan masalah yang dihadapinya.
- d. Verifikasi, yaitu memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah. Seseorang mengerahkan segala kemampuannya untuk memikirkan, mengevaluasi dan menyusun rencana penyelesaian secara kritis dan analisis. Pada tahap verifikasi terjadi proses berpikir konvergen sebagai evaluasi secara kritis dalam penyesuaian dengan realitas.

Dimensi-Dimensi Kreativitas

Dimensi-dimensi kreativitas tergolong menjadi 2, yaitu menurut faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Dimensi penghasil kreativitas saling terkait, apabila salah satu fungsi tersebut terhambat akan menyebabkan sintesi berbagai fungsi di otak maupun kreativitas terganggu. Dimensi-dimensi yang dianggap terkait dengan kreativitas meliputi: Rasio/thinking yang bersifat kognitif dan rasional, terukur serta dapat dikembangkan melalui latihan secara sadar, Bakat khusus talent cipta/sensing merupakan bentuk nyata keadaan bawaan yang membuat seseorang mampu mengkreasi sesuatu yang baru hingga dilihat dan didengar orang lain.

2. Faktor Eksternal

Di samping faktor internal, banyak ahli menganggap pentingnya peran faktor eksternal. Dasar pemikirannya adalah sangat sulit menemukan seorang kreatif yang benar-benar berkontribusi sendiri, orisinal, dan bermakna baik dibidang seni, keilmuan, kepustakaan, filsafat ataupun bidang lain. Gardner misalnya, mencontohkan bahwa faktor yang menunjang munculnya kreativitas meliputi tiga elemen pokok yang saling terkait. Ketiga elemen tersebut adalah kemampuan tertentu, hubungan individu tersebut dengan pekerjaannya, serta interaksi antara individu dengan orang lain baik saudara, maupun kelompoknya.

Kerangka Konseptual

Penggunaan strategi mengajar cukup besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar guru dalam mengajar. Pemilihan strategi mengajar yang tidak tepat justru dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan seiringnya belajar mandiri siswa diharapkan lebih banyak belajar sendiri atau kelompok dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain, dengan seiringnya aktivitas belajar tersebut, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang ada, sehingga proses belajarpun akan meningkat khususnya pelajaran matematika.

Strategi *Heroik Leadership* merupakan strategi yang dapat mendidik peserta didik berpikir secara sistematis, mampu mencari berbagai jalan keluar dari suatu masalah yang dihadapi, dapat belajar menganalisis suatu masalah serta dapat membuat peserta didik memiliki jiwa kepemimpinan yang heroik. Sehingga penggunaan strategi ini dapat mempengaruhi kreativitas setiap individual peserta didik karena didasari oleh pemecahan masalah secara analisis tersebut.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang menjadi objek dalam penelitian. Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka konseptual diatas, maka yang menjadi hipotesisnya adalah adanya pengaruh yang signifikan antara Strategi Pembelajaran Student Teams Heroic Leadership terhadap kreatifitas belajar matematika pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014.

3. METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 29 Medan kelas VII-A T.P 2013/ 2014. Beralamat di JL. Benteng hilir Kecamatan Medan Tembung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2013/ 2014, yaitu diperkirakan pada bulan Mei sampai dengan Juni 2013.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2002: 104). Dalam hal ini juga, Drs. Komarudin dalam buku karangan Mardalis, yang dimaksudkan dengan populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas SMP Negeri 29 Medan Tahun Pelajaran 2013/ 2014, yang berjumlah 72 siswa dan terbagi dalam 2 kelas yaitu VII^A sebanyak 36 siswa dan VII^B sebanyak 36 siswa.

Suharsimi Arikunto (2002: 118) berpendapat bahwa “ sampel dalam penelitian adalah sekedar ancer-ancer apabila subjeknya kurang dari 100 orang lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi”. Selanjutnya jika subjeknya lebih dari 100 orang maka sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Variabel *independent* (variabel bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang akan diselidiki pengaruhnya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pembelajaran dengan menggunakan strategi Student Team Heroic Leadership.

2. Variabel *dependent* (variabel terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Disini yang menjadi variabel terikat adalah kreativitas belajar matematika siswa.

D. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data, keterangan dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini, maka disini penulis menggunakan beberapa tehnik pengumpulan data instrument sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dikelas. Maksudnya, pengamatan yang dilakukan oleh seorang guru bidang studi didalam kelas, objek dalam pengamatan tersebut adalah seluruh siswa yang melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan Strategi Student Team Heroik Leadership nantinya akan menimbulkan pengaruh terhadap kretivitas siswa didalam kelas.

b. Tes

Menurut Prof. Dr. Suharsimi Arikunto dalam bukunya *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (1987: 59-61) bahwa Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes yang digunakan berupa tes subjektif yaitu tes essay (lampiran 3 dan 4) . Penggunaan tes essay dengan tujuan mengetahui sejauh mana kreativitas yang ada pada siswa. Soal tes dapat digunakan sebagai alat ukur yang baik apabila tes terbukti valid dan realibel, dengan demikian akan diadakan uji validitas dan uji reliabilitas.

E. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Menurut Sugiyono (2004: 137) bahwa instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan demikian instrument yang valid merupakan instrument yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak di ukur. Dalam perhitungannya gunakan rumus Sudjana (2002: 369) berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r = koefisien korelasi x dan y yaitu bilangan yang menunjukkan besar kecilnya hubungan antara variable x dan y.
- x = variabel yang mempengaruhi.
- y = variabel yang dipengaruhi.
- n = jumlah sampel.

Kriteria validitas test:

- $0,8 < r_{xy} \leq 1,00$ validitas sangat tinggi
- $0,6 < r_{xy} \leq 0,8$ validitas tinggi
- $0,4 < r_{xy} \leq 0,6$ validitas rendah (cukup)
- $0,2 < r_{xy} \leq 0,4$ validitas rendah dan kurang
- $0 < r_{xy} \leq 0,2$ validitas sangan rendah (buruk)
- $< r_{xy} \leq 0$ validitas tidak valid

Pada penelitian ini, taraf signifikan yang digunakan adalah taraf signifikan 5% dengan nilai r tabel 0,329. Jika $r_{xy\text{hitung}} \leq r_{xy\text{tabel}}$ maka soal tersebut tidak valid, dan jika $r_{xy\text{hitung}} \geq r_{xy\text{tabel}}$ maka soal tersebut valid

2. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 178) reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus alpha, dimana rumus ini digunakan untuk mencari reliabilitas, rumus yang digunakan adalah rumus Suharsimi Arikunto (2006: 196) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\Sigma S_i^2}{S_t^2}\right)$$

$$S_t^2 = \frac{\Sigma y^2 - \frac{(\Sigma y)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrument
- ΣS_i^2 = jumlah varians skor soal
- S_t^2 = varians total
- n = jumlah soal

Dengan Kriteria reliabilitas tes:

- $0 < r_{11} < 0,2$ reliabilitas sangat rendah
- $0,2 < r_{11} < 0,4$ reliabilitas rendah

- $0,4 < r_{11} < 0,6$ reliabilitas sedang
- $0,6 < r_{11} < 0,8$ reliabilitas tinggi
- $0,0 < r_{11} < 1,0$ reliabilitas sangat tinggi

Kemudian hasil r_{11} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga tabel r product moment. Harga r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikansi 5% dan sesuai dengan butir soal, jika $r_{11} > r_{tabel}$, maka dapat dinyatakan butir soal tersebut reliable

3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Untuk perhitungan taraf kesukaran soal dalam penelitian ini digunakan rumus Erman Suherman (2001: 189) sebagai berikut:

$$TK = \frac{JB_A + JB_B}{2JS_A}$$

Keterangan:

TK = tingkat kesukaran

JS_A = jumlah siswa kelompok atas

JB_A = jumlah benar untuk kelompok atas

JB_B = jumlah benar untuk kelompok bawah

Kriteria menentukan indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- Soal dengan P: 0,00 - 0,30 butir soal sukar.
- Soal dengan P: 0,30 - 0,70 butir soal sedang.
- Soal dengan P: 0,70 - 1,00 butir soal mudah.

4. Analisis Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi), dengan peserta didik yang bodoh (berkemampuan rendah). Untuk perhitungan daya pembeda soal dalam penelitian ini digunakan rumus Erman Suherman (2001: 176) sebagai berikut:

$$DP = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

DP = daya pembeda soal

JS_A = jumlah siswa kelompok atas

JB_A = jumlah benar untuk kelompok atas

JB_B = jumlah benar untuk kelompok bawah

Kategori soal:

- 0,00 - 0,20 kategori soal jelek
- 0,20 - 0,40 kategori soal cukup
- 0,40 - 0,70 kategori soal Baik
- 0,70 - 1,00 kategori soal baik sekali

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengolah data agar dapat disajikan informasi dari penelitian yang telah dilaksanakan. Setelah data dikumpulkan, maka selanjutnya pengolahan data dan penganalisa data tersebut, maka analisa data yang digunakan:

1. Mendeskripsikan data

Dalam penelitian ini data yang dianalisis adalah penggunaan Strategi Pembelajaran

Student Team Heroik Leadership (X) dan kreativitas pada siswa (Y) di SMP Negeri 29 Medan tahun pelajaran 2013/ 2014, setelah data kedua variabel dikumpulkan, maka langkah-langkah selanjutnya adalah:

a. Menabulasi skor yang diperoleh masing-masing siswa dengan observasi tentang penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroik Leadership dinyatakan dalam bentuk X_i . Menuliskan nilai siswa yang diperoleh dari tes guna mengetahui tingkat kreativitas siswa. Tes yang diperoleh melalui melalui soal-soal yang telah dibuat dan sudah divalidasi dan dinyatakan dalam bentuk Y_i .

b. Menabulasi kedua data dalam tabel dan mencari nilai $\Sigma X_i, \Sigma X_i^2, \Sigma Y_i, \Sigma Y_i^2$

c. Mencari mean (nilai rata-rata) kedua kelompok dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma fiXi}{\Sigma fi} \text{ dan } \bar{Y} = \frac{\Sigma fiYi}{\Sigma fi}$$

d. Menentukan simpangan baku (standart deviasi) dari tiap-tiap variabel dengan rumus:

$$Sx = \sqrt{\frac{n\Sigma fiXi^2 - (\Sigma fiXi)^2}{n(n-1)}}$$

$$Sy = \sqrt{\frac{n\Sigma fiYi^2 - (\Sigma fiYi)^2}{n(n-1)}}$$

Setelah data diperoleh maka selanjutnya dilakukan pengujian persyaratan analisis

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengolah data dalam menentukan apakah sampel yang telah diuji berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas digunakan uji liliefors Sudjana (2005: 446) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Data skor observasi atau tes kretivitas siswa $x_1, x_2, x_3 \dots x_n$ dijadikan bilangan tu angka baku $z_1, z_2, z_3 \dots z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{x_1 - \bar{x}}{S}$$

Dimana \bar{x} dan S merupakan rata-rata dan simpangan baku.

- Untuk setiap simpangan baku dihitung $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$

- Menghitung prporisi $z_1, z_2, z_3 \dots z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$ maka:

$$S(Z_i) = \text{banyaknya } \frac{z_1, z_2, z_3 \dots z_n \geq Z_i}{n}$$

- Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ dan menentukan harga mutlaknya

b. Uji Linieritas

Regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independent dengan satu variabel dependent. Persamaan umum regresi linier sederhana adalah:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Untuk menentukan regresi linier variabel X dan Y digunakan persamaan dengan rumus Sudjana (2005: 315) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Mencari harga a yang diperoleh dengan persamaan:

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2}$$

- Mencari harga b yang diperoleh dengan persamaan:

$$b = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2}$$

4. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil dan pembahasan penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 29 Medan. Pada sub bab ini akan disajikan deskripsikan hasil penelitian yang meliputi: (a) penyajian deskripsi data; (b) pengujian persyaratan analisis; (c) pengujian hipotesis; (d) pembahasan.

A. Deskriptif Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel bebas yang merupakan strategi pembelajaran Student Team Heroik Leadership (X) dan variabel terikatnya adalah kreativitas belajar matematika siswa SMP Negeri 29 Medan (Y). Setelah semua data terkumpul maka data tersebut diolah dengan mencari rata-rata, standart deviasi, uji normalitas, dan uji t kemudian pengujian signifikan koefisien dengan menggunakan uji determinasi. Berikut ini ditampilkan perhitungan statistic dasar kedua variabel dengan menggunakan data SPSS.

1. Data Penelitian

Sebelum penelitian ini melangkah pada penganalisisan data, maka terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian test berupa: mencari mean, median, variance, standart deviasi, nilai maksimum, nilai minimum, dan lain sebagainya.

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan strategi Student Team Heroic Leadership (X). Peneliti dalam melakukan perhitungan menggunakan perhitungan manual terlebih dahulu dengan menggunakan Microsoft office Excel, kemudian dilampirkan dengan menggunakan SPSS yang disajikan sebagai berikut:

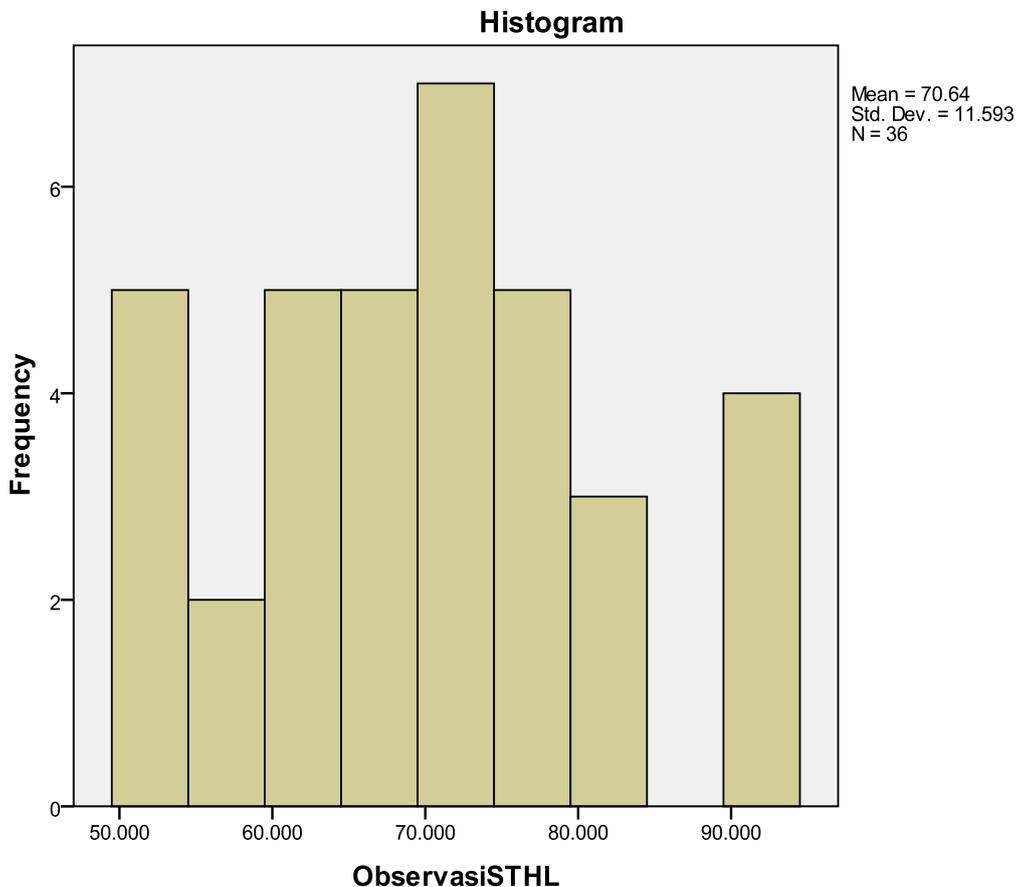
Tabel 4.1

Descriptives Strategi Pembelajaran Student Team Heroik Leadership

	Statistic	Std. Error
ObservasiSTHL Mean	70.64	1.932
95% Confidence Interval for Mean Lower Bound	66.72	
Upper Bound	74.56	
5% Trimmed Mean	70.46	
Median	71.50	
Variance	134.409	
Std. Deviation	11.593	
Minimum	52	
Maximum	93	
Range	41	
Interquartile Range	16	
Skewness	.180	.393
Kurtosis	-.629	.768

Dari data diatas maka dapat kita peroleh nilai terendahnya adalah 52, sedangkan nilai tertingginya 93. Rata-rata (mean) 70,64 dan median 71,50 dengan nilai varians 134,409 dan menghasilkan simpangan baku 11,593 . Dibawah ini

disajikan histogram Penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroik Leadership (X).



Gambar 4.1

Dari histogram yang kita lihat bahwa sebagian besar penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroik Leadership pada siswa SMP Negeri 29 Medan dikatakan dalam kategori tinggi yaitu 74.56 %.

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Disini yang menjadi variabel terikat adalah kreativitas belajar matematika siswa. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel SPSS berikut ini:

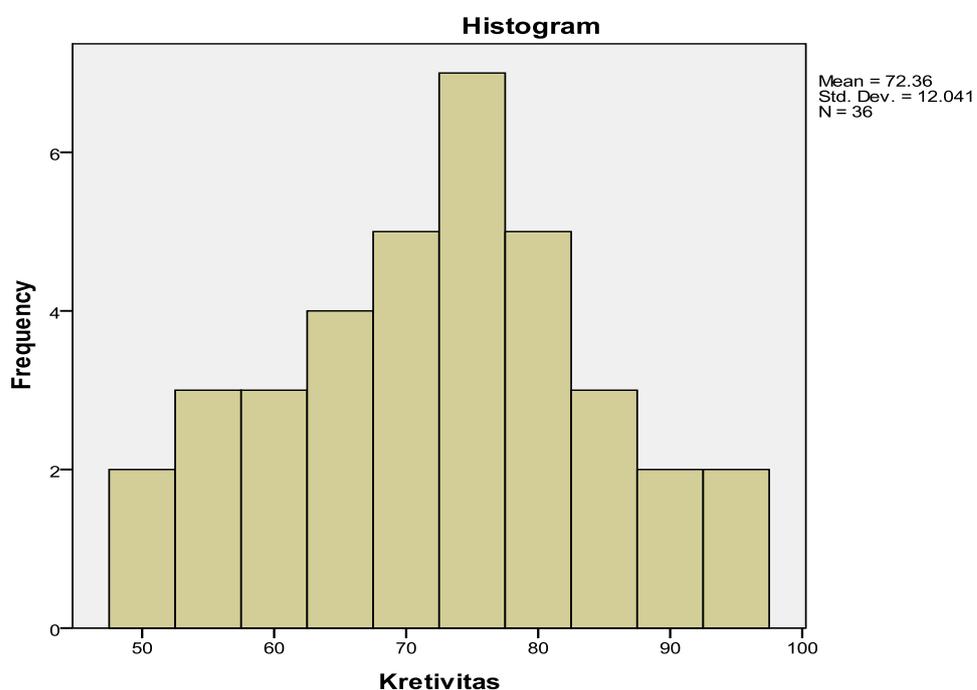
Tabel 4.2

Kemampuan Kreativitas

	Statistic	Std. Error
KemampuanKre	Mean	72.36
ativitas	95% Confidence Interval Lower Bound	68.29
	for Mean	
	Upper Bound	76.44
	5% Trimmed Mean	72.35
	Median	75.00
	Variance	144.980

Std. Deviation	12.041	
Minimum	50	
Maximum	95	
Range	45	
Interquartile Range	15	
Skewness	-.048	.393
Kurtosis	-.585	.768

Berdasarkan tabel yang terlihat diatas, maka dapat kita ketahui bahwa nilai tertingginya adalah 95 sedangkan nilai terendahnya 50. Rata-rata skor (Mean) adalah 72,36 dengan median 75,00. Varians sebesar 144,980 dengan simpangan baku 12,041. Dibawah ini disajikan histogramnya sebagai berikut:



Dari histogram yang kita lihat bahwa sebagian besar penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroik Leadership pada siswa SMP Negeri 29 Medan dikatakan dalam kategori tinggi yaitu 76,44 %.

B. Uji Persyaratan Analisis

Setelah dilakukan beberapa asumsi dari variabel tersebut maka diperoleh data, yaitu dengan menghitung mean, varians, standart deviasi, teknik analisi data untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan strategi Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar matematika siswa. Maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk masing-masing data penelitian dengan menggunakan dilakukan dengan secara parametik dengan menggunakan penaksiran rata-rata dan simpangan bakunya. Untuk menarik kesimpulan apakah variabel X dan variabel Y berdistribusi normal atau tidak dilakukan dengan uji liliefors. Hasil penelitian dari L_{tabel} dengan $dk = n$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, variabel X dan variabel Y berdistribusi normal jika $L_0 < L_{tabel}$, dan

sebaliknya jika harga tersebut tidak terpenuhi maka variabel X dan variabel Y tidak berdistribusi normal

Tabel 4.3

Uji Normalitas

Variabel	dk	L_0	L_{tabel}	Ket
ObservasiSTHL	36	0.052607697	0.147666667	Normal
KemampuanKreativitas	36	0.079928287	0.147666667	Normal

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa variabel X diperoleh $L_0 = 0.052607697$ dimana $dk = 36$ pada $\alpha = 0,05$ dan $L_{tabel} = 0.147666667$, sehingga $L_0 < L_{tabel}$ atau $0.052607697 < 0.147666667$, dari keterangan tersebut maka data berdistribusi normal. Variabel Y pada tabel menunjukkan bahwa $L_0 = 0.079928287$ dengan $dk = 36$ pada $\alpha = 0,05$ dan $L_{tabel} = 0.147666667$, sehingga $L_0 < L_{tabel}$ atau $0.079928287 < 0.147666667$, dari keterangan ini dapat kita peroleh kesimpulan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat kita simpulkan bahwa variabel X dan variabel Y memiliki data berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

a. Persamaan Regresi Linier

Untuk mengetahui bentuk pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel X terhadap variabel Y dapat dilihat melalui persamaan umum regresi linier $\hat{Y} = a + bX$. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut ini:

Tabel 4.4

Kelinieran regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.538	1.548		.993	.328
KemampuanKreativitas	.955	.021	.992	45.225	.000

a. Dependent Variable: ObservasiSTHL

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa $a = 1,538$ dan $b = 0,955$ (lampiran 12). Dengan memasang harga a dan b kedalam persamaan regresi maka diperoleh persamaan regresi linier yaitu $\hat{Y} = 1,538 + 0,955 X$.

Dari persamaan regresi linier sederhana tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu skor pembelajaran strategi Student Team Heroik Leadership (X) maka dapat menyebabkan bertambahnya kemampuan kreativitas siswa (Y) sebesar 0,955 pada konstanta 1,538.

b. Uji Anava (Analisis Varians)

Untuk menguji kekuatan pengaruh variabel X terhadap Y, dapat dilakukan dengan menggunakan uji linieritas dan koefisien regresi. Analisis terhadap berbagai sumber varians menghasilkan berbagai nilai-nilai seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.5

Hasil Perhitungan Anava Persamaan $\hat{Y} = 1,538 + 0,955 X$

ANOVA^b

Model	Sum Squares	df	Mean Square	F	Sig.
-------	-------------	----	-------------	---	------

1	Regression	4627.383	1	4627.383	2045.314	.000 ^a
	Residual	76.923	34	2.262		
	Total	4704.306	35			

a. Predictors: (Constant), KemampuanKreativitas
b. Dependent Variable: ObservasiSTHL

C. Uji Hipotesis

1. Uji Signifikan

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership terhadap kreativitas belajar matematika pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2012/ 2013, maka dalam pengujiannya digunakan uji-t (lampiran 14).

Tabel 4.6

Model Summary^p

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df 1	df 2	Sig. F Change	
1	.992 ^a	.984	.983	1.562	.984	2045.314	1	34	.000	1.957

a. Predictors: (Constant), ObservasiSTHL
b. Dependent Variable: KemampuanKreativitas

Tabel 4.7

Uji-t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Correlations		
	B	Std. Error	Beta				Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)	-.401	1.630			-.246	.807			
Observasi STHL	1.030	.023	.992		45.225	.000	.992	.992	.992

a. Dependent Variable: KemampuanKreativitas

Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan dk 34 dari daftar tabel distribusi t didapat $t_{tabel} = 2,032$. Sedangkan dari tabel diatas maka dapat kita peroleh $t_{hitung} = 45,22646$ dengan beta 0,992. Dari keterangan tersebut bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $45,22646 > 2,032$.

2. Uji Determinasi

Untuk mengetahui besar kontribusi yang diberikan oleh penggunaan strategi pembelajaran Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar matematika siswa digunakan perhitungan koefisien determinasi.

Dari hasil perhitungan maka diperoleh $r^2 = 0,983596$ dan koefisien determinasi sebesar 98,35% (lampiran 15). Hal ini menunjukkan bahwa besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar matematika siswa sebesar 98,35% dengan sisa 1,65%, dengan demikian hipotesis diterima yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar matematika siswa pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2012/ 2013.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah melalui beberapa tahap analisis dan perhitungan data maka dapat diketahui pembahasan sebagai berikut ini:

1. Penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroik Leadership (X) memiliki nilai rata-rata (mean) 70,64 dan median 71,50 dengan nilai varians 134,409 dan menghasilkan

- simpangan baku 11,593. Sedangkan pada kretivitas belajar matematika siswa (Y) memiliki nilai rata-rata (mean) 72,36 dengan median 75,00. Varians sebesar 144,980 dengan simpangan baku 12,041.
2. Pada variabel X diperoleh $L_0 = 0.052607697$ dimana $dk = 36$ pada $\alpha = 0,05$ dan $L_{tabel} = 0.147666667$, sehingga $L_0 < L_{tabel}$ atau $0.052607697 < 0.147666667$, dari keterangan tersebut maka data berdistribusi normal. Sedangkan variabel Y pada tabel menunjukkan bahwa $L_0 = 0.079928287$ dengan $dk = 36$ pada $\alpha = 0,05$ dan $L_{tabel} = 0.147666667$, sehingga $L_0 < L_{tabel}$ atau $0.079928287 < 0.147666667$, maka kedua variabel X dan Y memiliki data berdistribusi normal.
 3. Pada persamaan regresi linier diperoleh nilai $a = 1,538$ dan $b = 0,955$, maka dapt ditemukan persamaannya adalah $\hat{Y} = 1,538 + 0,955 X$.
 4. Perhitungan dengan menggunakan uji-t dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan dk 34 dari daftar tabel distribusi t didapat $t_{tabel} = 2,032$. Sedangkan dari tabel diatas maka dapat kita peroleh $t_{hitung} = 45,22646$ dengan beta 0,992. Dari keterangan tersebut bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $45,22646 > 2,032$.
 5. Pada pengujian determinasi diperoleh hasil perhitungan $r^2 = 0,983596$ dan koefisien determinasi sebesar 98,35%. Hal ini menunjukkan bahwa besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar matematika siswa sebesar 98,35% dengan sisa 1,65%.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan perhitungan analisa dan pembahasan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership terhadap kreativitas belajar matematika pada siswa SMP Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014 dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 1,538 + 0,955 X$ dan pada pengujian hipotesis nilai signifikannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $45,22646 > 2,032$.
2. Besar pengaruh penggunaan strategi pembelajaran Student Team Heroik Leadership terhadap kreativitas belajar matematika siswa sebesar 98,35% dengan sisa 1,65%.

B. Saran

Adapun saran-saran yang penulis kemukakan dalam tulisan ini adalah:

1. Kepada siswa SMP Negeri 29 Medan agar dapat meningkatkan belajar didalam kelas, dan fokus selama proses belajar mengajar dikelas berlangsung. Siswa juga harus dapat memperoleh ilmu bukan hanya dari dalam kelas saja melainkan dari lingkungan social dan keluarga, dan lain sebagainya yang menghasilkan ilmu pengetahuan. Hal ini tentu saja untuk menambah wawasan siswa dengan mencari ilmu pengetahuan dari luar.
2. Seluruh siswa SMP Negeri 29 Medan melatih dirinya untuk berani tampil didepan kelas, jangan takut salah dengan apa yang dikerjakan sendiri, dan dapat saling membantu siswa lain yang tidak paham akan pelajaran yang menjadi materi dikelas.
3. Kepada guru SMP Negeri 29 Medan Iagar dapat memupuk sikap heroic kepada seluruh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
-1990. *Manajemen Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Sekolah Menengah Pertama, Pedoman Khusus Pengembangan silabus Berbasis Kompetensi Sekolah menengah Pertama (SMP). Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta : Depdiknas
- Hamalik, 2003. *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan system*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Lowney, Chris. 2005. *Heroic Leadership*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Gagne, R. 1977. *The Condition of Learnig*. New York: Holt Rinehart and Wiston.
- Mohammad Uzer Usman. 2000. *Menjadi Guru Professional*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.88
- Roestiyah, 1989. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta. Bina aksara.
- Slameto, 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. rev.ed.* Jakarta: Rineka Cipta
-2003. *Bealajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Sudjana, 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung
- Sugiyono. Prof. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta, CV. Bandung
- Suherman, Erman dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Tim Dosen. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.
- Winkel, W S 1984. *Psikologi pendidikan dan evaluasi belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta