



**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN  
BAHASA INGGRIS BERBASIS *CREATIVE  
LEARNING* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA DI  
MTS NURUL YAQIN**

**Hamzani Wathoni : Universitas Hamzanwadi**

Email [hz.wathoni@hamzanwadi.ac.id](mailto:hz.wathoni@hamzanwadi.ac.id)

## **Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar dengan model *creative learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII MTs yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan model dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis); *Design* (Perencanaan); *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi); dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian dilaksanakan di MTs Nurul Yaqin Genteng dengan subjek penelitian kelas VII MTs sebanyak 20 orang . Instrumen yang digunakan terdiri dari (1) lembar validasi; (2) angket kepraktisan dari guru dan siswa; (3) lembar observasi aktivitas guru dan siswa; dan (4) tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ajar dengan model *Creative learning* yang dikembangkan berdasarkan ahli materi dan media diperoleh masing – masing sebesar 92 dan 85 dengan kategori sangat valid. Untuk kevalidan tes hasil belajar memenuhi kriteria sangat valid yaitu dengan koefisien validitas sebesar 0,77 dan layak digunakan. Berdasarkan penilaian kepraktisan bahan ajar diperoleh skor aktual sebesar 36 dari respon guru, dimana buku ajar yang dikembangkan berada pada kriteria sangat praktis dan dari respon siswa diperoleh persentase skor  $90,7\% \geq 75\%$ , yang artinya buku ajarpraktis untuk digunakan. Kualitas keefektifan dilihat dari hasil persentase observasi aktivitas guru dan siswa masing-masing 89,5% dan 93,3% memenuhi kriteria baik, dari tes hasil belajar rata-rata skor siswa mencapai 78,1 Untuk hasil tes belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,1. Dari hasil analisis perhitungan menggunakan rumus N-gain diperoleh skor sebesar 0,54 yang berada pada interval  $0,7 > (g) \geq 0,3$  yang berada pada kategori sedang dan estimasi reliabilitas mencapai kriteria reliabel dengan koefisien alpha sebesar 0,725.

**Kata kunci:** Bahan Ajar, Model creative learning

## PENDAHULUAN

Dalam sebuah teori belajar dan pembelajaran, belajar kreatif adalah merupakan sebuah proses yang sangat kompleks yang terjadi pada semua orang, yang berlangsung sepanjang hayat (*longlife education*). Salah satu tanda bahwa seseorang melakukan belajar adalah adanya perubahan perilaku dalam dirinya, baik perilaku yang menyangkut pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), maupun perilaku yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*).

Secara formal belajar dilaksanakan di sekolah dan perguruan tinggi, tetapi secara nonformal dan informal, proses belajar bisa dilaksanakan di luar sekolah, diantaranya yaitu lingkungan masyarakat, lembaga kursus, pusat belajar masyarakat, luar sekolah, taman bacaan masyarakat dan sebagainya, baik yang didirikan oleh institusi pemerintah, maupun yang didirikan oleh masyarakat.

Menurut Peter Kline, penulis buku *The Everyday Genius*, yang dikutip oleh Hernowo (2002), *learning is most effective when it's fun*, belajar akan efektif jika seseorang dalam keadaan senang. Demikian juga hendaknya, kegiatan yang dilaksanakan oleh lembaga minat baca atau luar sekolah, terutama untuk menarik minat hadir dan minat membaca masyarakat, akan berjalan efektif, jika menggunakan pendekatan yang menyenangkan pula.

Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran, merupakan bagian vital dari pengembangan kognisi, yang dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan keingintahuan. Juga kemampuan untuk menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar yang terdapat pada anak. Aspek-aspek ini dapat diperkuat dengan memberikan penguasaan teknis dan visi yang lebih luas kepada anak, sehingga kreativitas dapat menginformasikan berbagai pembelajaran lainnya.

Kreativitas berpikir manusia merupakan nikmat yang dianugerahkan Allah SWT dalam akal tindakan yang bersemangat untuk mendobrak permanensi, monoton, rutinitas, dan kurang-menarik. Dengan kreativitas, berlangsung penciptaan hal-hal baru menuju perbaikan dan kemajuan, setiap manusia pada dasarnya telah tercipta kekuatan yang dapat mendorong dan mendayagunakan secara kreatif, dan sebaliknya manusia disibukkan dengan pencaharian identitas,

konsistensi dengan sikap yang monoton dan rutinan, sehingga terkukung oleh batasan-batasan sempit.

### **Fokus Masalah**

Dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris siswa;
2. Siswa menganggap Bahasa Inggris sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan;
3. Siswa kurang aktif dalam bertanya maupun memberikan tanggapan;
4. Minat belajar Bahasa Inggris siswa rendah;
5. Metode pembelajaran masih berpusat pada guru;
6. Penggunaan media pembelajaran yang tidak relevan.

### **Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya permasalahan yang teridentifikasi pada latar Belakang, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Creative Learning*.
2. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Nurul Yaqin Genteng.
3. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah bilangan bulat dan pecahan.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka adapun permasalahan-permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Creative learning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan RPP dan LKPD siswa MTs Nurul Yaqin Genteng.”

### **Tujuan Penelitian**

“Mengembangkan perangkat pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *creative learning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan RPP dan LKPD siswa MTs Nurul Yaqin Genteng”

### **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dengan menerapkan model Perkembangan Perangkat pembelajaran berbasis *Creative learning* dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa MTs Nurul Yaqin Genteng Kelas VII dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.
2. Bagi guru, untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Inggris dengan model Perkembangan Perangkat pembelajaran berbasis *Creative learning* dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif di MTs Nurul Yaqin Genteng Kelas VII
3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk memperbaharui model dan model pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Bagi Peneliti, sebagai bahan pertimbangan dan referensi serta wawasan untuk mempertajam keterampilan menjadi guru Sekolah MTs, dan Sebagai pertimbangan dan kajian bagi peneliti selanjutnya yang meneliti permasalahan yang relevan dengan penelitian ini.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, serta menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2015). Menurut Syaodih Sukmandinata (2010: 164), penelitian dan pengembangan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan berupa kajian tentang penemuan-penemuan penelitian produk, pengembangan produk, melakukan uji coba lapangan sesuai latar produk, dan merevisi hasil uji lapangan penelitian. (Punaji Setyosari, 2010). Dengan pengertian tersebut maka rangkaian langkah-langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklis, dan pada setiap langkah yang akan dilakukan mengacu pada hasil langkah dari sebelumnya sampai akhirnya diperoleh suatu produk yang baru.

Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran dan

menghasilkan produk berupa buku ajar dengan model *creative learning* yang didalamnya terdapat juga RPP, dan LKPD untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII MTs / SMP. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Sebagaimana dikemukakan Endang Mulyatiningsih (2012:199), mengatakan bahwa menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ADDIE lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Dengan model penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan.

### **1. Analisis**

Analisis merupakan tahap awal pada penelitian ini. Analisis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat di temukan peroduk apa yang perlu di kembangkan. Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar yang terdapat didalamnya RPP dan LKPD dengan model pembelajaran *creative learning* dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan bahan ajar dengan model pembelajaran baru. Pengembangan buku ajar dengan model pembelajaran *creative learning* diawali adanya masalah dalam model pembelajaran yang sudah di terapkan di sekolah. Masalah yang di temukan berupa model pembelajaran yang belum beroperasi karena masih menggunakan metode ceramah. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model pembelajaran baru, peneliti perlu juga menganalisis kelayakan syarat-syarat pengembangan bahan ajar dengan model pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab pertanyaan berikut ini

- a. Apakah bahan ajar dengan *creative learning* mampu mengatasi masalah yang di hadapi?
- b. Apakah bahan ajar dengan model *creative learning* mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan?
- c. Apakah guru dapat menerapkan model pembelajaran baru tersebut?

### **2. Design (Desain)**

Desain merupakan kegiatan perencanaan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Dalam perancangan model pembelajaran, tahap desain memiliki

kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran dan merancang kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Hasil pada tahap ini berupa rancangan buku ajar dengan model *creative learning*. Selain buku ajar, akan dirancang pula tes hasil belajar untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.

### **3. Development (Pengembangan)**

Pengembangan merupakan kegiatan pembuatan produk dan pengujian produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan ini, kerangka yang sudah direncanakan pada tahap desain direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap desain telah dirancang penggunaan model baru yang masih konseptual, maka pada tahap ini di siapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model baru tersebut. Hasil pada tahap ini berupa produk yaitu bahan ajar dan tes hasil belajar. Pada tahap ini juga akan dilakukan penilaian kevalidan produk yang sudah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli/validator tersebut, akan didapatkan skor total actual untuk validasi produk yang mengacu pada criteria kevalidan produk. Jika produk belum mencapai criteria valid maka akan dilakukan revisi, dan jika produk sudah mencapai kriteria valid maka produk yang sudah dikembangkan tersebut siap untuk di uji cobakan.

### **4. Implementation (Penerapan)**

Penerapan merupakan kegiatan menggunakan produk atau buku ajar yang telah di kembangkan pada kondisi nyata yaitu dikelas. Artinya produk yang dihasilkan seperti buku ajar dan tes hasil belajar akan diuji coba pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model *creative learning*. Setelah penerapan model kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan pembelajaran berikutnya.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Pada tahap evaluasi

ini, peneliti melakukan perbaikan (revisi) produk apabila belum mencapai criteria praktis berdasarkan acuan criteria kepraktisan yang sudah ditetapkan. Perbaikan ini dilakukan berdasarkan kritik dan saran yang didapat dari angket respon guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan benar – benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah dalam jangkauan yang lebih luas.

Teknik analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan dalam proses penelitian. Tujuan dilakukan analisis data adalah untuk mengetahui kualitas produk berupa buku ajar dengan model *creative learning* berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Analisis Kevalidan

#### a. Analisis validasi Materi dan Media pada Bahan Ajar

Data yang berupa skor tanggapan ahli dari bahan ajar yang dikembangkan berupa data skor media diperoleh dalam bentuk kategori yang terdiri dari lima pilihan terhadap kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik. Skor yang didapatkan kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima. Selanjutnya peneliti melakukan rekapitulasi hasil penilaian validator untuk mencari total skor actual. Acuan dalam menentukan kategori produk diadaptasi dari (Saifuddin Azwar, 2010: 163) yang dapat dilihat pada table 6.

**Tabel 1. Kategori Skala Lima**

<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria</b>
$(MI + 1,8SBI) < X$	<b>Sangat Baik</b>
$(MI + 0,6SBI) < X \leq (MI + 1,8SBI)$	<b>Baik</b>
$(MI - 0,6SBI) < X \leq (MI + 0,6SBI)$	<b>Cukup Baik</b>
$(MI - 1,8SBI) < X \leq (MI - 0,6SBI)$	<b>Kurang Baik</b>
$X \leq (MI - 1,8SBI)$	<b>Tidak Baik</b>

Keterangan:



MI = Mean Ideal =  $\frac{1}{2}$  ( skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

SBI = Simpanan Baku Ideal =  $(\frac{1}{6})$  ( skor maksimum ideal – skor minimum ideal )

X = Total skor actual

Berdasarkan angket respon siswa, ditentukan jumlah skor menurut siswa terhadap produk (Buku Ajar) kemudian ditentukan persentase jumlah kepraktisan menurut siswa dengan perhitungan sebagai berikut (Akbar, 2013: 83):

$$KP = \frac{TS_e}{TS_m} \times 100\%$$

Keterangan:

$KP_r$  = kepraktisan

$TS_e$  = total skor empirik

$TS_m$  = total skor maksimal

Produk dikatakan praktis apabila  $\geq 75\%$  siswa merasa senang, berminat, tertarik, mengerti, serta jelas terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik, akan tetapi disempurnakan dengan membuat bahan ajar dengan model *creative learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII MTs/SMP. Sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik dengan pengemasan materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Pada tahapan pengembangan bahan ajar ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*.

Sebelum prodak diuji cobakan (diimplementasikan) kepada responden (siswa), dilakukan penilaian kepalitan prodak yang dilakukan oleh tim ahli. Pada penelitian ini, peneliti melakukan palidasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

### a). Data Hasil Evaluasi Validasi Ahli Materi

Berikut data hasil evaluasi perangkat pembelajaran dengan model *creative learning* dari ahli materi

**Tabel 11. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Skor
		I
1.	Kelayakan Isi	23
2.	Kesesuain Penyajian	39
3.	Kesesuaian Bahasa	20
4.	Pengembangan bahan ajar dengan model <i>creative learning</i>	10
<b>Jumlah skor actual</b>		92

Sumber: Lembar Validasi Materi Perangkat Pembelajaran

b). Analisis Data Validasi Ahli Media

Berikut data hasil evaluasi buku ajar dengan model *creative learning* dari ahli media:

**Tabel 12. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuain Penyajian	45
2.	Kesesuaian Bahasa	20
3.	Pengembangan perangkat pembelajaran dengan model <i>creative learning</i>	20
<b>Jumlah skor actual</b>		85

Sumber: Lembar Validasi Media

a. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

1). Penilaian kepraktisan oleh Guru

Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang dinilai oleh guru terdiri dari 8 item pernyataan yang meliputi kejelasan isi, kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, kemudahan bahasa untuk dimengerti, kejelasan informasi, kesesuaian dengan kurikulum 2013 revisi, kebenaran isi materi, dan kebergunaan untuk pembelajaran dengan memilih 5 kategori (5= sangat setuju, 4=setuju, 3= cukup setuju, 2=kurang setuju, 1= kurang setuju). Hasil penilaian guru ini akan menentukan kepraktisan produk yang dikembangkan.

2). Angket Respon Siswa Terhadap Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Angket respon siswa terdiri dari 6 aspek dengan 15 item pernyataan. Penilaian terhadap angket respon siswa dilakukan sesudah responden menggunakan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Responden pada pengujian ini adalah siswa kelas VII MTs Al Banawa dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang.

**b. Keefektifan Perangkat Pembelajaran**

Berdasarkan hasil analisis diperoleh skor persentase observasi keterlaksanaan guru dan siswa yaitu masing – masing 89,5% dan 93,3% dengan kriteria pelaksanaan baik. Untuk tes hasil belajar siswa diketahui nilai rata – rata sebesar 78,1. Dari hasil analisis perhitungan menggunakan rumus N-gain diperoleh skor sebesar 0,54 yang berada pada interval  $0,7 > (g) \geq 0,3$  yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran dengan model *creative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran

**c. Analisis kevalidan**

**Tabel 17. Hasil analisis kevalidan perangkat pembelajaran**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	<i>V<sub>media</sub></i>	89,47%	Sangat valid
2	<i>V<sub>materi</sub></i>	73,60%	Valid

Berdasarkan Tabel 17 di atas, validator materi pembelajaran menilai bahwa perangkat pembelajaran berupa bahan ajar valid, sedangkan validator media pembelajaran menyatakan perangkat pembelajaran sangat valid.

**b. Analisis Kepraktisan**

1) Penilaian Validator

Berdasarkan penilaian tiga orang validator, perangkat pembelajaran berupa bahan ajar dinyatakan dapat digunakan dengan revisi. Revisi dilakukan berdasarkan kritik dan saran validator yang ditulis dalam instrumen validasi.

2) Tabulasi Hasil Evaluasi Pengguna

Berdasarkan analisis hasil evaluasi diperoleh 91,4 % pengguna mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai minimal 75. Selanjutnya

dianalisis berdasarkan kriteria penilaian hasil evaluasi pengguna yang menghasilkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik.

### 3) Pengamatan terhadap Aktivitas Siswa

Berdasarkan analisis data hasil pengamatan siswa selama dilakukan uji coba dinyatakan bahwa perangkat pembelajaran berupa bahan ajar dapat digunakan dengan sedikit revisi.

## A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa buku ajar dengan model *creative learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas MTs/SMP dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) adalah sebagai berikut:

1. Hasil penilaian perangkat pembelajaran dengan model *creative learning* oleh validator ahli dalam bidang Bahasa Inggris memperoleh kriteria sangat valid dengan perolehan skor aktual untuk validasi ahli materi sebesar 210 dan ahli media sebesar 89. Untuk validasi tes hasil belajar memperoleh skor 0,83 yang berada pada kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil analisis validasi tersebut menunjukkan bahwa produk layak digunakan.
2. Hasil penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran oleh guru dan hasil angket respon siswa memperoleh kriteria praktis, dengan perolehan skor aktual dari penilaian guru terhadap perangkat pembelajaran sebesar 36 dengan kategori sangat praktis. Adapun hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 90,7% dari standar  $\geq 75\%$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa produk telah mencapai kriteria praktis.
3. Hasil penilaian keefektifan dari perangkat pembelajaran berdasarkan THB dan angket respon observasi aktivitas guru dan siswa. Pencapaian nilai dari hasil persentase observasi aktivitas guru dan siswa yaitu masing – masing 89,5% dan 93,3% dengan kriteria pelaksanaan baik. Untuk hasil tes
4. belajar diperoleh nilai rata – rata sebesar 78,1. Dari hasil analisis perhitungan menggunakan rumus N-gain diperoleh skor sebesar 0,54 yang berada pada interval  $0,7 > (g) \geq 0,3$  yang berada pada kategori sedang. Adapun tingkat reliabilitas tes

mencapai kriteria reliabel dengan koefisien alpha sebesar 0,725 dari standar  $\geq$  0,70. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk telah mencapai kriteria efektif dan implementasi perangkat pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

### **1. Implikasi Teoritis**

- a. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Untuk pelajaran Bahasa Inggris, terdapat perbedaan prestasi belajar Bahasa Inggris antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran Konvensional seperti ceramah
- b. Motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi tentunya mempunyai prestasi belajar yang lebih baik dari pada siswa dengan motivasi belajar yang sedang maupun rendah. Diharapkan guru dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan guru dan menarik bagi siswa.
- c. Walaupun tidak ada interaksi antara metode pembelajaran dan motivasi belajar baik yang tinggi, sedang dan rendah dalam penelitian ini, diharapkan adanya kerjasama antara siswa, guru dengan mencari solusi terbaik dalam proses belajar Bahasa Inggris untuk meningkatkan prestasi belajar.

### **2. Implikasi Praktis**

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan prestasi belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Inggris siswa.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, penelitian dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran dengan model *creative learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan telah memenuhi kriteria yang baik sehingga dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dikelas.

2. Penelitian menawarkan kepada guru bidang studi untuk bisa menerapkan model pembelajaran *creative learning* pada pokok bahasan yang lainnya untuk lebih memotivasi peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris.
3. Kepada para pembaca yang ingin mengadakan penelitian yang sejenis diharapkan dapat mengungkapkan permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar Bahasa Inggris, sehingga dapat menentukan model belajar yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran agar hasil yang diperoleh siswa dapat dicapaisecara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bransford, J.D. dan Stein B.S. (1993). *The ideal Problem Solver A Guide for Approaches and Tools in Education and Training*. Netherlands: Kluwer academic Publiser.
- Chandra F, Lucky (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sesuai Kurikulum (2013) untuk SMP/MTS Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas (2006). Panduan Pengembangan Bahan Ajar Jakarta: Depdiknas.
- Deka Suhendra. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Inggris. Bernuansa Islam Berbantuan Brain Gym'' (UIN Raden Intan Lampung)
- Erman Suherman dkk (2003). Pendekatan Kontekstual Dan Pembelajaran Bahasa Inggris Kontemporer. Bandung: JICA
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung : CV Pustaka Setia.
- I Made Kirna, I Made Tegeh. (2012). Disertasi Doktor (*Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*)
- I Wayan Eka Mahendra (2017). Project Based Learning Bermuatan EtnoBahasa Inggris Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris IKIP PGRI Bali, Vol 6 No 1 Tahun 2017.
- Jacob Cohen. (1988). *Statistical Power Analysis For The Behavioral Sciences*, (New York: United States Of America).
- Lee A Beecker. (2000). Effect Size Measure For Two independent Group, *Jurnal: Effect Size Becker*
- Mahardhika, Galang Pribadi. Digital Game Based Learning Dengan Model Addie Untuk Pembelajaran Doa Sehari-hari.
- Mahfud, Chairul. (2014). *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. *Jurnal Teknoin* 22, no 2.
- Majid, Abdul. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Netriwati. (2018). *Microteaching Bahasa Inggris*. Surabaya: CV Gemilang. Novitasari. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kewirausahaan. Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel'', (Skripsi Program Studi Bahasa Inggris Universitas Negeri Raden Intan Lampung, Lampung).

Novitasari.(2010).Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS)Untuk Mengoptimalkan Praktikum Virtual Laboratory Materi Induksi Elektromagnetik.Jurnal.

Nana Sudjana.(2009).*Creative Learning*.Bandung.PT.Remaja Rosdakarya.

Richard R.Hake.(2002).Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics With Gender,High-School Physich,and petest Score On Mathematics and Spatial Visualization”*Jurnal International Indian University* Vol.1 No.1

Sadiman,AriefS.(2012).*Media Pendidikan,Pengertian,Pengembangan,dan Pemanfaatannya*.Jakarta:Raja Grafindo.

Sanjaya,Wina.”*Perencanaan Dan DEsain Sistem Pembelajaran*,Jakarta:PT Fajar Interpratama Mandiri.

Setiana Wulandari,Edi Tandiling dan Syukuran Mursyid,”Peningkatan Hasil Belaajar Siswa SMK Menggunakan Lembar Kerja Kumon Pada Materi Hukum Newton,”*Jurnal FKIP Untan Pontianak*.

Setyosari,Punaji.(2010).*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Pengembangan*.Jakarta:Kencana.

Sugiyono.(2015).*Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif,Kualitatif,dan R&I*.Bandung:Alfabeta.

Suyanti.(2011).*Pengembangan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa RPP dan LKS untuk Siswa SMP Kelas VII dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

Selameto.(2010).*Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.Jakarta.Rineka Cipta.

Trianto.(2014).”*Model Pembelajaran Terpadu Konsep,Strategi,dan Implementasinya dalam Kurikulum Satuan Pendidikan* “.Jakarta:PT Bumi Aksara.

Undang-Undang Nomer 20 tahun (2003),*Bab II Pasal 3 tentang Dasar Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional*

Zulkifli Matondang,”*Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian* “.*Jurnal Tabularasa PPS Unimed* ,Vol.6,No.1.

Widyastono,Herry.(2014).”*Pengembangan Kurikulum Di Era Otonomi Daerah dari Kurikulum 2004,2006 ke Kurikulum 2013*”.Jakarta :PT Bumi Aksara.

Yunia Lestari Mujib.(2018)”*Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui*



Model Education Coins Mathematics Competition (E-COC)''Desimal:Jurnal Bahasa Inggris,Vol 1 No 3 Tahun 2018.

Novi Nurhayati,Rustanto Rahardi (2021).''Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Saat Pandemi covid-19''.Jurnal Pembelajaran Bahasa Inggris Inovatif,Vol 4,No.2 Maret 2021.

F.C.Wibowo,A.Suhandi.(2013).''Penerapan Model *Science Creative Learning* (SCL)Fisika Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kreatif''.Jurnal Pendidikan IPA Indonesia 2013.

Surif,Fitri Diana Wulansari,Sri Fatmawati.(2015).''Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif Dalam Pembelajaran Fisika Materi Gaya ''.EduSains Vol 3.No.1Tahun 2015.