

JURNAL AKADEMIK FKIP UNIDAYAN

Jurnal Hasil Penelitian

<https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/fkip>

e-ISSN: 2686-3758

p-ISSN: 2303-1859

Keywords: *Application of Renzulli's Enrichment Model, Increasing Creativity*

Kata kunci: *Penerapan Enrichment Model Renzulli, Peningkatan Kreativitas*

Korespondensi Penulis:

Email:

Nomor Tlp:



PENERBIT

Lembaga Penelitian dan Pengembangan Profesi FKIP Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau
Jl. Dayanu Ikhsanuddin No. 124, Baubau

Alamat

Jl. Sultan Dayanu Ikhsanuddin No. 124
 Baubau, kode pos 93724
 Sulawesi Tenggara, Indonesia

PENERAPAN ENRICHMENT MODEL RENZULLI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KREATIFITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 14 BOMBANA TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Alfan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
 Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau

Dikirim: 15/04/2022;

Direvisi: 22/04/2022;

Disetujui: 30/04/2022

Abstract

The problem formulation in this study is how to apply the Enrichment Renzulli model as an effort to increase the creativity in learning history for SMA Negeri 14 Bombana students for the 2020/2021 academic year. By using this type of Classroom Action Research (PTK) where each cycle consists of planning, action, observation and reflection while the data analysis technique is reflection, data boards and drawing conclusions. The application of the Renzulli enrichment model is a learning model that requires students to be creative so that this research method can increase student creativity in learning, especially history.

Based on the results of the study it can be concluded that the application of the Renzulli Enrichment model can increase the creativity of class XI IIS students at SMA Negeri 14 Bombana even semester of the 2020/2021 academic year in history subjects. This is marked by an increase in student creativity with the following indicators: (1) having great curiosity, (2) often asking quality questions, (3) giving lots of ideas or suggestions on a problem, (4) expressing opinions in a spontaneous and not shy, (5) can work alone, (6) likes to try new things. As well as increasing the percentage of creativity where in the first cycle it has the Less Creative category while in the second cycle it has increased with the quite creative category.

Abstrak

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan *Enrichment* model *Renzulli* sebagai upaya meningkatkan kreatifitas belajar sejarah siswa SMA Negeri 14 Bombana tahun pelajaran 2020/2021. Dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi sedangkan Teknik analisis

datanya adalah refleksi, papan data dan penarikan kesimpulan. Penerapan enrichment model renzulli merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk kreatif sehingga metode penelitian ini dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran khususnya sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Enrichment model renzulli dapat meningkatkan kreatifitas siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 14 Bombana semester genap tahun pelajaran 2020/2021 pada mata pelajaran sejarah. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan kreativitas siswa dengan indikator sebagai berikut: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, (3) memberikan banyak gagasan atau usulan terhadap suatu permasalahan, (4) mengemukakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, (5) dapat bekerja sendiri, (6) senang mencoba hal-hal baru. Serta meningkatnya presentase kreativitas dimana pada siklus I memiliki kategori Kurang Kreatif sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan kategori cukup kreatif.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan salah satu faktor terpenting bagi perkembangan peserta didik karena berpengaruh terhadap totalitas kepribadian seseorang. Walaupun kreatifitas belajar saat ini sudah mendapat perhatian oleh pemerintah, seperti dengan adanya perbaikan kurikulum pendidikan yang lebih memfokuskan pada kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran, namun pelaksanaan di berbagai sekolah kreatifitas peserta didik masih sangat memprihatinkan karena pembelajaran yang diterapkan cenderung menghambat kreatifitas belajar peserta didik seperti penilaian yang di teapkan yang lebih menekankan pada jawaban benar tanpa memperhatikan proses.

Sejarah sebagai salah satu disiplin ilmu sosial merupakan pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat indonesiadan dunia dari masa lampau sampai masa kini [1].

Hasil observasi dan wawancara kepada guru bidang studi khususnya mata pelajaran sejarah bahwa kreatifitas belajar siswa belum

optimal dikarenakan beberapa hambatan berikut :

1. Peserta didik cenderung monoton dalam menerima pembelajaran sehingga mudah merasa bosan dan mengakibatkan kurang berperan aktif,
2. Pengetahuan peserta didik diperoleh hanya dari apa yang disampaikan oleh guru
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh saat proses pembelajaran
4. Peserta didik tidak berani menungkapkan ide, gagasan ataupun pendapatnya
5. Dalam proses pembelajaran pendidik cenderung kurang memperhatikan karakteristik setiap peserta didik, terutama peserta didik yang cerdas
6. Belum diterapkannya metode pembelajaran yang tepat.

Hal yang paling penting adalah menggunakan metode dan model pembelajaran yang di terapkan sekolah harus lebih memfokuskan pada kreatifitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan kreatifitas setiap siswa agar tidak monoton dan terkesan hanya guru yang aktif. Untuk itu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran *Enrichmet* model *renzulli*. Hal ini bertujuan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah.

Kreativitas

Menurut [2], "Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada". Sedangkan menurut [3], "secara operasional, pengertian krativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (flesibilitas), orisinilitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan".

Dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan pendidik dan peserta didik yang kreatif dimana dengan adanya kreativitas, ketika seseorang mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu hal yang baru baik itu berupa gagasan ataupun mengkombinasikan hal yang sudah ada ke yang baru maka pembelajaran di sekolah tidak akan membosankan dan terkesan monoton.

Enrichment

Enrichment berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata dasar *enrich* berarti “memperkaya”, mengacu pada penjelasan tersebut enrichment dapat diartikan sebagai sebuah langkah untuk memperkaya dan menambahkan sesuatu menjadi lebih. Menurut [4] Enrichment berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata dasar *enrich* berarti “memperkaya,” berdasarkan pada penjelasan tersebut enrichment dapat diartikan sebagai sebuah cara atau langkah untuk memperkaya dan menambah sesuatu menjadi lebih. Istilah Enrichment lebih sering dipakai untuk mengacu pada sebuah program pengayaan. Pada cakupan yang lebih luas enrichment meliputi semua praktik-praktik bidang pendidikan standar, sedangkan dalam cakupan yang lebih sempit enrichment hanya bertujuan menyediakan sesuatu yang menarik dengan tujuan dapat membangkitkan rasa tertarik peserta didik terhadap proses belajar di kelas. Enrichment menyajikan aktivitas pendidikan yang lebih kaya dan lebih bervariasi. Aktivitas tersebut 13 mencakup materi yang lebih dalam daripada yang disajikan pada kelas reguler (biasa). Program pengayaan melibatkan topik baru, topik yang lebih dalam, atau keduanya yang lebih menarik, di mana materi dipercepat dibandingkan dengan kurikulum reguler.

Enrichment merupakan suatu istilah yang sering dipakai untuk mengacu pada sebuah program pengayaan, dalam hal ini enrichment menawarkan aktifitas dalam pembelajaran lebih kaya dan bervariasi karena program pengayaan melibatkan pada topik yang baru, lebih mendalam ataupun keduanya dimana

materi lebih dipercepat dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat reguler. Solusi yang dapat diterapkan Enrichment dalam pembelajaran di kelas berupa ‘Aktivitas Kelompok Kecil’ (*Small Groups Activities*) dan ‘Penugasan di Luar Kelas’ (*Out of Class Assignment*)

Penerapan metode pengajaran enrichment didasarkan atas beberapa pandangan. Pertama, metode tersebut dirancang meliputi bukti penelitian yang mengindikasikan bahwa intruksi pengajaran harus mempertimbangkan kemampuan yang berbeda-beda, latar belakang, minat, pengalaman, dan gaya belajar setiap anak. Kedua, belajar akan lebih bermakna dan menyenangkan apabila konten dan proses dipelajari sebuah masalah yang nyata terjadi dan ketika siswa menggunakan metode otentik untuk mengatasi masalah. Ketiga model tersebut mengembangkan penelitian yang mengisyaratkan bahwa semua anak, termasuk siswa yang berprestasi rendah harus diberikan tantangan dan konten pembelajaran yang terakselerasi. Pengamalan belajar karenanya dirancang dengan tujuan untuk menghubungkan dan memberikan rangsangan dan kesenangan bagi semua siswa.

Renzulli

Pembelajaran *renzulli* adalah model pembelajaran yang memiliki banyak pengaruh terhadap siswa-siswi disekolah baik yang berbakat atau yang tidak berbakat. Model pembelajaran ini diciptakan secara khusus untuk pendidikan sehingga guru menyediakan program pembelajaran berbeda.

Renzulli yang cukup diperhitungkan dalam penerapannya adalah kreativitas yang harus dimiliki oleh seorang pendidik, terutama dalam mengarahkan siswa yang memiliki bakat di sekolah. *Renzulli* memiliki tujuan yang sama dengan model yang sebelumnya dimana siswa diajak untuk bekerja sama dalam menentukan suatu konsep. Penggunaan model *renzulli* ini akan mengarahkan siswa untuk aktif dan baik dalam berdiskusi.

Menurut [5], keberbakatan merupakan interaksi antara kemampuan umum dan atau spesifik, tingkat tanggung jawab terhadap tugas yang tinggi, dan tingkat kreativitas yang tinggi. Sehingga dapat disimpulkan anak berbakat memiliki potensi unggul dalam beberapa bidang dibandingkan dengan anak – anak seusianya.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 14 Bombana tahun pelajaran 2020/2021.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini yakni siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 14 Bombana

Prosedur

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini diperoleh dengan membandingkan tingkat kreatifitas per siklus (Siklus I dan Siklus II) dengan item indikator observasi terdiri atas 6 yaitu (1) indikator memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) indikator sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, (3) indikator memberikan banyak gagasan dan usulan terhadap suatu masalah, (4) mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, (5) indikator dapat bekerja sendiri, (6) indikator senang mencoba hal-hal baru.

Teknik Analisis Data

Penerapan Enrichment model renzulli dapat meningkatkan kreatifitas siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 14 Bombana semester genap tahun pelajaran 2020/2021 pada mata

pelajaran sejarah. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan kreativitas siswa dengan indikator sebagai berikut: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, (3) memberikan banyak gagasan atau usulan terhadap suatu permasalahan, (4) mengemukakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, (5) dapat bekerja sendiri, (6) senang mencoba hal-hal baru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil dari penerapan enrichment model renzulli sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dapat diperoleh dengan membandingkan tingkat kreatifitas per siklus (Siklus I dan Siklus II) dengan item indikator observasi terdiri atas 6 yaitu (1) indikator memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) indikator sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, (3) indikator Memberikan banyak gagasan dan usulan terhadap suatu masalah, (4) mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, (5) indikator dapat bekerja sendiri, (6) indikator senang mencoba hal-hal baru. Adapun perbandingan hasil kreatifitas siswa per indikator antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel Perbandingan Presentase Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Kreatifitas (%)	Kreatifitas (%)
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	60,58%	65,38%
2.	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	55,77%	66,35%
3.	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah	53,85%	61,54%
4.	Mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	53,85%	63,46%
5.	Dapat bekerja sendiri	63,46%	69,23%
6.	Senang mencoba hal-hal baru	57,69%	64,42%

Berdasarkan hasil observasi peserta didik pada siklus I ditunjukkan dengan Presentase kreatifitas keseluruhan indikator sebesar 57,53% dengan kategori kurang baik sedangkan Presentase kreatifitas peserta didik pada siklus II sebesar 65,06% dengan kategori cukup kreatif. sehingga meningkat sebesar 7,53% dari siklus I.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Enrichment model renzulli dapat meningkatkan kreatifitas siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 14 Bombana semester genap tahun pelajaran 2020/2021 pada mata pelajaran sejarah. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan kreativitas siswa dengan indikator sebagai berikut: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, (3) memberikan banyak gagasan atau usulan terhadap suatu permasalahan, (4) mengemukakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, (5) dapat bekerja sendiri, (6) senang mencoba hal-hal baru. Serta meningkatnya presentase kreativitas dimana pada siklus I memiliki kategori Kurang Kreatif sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan kategori cukup kreatif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih yang terhingga peneliti ucapkan kepada Kepala SMA Negeri 14 Bombana, selanjutnya kepada guru-guru sejarah yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian di kelas XI IIS di SMA Negeri 14 Bombana, serta tak lupa pula ucapan terimakasih peneliti kepada siswa-siswi yakni siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 14 Bombana atas partisipasi dan kerjasamanya yang baik sehingga proses penelitian berjalan sesuai dengan harapan peneliti.

DAFTAR REFERENSI

- [1] R. A. Surya, "Penerapan Remedial dan Enrichment Model Renzulli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik SMK Negeri 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015," 2015.
- [2] P. S. Monty and E. W. Fidelis, "Mendidik kecerdasan," *Jakarta Pustaka Pop. Obor*, 2003.
- [3] U. Munandar, "Mengembangkan inisiatif dan kreativitas anak," *Psikologika J. Pemikir. Dan Penelit. Psikol.*, vol. 2, no. 2, pp. 31–42, 1997.
- [4] T. Saripah Ilma, E. Gusmira, and L. Muliawati, "Pengaruh Metode Pembelajaran Enrichment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kota Jambi." UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2020.
- [5] N. R. Syofiyawati and M. Yusuf, "Penggunaan Preferensi Gaya Belajar Rogers Untuk Mengenali Gaya Belajar Siswa Berbakat Di Kelas Akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta," *J. Profesi Kegur.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2017.