

**PENERAPAN STRATEGI *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DISERTAI  
*SPEED TEST* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA  
KELAS VII MTsN BUNGUS TELUK KABUNG**

Nadia Kemala Putri<sup>1</sup>, Niniwati<sup>1</sup>, Fauziah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta  
E-mail: [aku.mimut@yahoo.com](mailto:aku.mimut@yahoo.com)

---

**Abstrak**

**Student activity at class VII MTsN Bungus Teluk Kabung in learning was still lacking. Study habit of students who were still not well directed, for example the students received the lesson without mastering the concept truly from teaching material so that caused low of the result of study that got of the student. To overcome this problem, one attempts to do was apply Creative Problem Solving strategy with Speed Test in learning mathematics. Kind of this research was experiment research. Result of this research was conclude that students learning activity that used Creative Problem Solving strategy with Speed Test it can be said good and the result of learning students whose learning mathematics applied Creative Problem Solving strategy with Speed Test better than mathematics learning result of students who applied conventional learning in the class VII MTsN Bungus Teluk Kabung.**

**Key words :** Strategi *Creative Problem Solving*, *Speed Test*.

---

**PENDAHULUAN**

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Tercapainya tujuan pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil belajar matematika. Hasil belajar berkaitan dengan bagaimana cara guru mengajar dan aktivitas siswa sebagai pelajar. Guru sebagai pengajar sekaligus pendidik harus bisa memahami karakter setiap siswa dan kondisi lingkungan belajar, baik dalam penggunaan strategi pembelajaran yang tepat sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 6 sampai 10

Mei 2013, diperoleh informasi bahwa kondisi di kelas VII MTsN Bungus Teluk Kabung yaitu proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru, contohnya guru masih menggunakan metode ceramah. Kurangnya pengetahuan prasyarat yang dimiliki oleh siswa, serta kurangnya interaksi antara siswa dan guru. Siswa terbiasa menerima pelajaran tanpa menguasai konsep dengan baik dari materi yang diajarkan. Hal ini yang menyebabkan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN Bungus Teluk Kabung tidak memuaskan dan masih banyak nilai siswa dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka perlu diterapkan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test*.

Treffinger dalam Sujarwo yang dikutip oleh Suryosubroto (2009:196) membuat suatu strategi pembelajaran untuk mendorong belajar kreatif. Strategi pemecahan masalah dalam penyelesaian problematik maksudnya segala cara yang dikerahkan oleh seseorang dalam berfikir kreatif, dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif. Dalam implementasinya, strategi *Creative Problem Solving* dilakukan melalui solusi kreatif.

Pada proses pembelajaran, *Creative Problem Solving* menurut Mitchell dalam Pepkin (2004:5) bisa dilaksanakan dengan baik secara individu maupun kelompok. Tetapi dalam menyelesaikan suatu masalah lebih efektif apabila dikerjakan dalam kelompok, dimana dalam kelompok siswa bisa bertukar pikiran sehingga akan didapatkan banyak ide untuk menyelesaikan masalah.

*Speed Test* adalah suatu alat evaluasi yang berguna untuk mengetahui kemampuan

pemahaman konsep siswa dan kecepatan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan waktu yang disediakan dibatasi, karena yang lebih diutamakan adalah waktu yang minimal dan dapat mengerjakan soal-soal tersebut sebanyak-banyaknya dengan baik dan benar. Banyaknya waktu yang digunakan pada *Speed Test* adalah lebih kurang 10 menit atau tergantung pada banyaknya soal yang diberikan.

Secara operasional langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembentukan kelompok, kelompok siswa terdiri dari 4-5 anggota di setiap kelompok.
2. Penjelasan prosedur pembelajaran.
3. Pendidik menyajikan materi pembelajaran secara umum dan memberikan pertanyaan problematis.
4. Siswa mencari informasi dalam menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan yang dilakukan dengan diskusi dalam kelompok kecil.
5. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat atau mempresentasikannya didepan kelas.
6. Siswa yang tidak mengerti dipersilahkan untuk menanggapi serta bertanya kepada kelompok penyaji.
7. Diakhir proses pembelajaran akan diberikan *Speed Test*.

Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas kepada peserta didik merupakan prasyarat bagi peserta didik untuk berlatih belajar mandiri serta mampu mengembangkan kreatifitas siswa dalam merancang beberapa alternatif strategi pembelajaran melalui strategi *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test* yang diberikan pada akhir pembelajaran.

## METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN Bungus Teluk Kabung Tahun Pelajaran 2013/2014.

Dari populasi dipilih dua kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VII<sub>3</sub> dan kelas kontrol yaitu kelas VII<sub>2</sub>. Kelas eksperimen merupakan kelas yang pembelajarannya menerapkan strategi *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test* dan kelas kontrol adalah kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional. Pengambilan sampel dilakukan secara *random sampling*.

Intrumen penelitian ini adalah lembar observasi dan tes hasil belajar. Tes akhir digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan strategi *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test* daripada hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Analisis data tes akhir yang

digunakan adalah perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji *t*.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:360), diperoleh nilai kelas eksperimen adalah 5,7914 dan kelas kontrol adalah 3,2955. Karena yang diperoleh lebih kecil dari dengan  $\alpha = 0,05$  maka dikatakan sampel berdistribusi normal (terima  $H_0$ ). Dari hasil perhitungan uji homogenitas variansi yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:263), diperoleh  $(F_{hitung}; F_{tabel}) = 1,76$  dan  $F = 1,73$ . Karena didapat dari hasil perhitungan  $1,73 < 1,76$ , maka hipotesis  $H_0: \sigma^2 =$  diterima dengan taraf nyata 0,05. Untuk menguji hipotesis terlebih dahulu dihitung harga  $S$ , dan diperoleh  $S = 13,78$  selanjutnya digunakan rumus uji *t*, dan diperoleh  $t = 2,92$ .

Harga dibandingkan dengan  $t_{tabel} = t_{\alpha/2; df} = 2 = 69$  pada taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $t_{hitung} = 1,67$ , ternyata didapat  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan strategi *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII MTsN Bungus Teluk Kabung.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa data hasil belajar,

sedangkan data kualitatif berupa data aktivitas siswa kelas VII MTsN Bungus Teluk Kabung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Data Aktivitas Belajar Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh melalui lembar observasi. Data hasil observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran matematika pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1: Jumlah Dan Persentase Siswa Kelas Eksperimen Yang Melakukan Aktivitas Pada Setiap Pertemuan**

| Pertemuan Ke       | I   |     | II  |     | III |     | IV  |     | V   |     |
|--------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|                    | Jml | %   | Jml | %   | Jml | %   | Jml | %   | Jml | %   |
| 1                  | 7   | 19  | 8   | 22  | 10  | 26  | 4   | 11  | 8   | 24  |
| 2                  | 32  | 89  | 33  | 89  | 33  | 87  | 35  | 95  | 32  | 97  |
| 3                  | 5   | 14  | 5   | 14  | 4   | 11  | 6   | 16  | 8   | 24  |
| 4                  | 30  | 83  | 32  | 86  | 36  | 95  | 36  | 97  | 32  | 97  |
| 5                  | 36  | 100 | 37  | 100 | 38  | 100 | 37  | 100 | 33  | 100 |
| 6                  | 35  | 97  | 33  | 89  | 37  | 97  | 31  | 84  | 28  | 85  |
| 7                  | 5   | 14  | 4   | 11  | 4   | 11  | 6   | 16  | 5   | 15  |
| Jumlah Siswa Hadir | 36  |     | 37  |     | 38  |     | 37  |     | 33  |     |

Keterangan :

1. Siswa mempresentasikan serta mengemukakan jawaban dari hasil diskusi kelompok di depan kelas.
2. Siswa memperhatikan kelompok lain saat mempresentasikan hasil diskusinya.
3. Siswa bertanya tentang hal yang belum dipahami yang berkaitan dengan hasil diskusi.
4. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
5. Siswa mengerjakan lembar diskusi secara tulisan sebelum mempresentasikan ke depan kelas.
6. Siswa mengerjakan *Speed Test*.
7. Siswa berani menanggapi dan memberi saran hasil kerja kelompok penyaji.

### 2. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar matematika siswa diperoleh dari tes akhir yang dilakukan pada kedua kelas sampel. Tes akhir dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 4 Maret 2014 yang diikuti oleh 71 orang siswa terdiri dari 35 orang siswa pada kelas eksperimen dan 36 orang siswa pada kelas kontrol.

Data hasil belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2: Data Tes Hasil Belajar Kelas Sampel**

|            | Jumlah Siswa | -     |       |        |    |    |
|------------|--------------|-------|-------|--------|----|----|
| Eksperimen | 35           | 79,69 | 11,44 | 130,93 | 98 | 56 |
| Kontrol    | 36           | 69,72 | 15,33 | 234,95 | 93 | 36 |

Dari tabel di atas, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki skor maksimum 98 sedangkan pada kelas kontrol 93. Hal ini berarti kelas eksperimen memiliki skor maksimum lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jika dilihat dari nilai rata-rata, kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol, meskipun perbedaan tidak begitu besar. Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan hasil tes akhir siswa maka diperoleh hasil ketuntasan dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3: Persentase Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan Belajar**

| Kelas      | Jumlah Siswa | Tuntas ( $\geq 75$ ) |            | Tidak Tuntas ( $< 75$ ) |            |
|------------|--------------|----------------------|------------|-------------------------|------------|
|            |              | Jumlah               | Persentase | Jumlah                  | Persentase |
| Eksperimen | 35           | 25                   | 71,43      | 10                      | 28,57      |
| Kontrol    | 36           | 13                   | 36,11      | 23                      | 63,89      |

Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa secara klasikal persentase ketuntasan hasil belajar matematika kelas eksperimen terhadap materi pelajaran matematika sudah baik, sedangkan pada kelas kontrol persentase ketuntasan hasil belajar siswanya masih kurang baik.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen VII<sub>3</sub> dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test*. Pada pertemuan pertama peneliti mengkondisikan siswa untuk duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagi pada pra penelitian yang dilaksanakan sehari sebelum penelitian. Namun, pada saat siswa mencari teman sekelompoknya dan tempat duduk berkelompok suasana kelas menjadi ribut. Keributan ini terjadi karena pada pra penelitian peneliti hanya membagi siswa dalam kelompok saja, maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengatur tempat duduk masing-masing kelompok dan peneliti mengingatkan kepada seluruh siswa untuk pertemuan

selanjutnya setiap siswa sudah duduk dikelompok masing-masing sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu peneliti menyampaikan judul materi pokok yaitu Garis dan Sudut, lalu peneliti menyampaikan indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran. Agar siswa lebih mengerti maka peneliti menjelaskan kembali tentang strategi pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test* dalam pembelajaran matematika.

Peneliti menjelaskan pokok-pokok materi dan contoh soal kemudian peneliti membagikan lembar soal diskusi kepada setiap kelompok dikerjakan selama 15 menit, para siswa dalam setiap kelompok antusias mengerjakan soal yang ada pada lembar soal diskusi. Masing-masing kelompok memastikan setiap anggota kelompoknya bekerja sama menyelesaikan soal yang diberikan, sementara itu guru mengontrol setiap siswa dalam kelompok sambil berkeliling kelas. Setelah siswa berdiskusi, peneliti mulai melakukan kegiatan *Creative Problem Solving* yang diawali dengan memberikan kesempatan pada kelompok yang telah menemukan penyelesaian masalah untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Diharapkan dari kegiatan ini setiap kelompok bisa

memperbaiki dan melengkapi jawaban mereka yang kurang tepat pada lembar soal diskusi.

Untuk soal pertama, siswa yang merespon dengan menunjuk tangan yaitu salah satu siswa dari kelompok I. Tetapi karena jawaban dari kelompok I belum lengkap, maka siswa lain yang menunjuk tangan untuk melengkapi jawaban yaitu salah satu siswa dari kelompok VIII.

Selanjutnya untuk soal kedua, tidak ada siswa yang menunjuk tangan. Dalam kasus ini, guru yang menunjuk siswa mana yang tampil untuk mempresentasikan hasil diskusi. Kemudian guru menunjuk salah satu siswa dari kelompok VI untuk maju ke depan kelas. Sama halnya dengan soal nomor 1, jawaban soal nomor 2 masih belum lengkap. Untuk penambahan jawaban, ada beberapa siswa yang menunjuk tangan maka guru menunjuk 2 siswa dari 2 kelompok yang berbeda adalah salah satu siswa dari kelompok II dan salah satu siswa dari kelompok IX. Pada saat salah satu kelompok II menambahkan jawaban, ada salah satu siswa dari kelompok V dan VIII yang bertanya dan siswa dari kelompok II menjawab pertanyaan dari kedua siswa tersebut. Kemudian pada saat salah satu siswa kelompok IX menambahkan jawaban, salah satu siswa dari kelompok

VII menunjuk tangan untuk bertanya dan siswa dari kelompok IX menjawab pertanyaan dari siswa tersebut.

Untuk soal ketiga (a), salah satu siswa dari kelompok III yang menunjuk tangan untuk mempresentasikan hasil diskusi. Dan untuk soal ketiga (b), salah satu siswa dari kelompok V yang menunjuk tangan untuk mempresentasikan hasil diskusi. Kemudian untuk keseluruhan guru menyempurnakan jawaban yang dijelaskan oleh siswa. Karena masih ada yang tidak dimengerti, salah satu siswa dari kelompok II dan kelompok IX. Setelah kegiatan *Creative Problem Solving* selesai, guru memastikan setiap kelompok telah menyelesaikan hasil diskusi mereka dan peneliti mengumpulkan hasil diskusi setiap kelompok.

Pada akhir pertemuan guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari tadi. Seperti yang telah dijelaskan pada awal pertemuan, siswa diberi *Speed Test* dengan waktu dibatasi yaitu lebih kurang 10 menit dan setelah itu langsung dikumpulkan. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan PR yang ada pada buku paket.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol VII<sub>2</sub> dilakukan dengan

menggunakan pembelajaran konvensional. Pertemuan pertama, pembelajaran dimulai dengan guru membuka pelajaran, mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan judul materi pokok yaitu Garis dan Sudut, lalu guru menyampaikan indikator pencapaian hasil belajar dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan materi dan beberapa contoh soal oleh guru. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, namun tidak ada siswa yang bertanya. Selanjutnya guru memberikan beberapa soal latihan untuk dikerjakan dalam buku latihan dan setelah latihan, maka dikumpulkan. Guru memilih secara acak beberapa orang siswa untuk mengerjakan latihan di papan tulis, setelah itu peneliti mengoreksi jawaban siswa di papan tulis dan menyempurnakannya. Pada tahap akhir pembelajaran, guru bersama siswa merangkum materi dan dilanjutkan dengan pemberian tugas rumah (PR) dan peneliti juga menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Dalam pelaksanaan strategi ini terdapat beberapa kendala-kendala yang ditemui, diantaranya adalah:

1. Siswa ribut saat pembagian kelompok dan ada juga siswa yang tidak mau duduk dengan pasangannya, hal ini disebabkan karena pada umumnya siswa hanya ingin sekelompok dengan teman dekatnya saja.
2. Sebagian besar siswa sering tidak membawa alat bantu dalam belajar, meskipun sudah diberitahu beberapa hari sebelum pelajaran dimulai. Contohnya pada saat materi yang dipelajari adalah garis dan sudut, siswa tidak membawa alat bantu yang diperlukan yaitu penggaris biasa, penggaris segitiga siku-siku, penggaris segitiga sama kaki, busur, jangka dan lain-lain.
3. Waktu yang digunakan pada proses pembelajaran ini tidak memadai. Jadwal pelajaran matematika di MTsN Bungus Teluk Kabung dilaksanakan sebelum jam istirahat. Oleh karena itu, kebanyakan siswa langsung meninggalkan kelas ketika bel tanda istirahat dibunyikan, bahkan tanpa mendengarkan perintah guru.

Meskipun dalam penelitian ini terdapat kendala-kendala yang sulit dihindari, akan tetapi secara umum penerapan pembelajaran strategi *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test* ini

dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas siswa kelas VII MTsN Bungus Teluk Kabung yang pembelajarannya menggunakan strategi *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test* dapat dikatakan baik. Serta hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN Bungus Teluk Kabung yang pembelajarannya menggunakan strategi *Creative Problem Solving* disertai *Speed Test* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pepkin, K. L. (2004). *Creative problem solving in math*. 20 Februari 2013. <http://www.uh.edu/hti/cu/2004/v0/2/04.htm>.
- Sudjana. (2005). *Matematika statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suryosubroto. (2009). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.