

ARTIKEL PENELITIAN

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
DI SD 37/III KOTO TUO KECAMATAN DEPATI VII
KABUPATEN KERINCI

Oleh

NIA AMELIA
NPM 1110013411001



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2015

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
DI SD 37/III KOTO TUO KECAMATAN DEPATI VII
KABUPATEN KERINCI

Nia Amelia¹, Zulfa Amrina¹, Hidayati Azkiya¹

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail : niaamelia275@ymail.com

ABSTRACT

The low of learning out come and student creativity at SDN 37 / III Koto Tuo is caused by conventional teaching method. This reasearch is puposed to describe to increase creativity and results of student learning at V grade in mathematic learning by using problem based learning model at SDN 37/III Koto Tuo. The design of this research is model classroom actoin research. The subject of this research is V grade which amounts to 17 student. The instrument that is used observasion et teacher activity, observasion sheet creativity of student learning. The result showed that the student creativity obtained an average persentage of that in the first cycle of 50,73% (show in the table 2 page 55) , cycle to 70,95% (show in the table 6, page 70). Besides that the average of student's, learning out come in the first cycle 67,08 (show in page 54) has been increased in the second cycle 77,18 (show in page 70), the improvement of cycle I to cycle II at 10,1. Based on data analysis it can be conclude that the using of problem based learning model can enhance the creativity and student learning out comes in V grade in mathematic learning at SDN 37/III Koto Tuo Dpati VII subistrict, Kerinci regence.

Keywords: creativity, problem based learning, learning mathematics

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia, dengan adanya pendidikan maka kualitas

hidup manusia juga akan menjadi lebih bermakna. Saat ini adalah era globalisasi yang penuh akan persaingan, oleh sebab itu siswa dituntut untuk mampu

mempersiapkan diri agar mampu berkompetisi menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan mampu membawa siswa menjadi pribadi yang produktif, kreatif inovatif dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 37 /III Koto Tuo, Kecamatan Depati VII, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, pembelajaran masih terpusat pada guru, guru kurang begitu memahami cara pelaksanaan kurikulum 2013, sehingga hasrat ingin tahu siswa tergolong rendah, siswa kurang percaya diri, secara keseluruhan kreativitas belajar siswa tergolong rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil ulangan harian tema I sub tema 3 tahun ajaran 2014/2015.

Berdasarkan keputusan menteri pendidikan nomor 179342/MPK/KR/2014 yang menyatakan bahwa menghentikan pelaksanaan kurikulum 2013 di sekolah yang baru menerapkan satu semester supaya kembali menggunakan kurikulum 2006, maka penelitian ini akan dikembalikan pada kurikulum KTSP dengan mengambil mata pelajaran

matematika sebagai objek penelitian. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Matematika Model *Problem Based Learning* di Sd 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kabupaten Kerinci”.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas belajar siswa kelas V pada Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* di SD 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kabupaten Kerinci.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif kelas V pada Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* di SD 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kabupaten Kerinci.

B. KERANGKA TEORETIS

1. Pembelajaran Matematika di SD

Menurut Susanto (2013:85), “Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam penyelesaian masalah

sehari-hari dan dalam dunia kerja”. Jadi, pembelajaran matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang menggunakan bahasa numerik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir sehingga mampu memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Model Problem Based Learning

Menurut Amrina (2014:13), *Problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran. Made Wana (2013:91), “*problem based learning* adalah sebuah strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan”. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah suatu rangkaian pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai bahan untuk pembelajaran, menurut Amrina, (2014:16) model pembelajaran berbasis masalah terdiri dari 5 langkah yaitu:

“1. Mengorientasikan siswa pada masalah
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran,

logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat aktif pada aktivitas penyelesaian masalah.

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3. Membimbing pengalaman individual/kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan penyelesaian masalah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.

5. Menganalisa dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.

Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.”

3. Kreativitas

Menurut Slameto (2010:145), “Kreativitas adalah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal

yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada”. Sedangkan perumusan pengertian menurut Moreno (dalam Slameto, 2010:146), “yang paling penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum -pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan hal yang baru bagi orang lain” jadi kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal yang baru pada dirinya sendiri yang sebelumnya belum pernah diketahui.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. *Classroom Action Research (CAR)* adalah *research* yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SD 37/III desa Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kabupaten Kerinci, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 37/III Koto Tuo Kerinci, yang berjumlah 17 orang, yaitu 7 orang siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester

genap, tanggal 12- 23 januari tahun ajaran 2014/2015.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi kreativitas siswa, dan tes akhir belajar. Untuk masing-masingnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Lembar observasi aktivitas guru, digunakan untuk melihat keberhasilan guru menggunakan model *problem based learning*, Secara keseluruhan dilihat bagaimana guru memfasilitasi siswa mulai dari awal proses pembelajaran, apakah sudah sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat.
2. Lembar observasi kreativitas siswa, digunakan untuk melihat kreativitas siswa dalam pembelajaran.
3. Tes digunakan untuk memperoleh data akurat atas kemampuan siswa memahami materi pembelajaran Matematika yang telah diajarkan kepada siswa.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan persentase kemampuan siswa dan kriteria ketuntasan siswa dan kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM pada mata pelajaran Matematika adalah 70 dan indikator pada hasil belajar siswa adalah 70% siswa mencapai KKM. Serta kreativitas belajar siswa yang akan dicapai 70%.

D. HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran

Siklus I.

Perencanaan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan yang dimulai dari menyusun materi sampai menyusun soal tes akhir siklus. Selanjutnya, pelaksanaan ini dilakukan sesuai dengan rencana, yang mana satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Kegiatan awal dilakukan dengan membangkitkan motivasi dan perhatian siswa, memberikan acuan dan melakukan apersepsi. Kegiatan inti dilakukan sesuai dengan langkah-langkah *problem based learning*. Kegiatan akhir adalah melakukan peninjauan kembali pemahaman siswa dan melaksanakan penilaian. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru di kelas. Selanjutnya refleksi dilakukan untuk melihat apakah hasil pengamatan memerlukan tindak lanjut atau tidak.

a. Pelaksanaan Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran

Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru yang diisi oleh ibuk Eksiana S.Pd selaku observer I dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus I ini, peneliti mendapatkan skor 3 untuk kegiatan awal, 4 untuk kegiatan inti, dan 4 untuk kegiatan

akhir. Hal ini dikarenakan ada deskriptor yang belum terlihat pada proses pembelajaran.

Pada kegiatan awal guru tidak membangkitkan motivasi dan perhatian siswa. Pada kegiatan inti guru belum terlihat membantu siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, serta pada kegiatan akhir guru telah melaksanakan semua deskriptor dan memperoleh skor empat. Oleh karena pada siklus I tidak semua deskriptor terlaksanakan, berikut ini adalah tabel jumlah skor dan persentase hasil kinerja observasi guru siklus I.

Tabel 1: Jumlah Skor dan Presentase Hasil Kinerja Observasi Guru pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah skor	Presentase
1	11	73,33%
2	10	66,66%
Rata-rata	11,5	69,99%
Target		70%

Dari tabel tersebut, dapat dilihat persentase guru dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki rata-rata persentase 70% sudah dikatakan cukup dan belum termasuk dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan guru belum mampu membagi waktu dalam kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga ada beberapa kegiatan pembelajaran yang tidak terlaksanakan. Hendaknya guru harus mampu membagi waktu agar dapat meningkatkan kreativitas

dan hasil belajar pada pertemuan berikutnya.

a. Data Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa

Data hasil observasi ini didapat melalui lembar observasi kreativitas belajar siswa dan digunakan untuk melihat kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan *observer* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari keseluruhan kreativitas siswa dalam pembelajaran adalah 50,73%. Sesuai dengan kriteria kreativitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I ini masih dalam kategori kurang baik sehingga belum begitu tampak kreativitas siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran menggunakan model *problem based learning* ini baru pertama kali dicobakan.

Tabel 2: Hasil Tes Akhir Belajar Matematika Siswa Siklus I

Jumlah Siswa	Nilai Matematika		
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata
17	100	30	67,08

Dari tabel 2 tersebut terlihat bahwa rata-rata hasil tes belajar matematika pada siklus 1 yaitu 67,8. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 9 siswa (52,94

%). Hal ini belum mencapai target hasil belajar yang telah ditetapkan dalam indikator keberhasilan yaitu 70.

b. Deskripsi Pembelajaran Siklus II

Perencanaan siklus II disusun sesuai dengan refleksi yang dilakukan pada siklus I, mulai dari membimbing dan memperhatikan siswa saat pembelajaran berlangsung sampai mengorganisasikan waktu dengan baik.

Tindakan yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada RPP. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru di kelas. Selanjutnya refleksi dilakukan untuk melihat apakah hasil pengamatan memerlukan tindak lanjut atau tidak.

1. Pelaksanaan Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran.

Berdasarkan hasil lembar observasi kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II maka jumlah skor dan persentase kegiatan dalam mengelola pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3: Jumlah Skor dan Persentase Hasil Kinerja Observasi Guru pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase
1	12	80%
2	13	86,6 %

Rata-rata	11,5	83,3%
Target		70%

Dari analisis data tersebut dapat dilihat bahwa persentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase 83,3% sehingga guru dalam mengelola pembelajaran sudah dikatakan baik dan persentase guru dalam mengelola pembelajaran sudah meningkat dari siklus sebelumnya.

1. Data Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa

Dari deskripsi tindakan yang diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini, kreativitas telah terlaksana lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Di sini peneliti sudah melaksanakan semua yang telah dilaksanakan dan telah menghasilkan hasil yang lebih baik data hasil observasi kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran. Jadi pada siklus II dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari keseluruhan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika pada siklus II adalah 70,95%. sesuai dengan kriteria kreativitas siswa pada siklus II sudah dalam kategori baik. Secara umum proses kreativitas pembelajaran matematika pada siklus II telah meningkat dari siklus I yang memiliki presentase 50,73%.

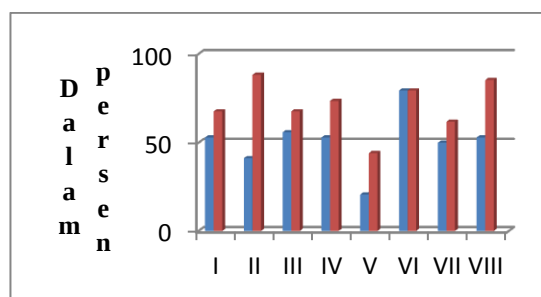
Tabel 4: Tes Akhir Belajar Matematika Siswa Siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Matematika		
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata
16	100	50	77,18

Dari tabel 4 terlihat bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 77,10 (rata-rata belajar matematika pada siklus I adalah 67,08) siswa yang mencapai KKM adalah 14 orang siswa (87,5%). Siswa yang tidak mencapai KKM adalah 3 orang (12,5%) .Dengan demikian, hasil belajar yang ditetapkan dalam indikator keberhasilan yaitu 70 dapat dikatakan sudah tercapai dengan baik.

Pembahasan Siklus I dan Siklus II

1. Diagram Rata-rata Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

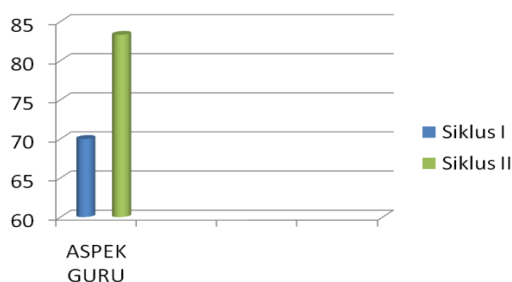


Keterangan: ■ = Siklus I ■ = Siklus II

Dari diagram tersebut dapat dilihat kenaikan rata-rata kreativitas dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

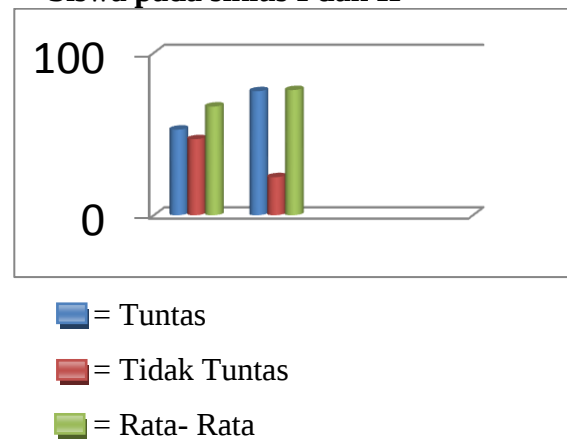
matematika melalui model *problem based learning* yang dilaksanakan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, karena model *problem based learning* merupakan model yang menyajikan masalah-masalah dalam pencapaian tujuan belajar, sehingga siswa dituntut untuk mampu memecahkan masalah dengan menggunakan ide-ide kreatif. Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan kreativitas belajar siswa yang telah ditetapkan.

2. Diagram Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I dan II



Dari diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui model *problem based learning* pada siklus I sudah dikatakan cukup, dan ini dapat dilihat dari rata-rata persentase aktivitas guru yaitu 69,99%. Sementara rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus II adalah 83,3%, sehingga pelaksanaan pembelajaran melalui model *problem based learning* dapat dikatakan baik dan mencapai target yaitu 70% serta meningkat dari siklus I.

3. Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa pada siklus I dan II



Dari diagram tersebut, dapat dilihat bahwa dapat dikatakan bahwa persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebanyak 9 orang siswa (53%), sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 8 orang siswa (47%). Pada siklus II persentase siswa yang tuntas adalah 13 orang siswa (76%), sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang siswa (24%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siklus II persentase hasil belajar siswa meningkat dibandingkan dengan siklus I.

E. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika dengan menggunakan model *problem based learning* di SD Negeri 037 Koto Tuo pada kelas V dapat meningkatkan Kreativitas belajar siswa. Hal ini

dibuktikan pada siklus I persentase kreativitas siswa sebesar 50,73% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 70,95%.

2. Hasil belajar siswa pada siklus II telah meningkat bila dibandingkan dengan siklus I dan telah berada pada kategori baik. Hal ini terbukti pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa 67,08, sedangkan siklus II mencapai 77,10.

Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan model *problem based learning* dengan alasan berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.
2. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui model *problem based learning* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan bacaan atau rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya metode pembelajaran dan pengetahuan prasarat dalam pembelajaran Matematika.
4. Bagi penelitian selanjutnya, agar pelaksanaan model *Problem Based Learning* lebih efektif lagi.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Amrina. Zulfa. 2008 . *Pembelajaran Matematika Kelas Awal*. Padang: Fkip PGSD
- .———. Zulfa. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Kurikulum 2013*. Padang: Prodi PGSD FKIP Bung Hatta
- .———. Zulfa. 2014. “*Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Problem Based Learning*”, Padang: Prodi PGSD FKIP Bung Hatta.
- Arikunto, Suharsimi dkk 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka cipta.
- Suherman. 2013 Dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GRUP
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : Grana ilmu.

Wena. Made. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta timur: Bumi Aksara.

Yamin, Martinus. 2013. *Strategi Dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Grup)