

ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DI
SEKOLAH DASAR NEGERI 20 KURAO
PAGANG PADANG**

**Oleh
MAULIDZA PUTRI
NPM 1110013411278**



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

PERSETUJUAN
ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DI
SEKOLAH DASAR NEGERI 20 KURAO
PAGANG PADANG**

Disusun Oleh
MAULIDZA PUTRI
NPM 1110013411278

Telah disetujui oleh
Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Sebagai Syarat Mengeluarkan Nilai Tugas Akhir Skripsi

Pembimbing I	Padang, Mei 2015 Pembimbing II
Dra. Gusmaweti, M.Si.	Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M.Pd.

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI
SEKOLAH DASAR NEGERI 20 KURAO
PAGANG PADANG**

Maulidza Putri¹, Gusmaweti¹, Erwinsyah Satria¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: putriolid@yahoo.com

Abstract

The background of this thesis, the students' lack of creativity in providing ideas in a problem and a great curiosity in the fifth grade in science subjects (Natural Sciences). The research problem is how the increase in class V creativity in science learning in by using Learning in Elementary School 20 Kurao Padang. The purpose of this study was to describe the increase in the creativity of fifth grade students in learning science by using a Learning Model Problem Based Learning in Elementary School 20 Kurao Padang. This type of research is classroom action research is class V many as 22 people. The research instrument used was a teacher activity observation sheet, sheet student creativity, and achievement test sheet. From the research, the percentage obtained by the creativity of students giving ideas in a problem on the first cycle of 31,82%. Students' creativity in curiosity at the first cycle is 34,08%. Creativity in the experiment in the form of a report by 18,18%. In cycle II students provide ideas and proposals on an issue increased to 79,55%. As well as on the creativity of students in curiosity increased to 81,82%. And the creativity of the students in making the work in the form of a report on the second cycle increased to 52,27%. Mastery learning students in the first cycle increased 40,90% in the second cycle of 72,72%. So, learning science by using the Model Problem Based Learning can increase creativity and student learning outcomes in learning science (Natural Science). The class V Elementary School.

Keyword: Creativity and Model Problem Based Learning IPA

Pendahuluan

Permasalahan yang ada pada dunia pendidikan formal bertambah dari tahun ketahun. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan formal pada setiap jenjang pendidikan. Usaha yang telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kompetensi guru, pengadaan buku, alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan serta peningkatan mutu manajemen sekolah. Namun demikian berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti.

Dari berbagai pengamatan dan analisis data ada banyak faktor yang menyebabkan mutu pendidikan tidak mengalami peningkatan yang diharapkan, salah satunya yaitu pendekatan yang digunakan didalam kelas oleh guru belum mampu menciptakan kondisi optimal bagi berlangsungnya pembelajaran. Selama ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan input, output, dan analisis yaitu pendekatan yang menganggap bahwa apabila input pendidikan seperti pelatihan guru, pengadaan buku, alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan lainnya dipenuhi maka mutu output pendidikan secara otomatis akan terjadi peningkatan. Proses pendidikan tidak

terlepas dari kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh kerjasama antar guru dan siswa. Kurikulum menjadi pondasi utama dalam pendidikan. Kurikulum yang baik akan membuat proses dan hasil yang baik pula. Pada kenyataannya, situasi pembelajaran di lapangan kurang memenuhi dari yang diharapkan. Khususnya di Sekolah Dasar (SD) yang akan peneliti teliti. Dimana terlihat kreativitas siswa yang kurang dalam memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah dan rasa ingin tahu yang sangat kurang. Siswa juga kurang memahami materi yang di ajarkan guru khususnya di mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Tentunya jika siswa berperan aktif belajar dan memahami materi pembelajaran, maka hasil yang didapat akan memuaskan.

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) masih belum menunjukkan peningkatan. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas masih kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran. Proses pembelajaran yang digunakan memiliki kecenderungan pada metode tertentu, yaitu metode ceramah. Guru juga jarang menggunakan dan memahami model pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran apalagi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

(IPA). Sehingga proses belajar mengajar tidak kondusif.

Pada Pembelajaran ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD, guru diwajibkan untuk melakukan proses pembelajaran dengan model yang sesuai dengan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, atau prinsip yang ditemukan.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V pada tanggal 5 Januari 2015 di Sekolah Dasar Negeri 20 Kurao Pagang yang bernama Nila Noberni, pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa tersebut sangat kurang dalam menghasilkan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah dan rasa ingin tahu yang kurang, contohnya dalam mengajukan pertanyaan terhadap setiap materi yang disampaikan guru serta kurang memiliki keterlibatan yang tinggi pada setiap diskusi dan mengerjakan latihan. Hal tersebut terjadi

karena siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Pada Ulangan Harian (UH) I Sekolah Dasar Negeri 20 Kurao Pagang banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Yang mencapai KKM hanya 10 orang siswa dan yang tidak mencapai KKM 12 orang siswa, ini berarti dari 22 orang siswa hanya 55% yang mencapai KKM dan 45,45% hasil belajar siswa secara keseluruhan terlihat sangat rendah. Hal tersebut membuat guru harus bekerja lebih keras untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga kemampuan siswa bisa dapat ditingkatkan lebih optimal pada pembelajaran di sekolah, dimana sekolah tersebut sebelumnya menggunakan kurikulum 2013 tetapi sesuai keputusan dari kepala sekolah, maka sekolah tersebut beralih ke Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 pada smester II ini.

Guru dituntut untuk mampu menyajikan materi belajar dengan optimum. Oleh karena itu diperlukan kreativitas dan gagasan guru yang baru untuk mengembangkan cara penyajian materi pelajaran di sekolah. Kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan seorang guru dalam memiliki metode, pendekatan, dan media yang tepat dalam penyajian materi pelajaran. Jika hal itu tercapai, maka kreativitas belajar yang dimiliki siswa bisa lebih meningkat.

Karena itu, perlu adanya suatu formulasi yang dapat membawa siswa pada tingkat kreativitas yang lebih dengan waktu yang cukup sesuai dengan waktu yang digunakan untuk satu konsep bahasan, demi tercapainya kompetensi yang sudah ditetapkan sekolah dan juga penggunaan media serta model yang tidak terlalu sulit yang dapat mempermudah siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah dengan menerapkan model problem based learning atau disebut pembelajaran berbasis masalah.

Dengan model *problem based learning* dapat mengintegrasikan dua hal, yakni kurikulum dan proses. Kurikulum terdiri atas masalah-masalah yang telah dirancang dan dipilih secara teliti, yang menuntut kemahiran siswa dalam berfikir kritis, belajar memecahkan masalah, strategi belajar mandiri, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Menurut Nurhadi (2004:65) (dalam mrsigitblog.wordpress.com) pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti telah melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning di SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang”.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelasnya. Dari masalah tersebut guru merefleksikan diri dengan melakukan berbagai tindakan yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Arikunto (2009:3) menyatakan bahwa, “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”.

Penelitian ini dilakukan di Kelas V SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang. Jumlah siswanya 22 orang, yang terdiri dari laki-laki berjumlah 10 orang dan perempuan berjumlah 12 orang.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014-2015 yaitu pada bulan Maret 2015 dengan materi yang sejalan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan silabus

pembelajaran IPA. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap (semester II). Siklus I pada tanggal 10 sampai 12 Maret 2015. Siklus II pada tanggal 17 sampai 19 Maret 2015. Penelitian ini dilaksanakan pada materi Cahaya dan Sifatnya.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang dirumuskan. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada desain Penelitian Tindakan Kelas yang dirumuskan Arikunto, (2012:16) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan minimum (KKM) dan skor kreativitas siswa. Diharapkan peningkatan hasil belajar siswa meningkat menjadi $\geq 70\%$ atau lebih begitu juga dengan kreativitas siswa. Adapun indikator kreativitas yang diharapkan mencapai skor 70% atau lebih yaitu sebagai berikut :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
2. Memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
3. Hasil belajar pada Aspek Kognitif (C2).
4. Membuat hasil karuya berupa laporan.

Data dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data primer merupakan hal-hal yang berkaitan dengan

pelaksanaan tindakan dan hasil pembelajaran yang berupa informasi hasil belajar siswa. Data sekunder merupakan hal-hal yang mendukung penjelasan data primer. Data primer diperoleh dari siswa kelas V SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang tahun ajaran 2014/2015 tentang kreativitas belajara siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Data primer juga diperoleh dari peneliti (sebagai guru) untuk melihat tingkat keberhasilan proses pembelajaran IPA dengan menggunakan Model *Problem Based Learning*. Sedangkan Data sekunder diperoleh dari arsip nilai siswa kelas V SD Negeri 20 Kurao Pagang dalam Ulangan Harian 1 semester II tahun ajaran 2014/2015 pada mata pelajaran IPA.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat di bawah ini:

a. Observasi

Kunandar (2011:143) mengemukakan, “Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran” Digunakan untuk mendapatkan informasi apakah dengan menggunakan Model problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Observasi untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran

dengan berpedoman pada lembar observasi ini, peneliti mengamati apa yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung.

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar pada setiap siklus.

c. Dokumentasi

Arikunto (2006:158) menyatakan, “Dokumentasi berasal dari kata dokument yang artinya barang-barang tertulis”. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh hasil peneliti di SD Negeri 20 Kurao Pagang.

Hasil analisis dalam meningkatkan kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang menggunakan model *problem based learning* dapat dikatakan berhasil apabila di waktu pembelajaran berlangsung siswa tidak main-main dalam mengikuti pembelajaran dan semua siswa ikut aktif dalam memecahkan permasalahan yang otentik yang diberikan. Setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran maka nilai rata-rata siswa di atas KKM yang telah ditetapkan disekolah tersebut. Jika hal-hal di atas bisa tercapai/terjadi, maka berarti penggunaan model *problem based learning* dapat dikatakan bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang.

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif yang ditawarkan oleh Wiriaatmadja (2007:135), yakni analisis data yang dimulai dengan menelaah data sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data, dan terakhir penyimpulan dan verifikasi. Wardhani, dkk (2007:2.31) menyatakan, “Analisis data dapat dilakukan secara bertahap, pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan, kedua dengan memaparkan atau dengan mendeskripsikan data, dan terakhir menyimpulkan atau membermakna”.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi, baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus pada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan. Teknik analisis data di atas akan digunakan terhadap hal berikut ini.

Analisis Data Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Lembar observasi ini akan dianalisis dengan menggunakan teknik persentase yaitu:

$$P = (\text{Skor siswa yang melakukan indikator}) / (\text{Jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase siswa yang aktif dalam indikator

Penilaian kreativitas siswa menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Desfitri, dkk. 2008:41) sebagai berikut:

Kriteria:

1% – 25% = Rendah

26% – 50% = Cukup

51% – 75% = Tinggi

76% – 100% = Sangat Tinggi

Analisis Data Lembar Observasi Guru

Sedangkan analisis data pengelolaan pembelajaran oleh guru adalah data hasil observasi kegiatan guru yang digunakan untuk melihat proses perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, kemudian data tersebut dianalisis dengan teknik pembelajaran, skor dari semua aspek dalam proses pembelajaran dihitung dengan rumus, Menurut Desfitri, dkk. (2008:40).

Penentuan skor = (jumlah skor yang diperoleh) / (jumlah skor maksimal) X 100%

Kriteria:

76% – 100% : Baik

51% – 75% : Cukup Baik

26% – 50% : Kurang Baik

0% – 25% : Tidak Baik

Kegiatan guru mengelola proses pembelajaran dikatakan baik jika guru melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran diperoleh persentase 80% atau lebih. Setelah didapat persentase guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan, persentase tersebut dihitung rata-ratanya per siklus sehingga penilaian kegiatan guru dalam mengelola kelas dilihat dari rata-rata persentase per siklus, jika mencapai 80% atau lebih, maka kegiatan guru mengelola pembelajaran dianggap baik.

Analisis Data Hasil Belajar

Data hasil belajar adalah data yang diperoleh melalui tes hasil belajar. Data ini akan diolah dengan menggunakan ketuntasan belajar. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik persentase. Teknik persentase digunakan untuk mengetahui persentase hasil belajar siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Untuk menentukan persentase hasil belajar siswa

secara klasikal, digunakan rumus yang dinyatakan Desfitri, dkk (2008:43), yaitu:

$$TB = s/n \times 100\%$$

Keterangan:

TB = Ketuntasan belajar secara klasikal

S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai standar KKM

n = Jumlah seluruh siswa

Rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus menurut Sudjana, (2011:109), menyatakan:

$$\bar{X} = (\sum X) / N$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa

Peningkatan kreativitas dalam pembelajaran dikatakan berhasil apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran, siswa mendapatkan nilai rata-rata melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Hal ini berarti model Problem Based Learning dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPA pada kelas V SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus

a. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru.

Tabel 1. Persentase Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru dalam Pembelajaran IPA dengan Model *Problem Based Learning* pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	13	65%	Cukup
2	15	75%	Baik
Rata-rata		70%	Baik

Dari Tabel 1 diatas dapat dibuat analisis bahwa presentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase 70% hal ini masih dikatakan cukup baik.

b. Data Hasil Observasi Kreativitas Siswa Diperoleh melalui lembar pengamatan saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus I hasil pengamatan observer terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Indikator	Pertemuan				Rata-rata persen tase	Keterangan
	1		2			
	Jumlah	%	Jumlah	%		
Memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah	6	27,27	8	36,36	31,82	Cukup
Rasa ingin tahu	7	31,81	8	36,36	34,08	Cukup
Hasil Karya berupa Laporan	4	18,18	4	18,18	18,18	Rendah
Rata-rata					42,04	
Jumlah Siswa	22					

Berdasarkan data yang tertera pada Tabel 2, dapat dikemukakan persentase kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada bagian yang diamati dan penjelasannya sebagai berikut:

- Persentase rata-rata siswa memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah adalah 31,82%. Saat proses pembelajaran berlangsung cukup siswa yang cenderung memberikan gagasan dan usul dalam diskusi maupun ketika menyelesaikan latihan.
- Persentase rata-rata siswa memiliki rasa ingin tahu adalah 34,08% berarti cukup siswa yang memiliki rasa ingin tahu

karna siswa masih malu-malu dalam bertanya kepada guru karna takut salah.

- Persentase rata-rata siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan adalah 18,18%. Berarti masih banyak siswa yang masih belum kreatif dalam mengisi lembar percobaan (LDS).
- c. Data Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V pada Siklus I

Tabel 3. Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Nilai
1	Siswa yang mengikuti tes	22
2	siswa yang tuntas belajar	9
3	siswa yang tidak tuntas	12
4	persentase ketuntasan belajar	40,90%
Rata-rata nilai belajar		70

Mencermati Tabel 3, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih tergolong rendah yaitu 70 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 75 dan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal juga rendah yaitu 40,90%.

2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

a. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru

Tabel 4. Persentase Pelaksanaan Proses

Pembelajaran Guru dalam Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	15	75%	Baik
2	17	85%	Sangat Baik
Rata-rata		80%	Sangat Baik

pembelajaran memiliki rata-rata persentase 80%, sehingga dikatakan sangat baik. Hal ini disebabkan guru sudah mulai terbiasa membawakan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*.

Dari Tabel 4 dapat dibuat analisis bahwa persentase guru dalam mengelola

b. Data Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa

Tabel 5. Jumlah dan Persentase Kreativitas Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning di SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang Siklus II

Indikator	Pertemuan				Rata-rata persentase	Keterangan
	1		2			
	Jumlah	%	Jumlah	%		
Memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah	18	17	81,81	77,27	79,55	Sangat tinggi
Rasa ingin tahu	17	19	77,27	86,36	81,82	Sangat tinggi
Hasil karya berupa laporan	16	17	27,27	77,27	52,27	Tinggi
Rata-rata					71,22	Sangat tinggi
Jumlah Siswa	22					

Berdasarkan data yang tertera pada Tabel 5, dapat dikemukakan presentase kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada bagian yang diamati dan penjelasannya sebagai berikut:

- Persentase rata-rata siswa memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah adalah 79,55%. Saat proses pembelajaran berlangsung sudah mulai tinggi siswa yang cenderung

memberikan gagasan dan usul dalam suatu masalah dalam diskusi maupun ketika siswa menyelesaikan latihan.

- b. Persentase rata-rata siswa memiliki rasa ingin tahu adalah 81,82% tingginya siswa yang memiliki rasa kreatif dalam mengisi LKS. Dari tabel dan rata-rata persentase diatas telah mencapai target peningkatan 71,22%

3. Data Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Siklus II

Tabel 6. Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Uraian	Jumlah Siswa
1	Siswa yang mengikuti tes	22
2	Siswa yang tuntas Tes	16
3	Siswa yang tidak tuntas Tes	6
Persentase ketuntasan belajar		72,72%
Rata-rata		80

Dari Tabel 6 dapat dianalisis bahwa persentase siswa dalam mengelola pembelajaran sudah mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya, dan juga sudah dikatakan baik.

Tabel 7. Rata-rata Kreativitas Hasil Belajar Siswa dan Proses Pembelajaran Guru dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Siklus II

ingin tahu yang karna siswa sudah tidak ada lagi yang malu-malu bertanya.

- c. Persentase rata-rata siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan adalah 52,27%. Siswa sudah terlihat

No	Aspek	Rata-rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Kreativitas belajar siswa	42,04% (Cukup)	71,22% (Tinggi)
2	Peaksanaan proses pembelajaran guru	70% (Baik)	80% (Tinggi)
3	Ketuntasan belajar	40,90%	72,72%

Pada Tabel 7 terlihat bahwa kedua indikator mengalami peningkatan pada dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian ini pada siklus II. Karena peneliti melihat pada masing-masing aspek yang diteliti sudah mencapai target rata-rata persentase yang ditetapkan yaitu 65%, baik dari aspek kreativitas belajar siswa, maupun pelaksanaan proses pembelajaran guru yang juga sudah mencapai target dan untuk ketuntasan belajar siswa dilihat dari tes akhir siklus juga sudah meebihi target yaitu 70%. Pada masing-masing aspek

telah mencapai target persentase skor rata-rata yang ditetapkan yaitu 65% sehingga PTK ini sudah dapat dikatakan berhasil.

Pembahasan

Presentase rata-rata kreativitas belajar siswa pada umumnya mengalami peningkatan dari rata-rata yang penulis

harapkan dari penelitian ini. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning telah terdampak positif terhadap siswa, yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning siswa telah mengalami peningkatan kreativitas belajar kearah yang lebih baik.

Tabel 8. Persentase Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus I dan II

No	Kreativitas Siswa	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	Siswa memberikan gagasan dan usul dalam suatu masalah	31,82	77,27	Naik (45,45) (Tinggi)
2	Rasa Ingin Tahu	34,08	86,36	Naik (52,28) (Tinggi)
3	Hasil Karya Berupa Laporan	18,18	77,27	Naik (59,09) (Tinggi)

Siswa yang memberikan gagasan dan usul dalam suatu masalah pada siklus I hanya 31,82% pada siklus II berarti peningkatan kreativitas belajar siswa tentang siswa memberikan gagasan dan usul dalam suatu masalah adalah 45,45%. Siswa yang memiliki rasa ingin tahu pada siklus I hanya 34,08% meningkat 86,36% pada siklus II berarti peningkatan kreativitas belajar siswa tentang siswa yang memiliki rasa ingin tahu adalah 52,28%. Siswa yang menghasilkan karya berupa laporan pada siklus I 18,18% pada siklus II berarti peningkatan kreativitas belajar siswa dalam menghasilkan karya berupa laporan adalah 59,09%. Dengan kenaikan ini peneliti sudah merasa puas,

justru itu penelitian dihentikan pada siklus ini.

Data mengenai hasil belajar siswa diharapkan melalui tes hasil belajar di akhir siklus. Dalam hal ini terlihat perbedaan peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II pada Tabel 9.

Tabel 9. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus daan Siklus II

Siklus	KKM	Ketuntasan Belajar		Nilai Rata-rata kelas
		Tuntas (%)	Tidak tuntas (%)	
I	75	40,90 (9 orang)	54,54 (13 orang)	70

II	75	72,72 (18 orang)	27,27 (4 orang)	80
----	----	---------------------	--------------------	----

Pada Tabel 9 terlihat hasil belajar siswa selama siklus I siswa yang memperoleh nilai ketuntasan 75 keatas ada 9 orang (40,90%) sedangkan yang belum mencapai ketuntasan 75 ke atas 12 orang (54,54%). Dengan nilai rata-rata kelas yaitu 70. Sedangkan hasil belajar siswa selama siklus II siswa yang memperoleh nilai ketuntasan 75 keatas ada 16 orang (72,72%) sedangkan yang belum mencapai ketuntasan 75 keatas 6 orang (27,27%). Dengan nilai rata-rata kelas yaitu 80. Dari rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I hanya 70 dan pada siklus II adalah 80. Hasil belajar sudah mencapai 77% (diatas 70%). Maka dengan ini peneliti sudah merasa puas. Justru itu penelitian ini dihentikan pada siklus II ini.

Dari hasil peneliti ini ternyata siswa kelas V SDN 20 Kurao Pagang Padang memperlihatkan peningkatan kreativitas belajar dan hasil belajar yang sangat berarti melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning dan juga sangat mempengaruhi kreativitas belajar dan hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas bahwa peneliti tindakan kelas melalui model pembelajaran problem based learning telah dapat

memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, ada beberapa hal yang perlu dikembangkan melalui penelitian lebih lanjut antara tentang penerapan berbagai model dan strategi yang lain yang saat sekarang sedang berkembang disekolah dasar. Sebab fenomena yang terjadi sekarang adalah kuatnya keinginan guru untuk menerapkan macam-macam model dan strategi pembelajaran didalam kelas.

Kesimpulan

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

1. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah pada siswa kelas V SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang. Sebesar 31,82% di siklus I, meningkat menjadi 77,27% di siklus II.
2. Kreativitas rasa ingin tahu siswa kelas V pada pembelajaran IPA dengan model Problem Based Learning di SD

Negeri 20 Kurao Pagang Padang. Sebesar 34,08% disiklus I, sebesar menjadi 86,36% disiklus II.

3. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan hasil karya melalui percobaan berupa laporan pada siswa kelas V pada pembelajaran IPA di SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang. Skor peningkatan sebesar 18,18% disiklus I menjadi 77,27% di siklus II.
4. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada aspek pemahaman (C2) siswa kelas V pada pembelajaran IPA di SD Negeri 20 Kurao Pagang Padang. Persentase siswa yang tuntas 40,90 % di siklus I meningkat menjadi 81,81% di siklus II dengan rata rata nilai 80.

Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti

memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

1. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui Model Problem Based Learning dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas siswa aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Berhubung penelitian ini hanya dilakukan pada materi cahaya dan sifatnya, peneliti menyarankan penelitian ini bisa dilakukan pada materi lain yang cocok dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*.

Daftar Kepustakaan

- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik 2013, Gava Media Yogyakarta
- Eggen, Paul. Dkk. 2012. Strategi Dan Model Pembelajaran. Jakarta: Indeks.
- Ekawarna. 2013. Penelitian Tindakan Kelas. Referensi (GP Press Group). Jakarta Selatan : Ciputat

- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah.Dkk. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan. 2002. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Silvia, Nova. 2014. *Peningkatan Partisipasi Pembelajaran PKn siswa dengan menggunakan Model Problem Based Learning di kelas V SDN 09 Pauh Barat Kota Pariaman Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Takari R, Enjah. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Genesindo.
- Talajan, Guntur. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas & Prestasi Guru*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Wardhani, Igak. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara