

**ARTIKEL PENELITIAN**

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS V MELALUI METODE  
*PROBLEM SOLVING* PADA PEMBELAJARAN IPA  
DI SDN 10 SUNGAI SAPIH PADANG**

**Oleh:**

**FEBRI WULANDARI LUBIS  
NPM. 1110013411259**



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

**PERSETUJUAN**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS V MELALUI METODE  
*PROBLEM SOLVING* PADA PEMBELAJARAN IPA  
DI SDN 10 SUNGAI SAPIH PADANG**

**Disusun Oleh:  
FEBRI WULANDARI LUBIS  
NPM. 1110013411259**

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

Dra. Gusmaweti, M.Si.

Padang, Juni 2015  
Pembimbing II

Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS V MELALUI METODE  
PROBLEM SOLVING PADA PEMBELAJARAN IPA  
DI SDN 10 SUNGAI SAPIH PADANG**

**Febri Wulandari Lubis<sup>1</sup>, Gusmaweti<sup>2</sup>, Yulfia Nora<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Biologi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: ophie\_dri@yahoo.co.id

---

**Abstract**

The purpose of this research was to describe the creativity learning fifth grade students of SD Negeri 10 Sungai Sapih Padang, with using the method of Problem Solving. The type of research is classroom action research. This research was conducted in two cycles. Subject of this research is the fifth grade students of SD Negeri 10 Sungai Sapih Padang numbered 44 people. Research instrument which is used in this research is student creativity observation sheet, teacher activity observation sheet and test result of learning. Based on the analysis of creativity learning, the percentage of each cycle has increased. The average percentage of student creativity for indicator to solve the problem in the first cycle 51,41% increase to 76,13% in the second cycle. The average percentage of student creativity for indicator to raise question in the first cycle 48% increase to 74,71%. The average percentage for both cycle is the percentage of completeness in the first cycle 49,70% increase to 75,42% in second cycle. From the data obtained it can be concluded that there is an increase in student creativity fifth grade student of SD Negeri 10 Sungai Sapih Padang at study of IPA, after using the Problem Solving Method. The use of Problem Solving Method can also be used on the other study that is more interesting to be able to get maximum results.

Keywords: Creativity, Problem Solving Method, Learning IPA

---

**Pendahuluan**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber

daya manusia dan hal ini berkenaan dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya kepada peserta didik.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang (UU R.I. No. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1). Dengan “usaha sadar”

dimaksudkan, bahwa pendidikan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, mantap, jelas, lengkap, menyeluruh, berdasarkan pemikiran rasional-objektif. Menurut Hamalik (2007:3) mengatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat”.

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang harus ditempuh seseorang sebelum melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Di SD siswa dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan dasar yang termuat dalam beberapa mata pelajaran, salah satu diantaranya adalah IPA.

Mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, diketahui bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Menurut Trianto (2012:136) menjelaskan bahwa “IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan

tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam”.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dengan guru kelas V di SDN 10 Sungai Sapih Padang, pada hari Rabu, 07 Januari 2015 dengan ibu Yetti Nurwalinda S.Pd selaku wali kelas VA, pada saat pembelajaran IPA berlangsung, terlihat guru masih melaksanakan praktek mengajar yang konvensional dan berpusat pada guru. Kemudian diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran IPA pada tingkat kreativitas siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dan mengajukan pertanyaan masih kurang. Misalnya, beberapa orang siswa mengajukan pertanyaan yang sama tentang materi pembelajaran dan siswa hanya menampung informasi yang disampaikan oleh guru dan hanya mengerjakan perintah yang hanya ada dalam ruang lingkup buku.

Informasi lain diperoleh dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas, diketahui bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta jarang menggunakan metode pembelajaran pemecahan masalah. Hal ini terjadi karena guru belum bervariasi dalam penggunaan metode, minimnya peralatan, serta terlalu sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Sehingga

dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan kurang mampu dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang disajikan pada suatu materi dan siswa hanya mencatat hal-hal yang dianggap penting saja.

Saat guru menyuruh siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan permasalahan yang disajikan oleh guru, hanya beberapa orang siswa saja yang dapat mengemukakan pemikirannya yang kreatif terhadap permasalahan yang diberikan. Misalnya, dari 44 orang siswa hanya 13 (29%) orang siswa yang mampu mengemukakan solusi pemecahan masalah yang kreatif dan dari 44 orang siswa hanya 15 (34%) orang siswa yang mengajukan pertanyaan mengenai materi pelajaran. Permasalahan lain yang ditemukan oleh peneliti saat proses pembelajaran adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA, yakni dari 44 orang siswa hanya 21 (48%) orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.

Menurut Semiawan, (2010:9) “Belajar merupakan proses yang memperhatikan adanya kreativitas jamak (*multicreativity*) yang juga merefleksikan hasilnya (*outcome*) yang bervariasi karena kreativitas masing-masing individu berbeda”. Hasil yang dimaksud selain

berkenaan dengan kreativitas belajar siswa itu sendiri, lainnya yaitu hasil belajar belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena pada setiap akhir pembelajaran akan didapat hasil pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah, sehingga nilai siswa banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kurangnya kreativitas siswa disebabkan oleh kurangnya penguasaan guru terhadap metode mengajar yang sesuai dengan materi pelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya. Hal lainnya juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan media belajar pada proses pembelajaran. Padahal penggunaan media belajar sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan aktivitas, rasa ingin tahu, dan kreativitas siswa itu sendiri. Dalam hal ini guru perlu memahami karakteristik materi, peserta didik, dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif, dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis memberikan solusi

dan inovasi terhadap masalah yang dihadapi yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving*. *Problem Solving* (metode pemecahan masalah) yakni pembelajaran yang berorientasi "*learner centered*" berpusat pada pemecahan suatu masalah oleh siswa melalui kerja kelompok. Orientasi pembelajaran *Problem Solving* adalah investigasi dan penemuan. Peserta didik harus melakukan penyelidikan untuk mencari penyelesaian masalah: menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, dan merumuskan kesimpulan.

Berdasarkan hal di atas, diperlukan solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui Strategi Pembelajaran Inkuiri dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas V Melalui Metode *Problem Solving* pada Pembelajaran IPA di SDN 10 Sungai Sapih Padang".

### **Metodologi Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sukmadinata (2011:140), "penelitian tindakan merupakan suatu pencarian sistematis yang dilaksanakan oleh para pelaksana program dalam

kegiatannya sendiri (dalam pendidikan dilakukan oleh guru, dosen, kepala sekolah, konselor), dalam mengumpulkan data tentang pelaksana kegiatan, keberhasilan dan hambatan yang dihadapi, untuk kemudian menyusun rencana dan melakukan kegiatan-kegiatan penyempurnaan". Arikunto (2014:104) menyatakan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan seorang peneliti". Tujuan PTK adalah meningkatkan dan/atau memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 10 Sungai Sapih Padang. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 10 Sungai Sapih Padang dengan jumlah siswa 44 orang terdiri dari 20 orang siswa laki-laki dan 24 orang siswa perempuan. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Selasa tanggal 31 Maret 2015 dan pertemuan kedua pada hari Selasa 07 April 2015. Serta dilaksanakan tes akhir siklus I pada akhir pertemuan kedua. Selain itu, Siklus II juga dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Sabtu tanggal

11 April 2015 dan pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 14 April 2015 dan juga dilaksanakan tes akhir siklus pada akhir pertemuan kedua.

Penelitian dilakukan dengan mengacu pada desain Arikunto (2014:16) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi.

Indikator keberhasilan yang dicapai dalam penelitian ini adalah Kreativitas siswa dalam memecahkan masalah mencapai 75,42%. Kreativitas siswa dalam mengajukan pertanyaan mencapai 74,71%. Pencapaian proses pembelajaran juga didukung dengan hasil belajar siswa dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari kegiatan guru dan kegiatan siswa, sedangkan data sekunder diperoleh dari nilai siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi yang terdiri dari observasi kreativitas siswa, observasi aktivitas guru, tes hasil belajar, dan catatan lapangan. Peneliti juga menggunakan instrument penelitian yaitu:

#### a. Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Lembar observasi untuk siswa ini berupa tabel ceklis (√) berisikan indikator

penilaian terhadap kreativitas siswa sesuai dengan indikator yang telah dibuat.

#### b. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Dalam lembar observasi ini, *observer* mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Mulai dari apersepsi, kegiatan inti, pengelolaan kelas, hingga kegiatan penutup.

#### c. Tes Hasil Belajar

Tes yang diberikan kepada siswa berbentuk tes objektif dan essay. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memperoleh pembelajaran.

#### d. Catatan Lapangan

Catatan ini meliputi seluruh aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

#### e. Kamera

Kamera digunakan sebagai alat bantu untuk dokumentasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

#### a. Analisis Data Aktivitas Guru

Analisis data pengelolaan pembelajaran oleh guru adalah hasil observasi aktivitas guru yang digunakan untuk melihat proses dan perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Kualifikasi kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran menurut Desfitri, (2008:40), menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor aktivitas Guru}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria taraf keberhasilan:

76% - 100% = Baik

51% - 75% = Cukup Baik

26% - 50% = Kurang Baik

0% - 25% = Tidak Baik

#### b. Analisis Data Kreativitas Siswa

Data hasil observasi kreativitas siswa dapat dikatakan berhasil apabila semua siswa aktif dalam pembelajaran, disamping itu juga timbul kegiatan-kegiatan lisan, mendengarkan, dan menulis pada saat pembelajaran. Berikut rumus menghitung persentase indikator kreativitas siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase siswa yang kreatif

Penilaian kreativitas siswa menurut Desfitri (2008:40), menggunakan pedoman sebagai berikut:

1% - 25% = Sedikit sekali

26% - 50% = Sedikit

51% - 75% = Banyak

76% - 100% = Banyak sekali

#### c. Analisis Hasil Belajar

Untuk menentukan persentase hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus oleh Sudjana, (2005:67).

$$TB = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TB = Tuntas belajar

S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai dari atau sama dengan 70

n = Jumlah siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus oleh Desfitri, (2008:44) yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah siswa

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil Penelitian

##### a. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

##### 1) Data Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Hasil observasi yang didapat melalui lembar observasi kreativitas siswa, digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi *observer* terhadap

keaktivitas siswa dapat dicermati dalam pembelajaran pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Presentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I

Indikator yang diamati	Siklus I				Rata-rata Persentase	Kategori
	Pertemuan I		Pertemuan II			
	Jumlah Skor	%	Jumlah Skor	%		
Kreativitas memecahkan Masalah	86	48,86%	95	53,97%	51,41%	Banyak
Kreativitas mengajukan pertanyaan	78	44,31%	91	51,70%	48%	Sedikit

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata persentase kreativitas memecahkan masalah siswa pada siklus I sebanyak 51,41% tergolong dalam kategori banyak. Rata-rata persentase kreativitas mengajukan pertanyaan siswa pada siklus I sebanyak 48% tergolong dalam kategori sedikit.

## 2) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil yang diperoleh berdasarkan lembar observasi kegiatan saat guru melaksanakan proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Siklus I	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Pertemuan I	21	15	71,42%	Cukup baik
Pertemuan II	21	16	76,19%	Baik
Rata-rata			73,8%	Cukup baik

Dari tabel di atas dapat dilihat analisis presentase observasi kegiatan pada saat pembelajaran. Presentase kegiatan guru selama satu siklus sudah mencapai 73,8% sudah dapat dikatakan cukup baik.

## 3) Data Hasil Belajar Siswa

Data mengenai hasil belajar siswa diperoleh melalui tes hasil belajar di akhir siklus, persentase siswa yang tuntas dan rata-rata nilai dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Rata-Rata Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Uraian	Jumlah	Persentase
1.	Siswa yang mengikuti tes	44	
2.	Siswa yang tuntas belajar	25	57%
3.	Siswa yang tidak tuntas belajar	19	43%
4.	Rata-rata skor tes	65,79	

Berdasarkan tabel di atas rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada tes akhir siklus I adalah 65,79 yang masih tergolong rendah. Ini membuktikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih kurang. Hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa menggunakan *Metode Problem Solving*, guru belum terampil mengendalikan kelas

sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Berkaitan dengan belum tercapainya target ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh peneliti pada indikator keberhasilan adalah  $\geq 70\%$  dari jumlah siswa. Peneliti ingin meningkatkannya pada siklus II untuk mencapai ketuntasan secara keseluruhan.

#### b. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

##### 1) Data Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Hasil observasi yang didapat melalui lembar observasi kreativitas siswa, digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi *observer* terhadap kreativitas siswa dapat dicermati dalam pembelajaran pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Presentase Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

Indikator yang diamati	Siklus II				Rata-rata Persentase	Kategori
	Pertemuan I		Pertemuan II			
	Jumlah Skor	%	Jumlah Skor	%		
Kreativitas memecahkan Masalah	124	70,45%	144	53,97%	81,81%	Banyak sekali
Kreativitas mengajukan pertanyaan	127	72,15%	136	51,70%	77,27%	Banyak

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata persentase kreativitas memecahkan masalah siswa pada siklus II sebanyak 76,13% tergolong dalam kategori banyak sekali. Rata-rata persentase kreativitas mengajukan pertanyaan siswa pada siklus II sebanyak 74,71% tergolong dalam kategori banyak

##### 2) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil yang diperoleh berdasarkan lembar observasi kegiatan saat guru melaksanakan proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Siklus II	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Pertemuan I	21	18	85,71%	Baik
Pertemuan II	21	19	90,47%	Baik
Rata-rata			88,09%	Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat analisis persentase observasi aktivitas guru pada saat pembelajaran. Presentase kegiatan guru pada pelaksanaan pembelajaran sudah mencapai rata-rata 88,09% sudah dapat dikatakan baik. Hal ini disebabkan karena guru hampir melakukan keseluruhan indikator kegiatan guru yang telah ditetapkan dalam proses proses pembelajaran.

### 3) Data Tes Hasil Belajar Siswa

Hasil yang diperoleh melalui tes uraian yang diberikan pada siswa pada pertemuan keempat. Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini hasil belajar IPA siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Rata- Rata Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Uraian	Jumlah	Persen tase
1.	Siswa yang mengikuti tes	44	
2.	Siswa yang tuntas belajar	33	75%
3.	Siswa yang tidak tuntas belajar	11	25%
4.	Rata-rata skor tes	77,84	

Berdasarkan tabel 6 di atas, terlihat bahwa rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada tes akhir siklus adalah 77,84 yang berarti secara keseluruhan tergolong tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan.

#### Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Problem Solving* ini dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata kreativitas siswa pada tabel dibawah ini:

##### 1. Kreativitas Siswa

Hal yang paling mendasar dituntut dalam proses pembelajaran adalah kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat presentase rata-rata kreativitas siswa pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7. Presentase Rata-Rata Kreativitas Siswa Siklus I Dan Siklus II

N o.	Indikator Kreativitas Siswa	Rata-Rata Persentase		% Kenaikan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Kreativitas memecahkan masalah	51,41%	76,13%	24,72%
2.	Kreativitas mengajukan pertanyaan	48%	74,71%	26,71%
	Rata-Rata Kedua Siklus	49,70%	75,42%	25,72%

Berdasarkan tabel 7 di atas, dijelaskan bahwa rata-rata persentase kreativitas siswa pada siklus I adalah 49,70%, sedangkan rata-rata persentase kreativitas siswa pada siklus II adalah 75,42%. Kenaikan persentase dari siklus I ke siklus II adalah 25,72%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA menggunakan Metode *Problem Solving* yang dilaksanakan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan kreativitas siswa yang telah ditetapkan.

##### 2. Aktivitas Guru

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada persentase aktivitas guru. Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase kegiatan guru dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini :

Tabel 8. Persentase Rata-Rata Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata Per Siklus	Kategori
1	I	73,8%	Cukup Baik
2	II	88,09%	Baik
3	Rata-Rata Persentase	80,94%	Baik

Berdasarkan tabel 8 di atas, dijelaskan bahwa rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 73,8% dengan kategori cukup baik, sedangkan rata-rata aktivitas guru pada siklus II adalah 88,09% dengan kategori baik. Rata-rata persentase aktivitas guru siklus I dan siklus II adalah 80,94%.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Pada pembelajaran IPA melalui Metode *Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas siswa untuk indikator memecahkan masalah, rata-rata persentase pada siklus I adalah 51,41%, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 76,13%.
2. Pada pembelajaran IPA melalui Metode *Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas siswa untuk indikator mengajukan pertanyaan, rata-rata persentase pada siklus I adalah 48%, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 74,71%.

3. Pembelajaran IPA melalui Metode *Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan rata-rata persentase pada siklus I adalah 49,70, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 75,42.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa saran dalam pelaksanaan pembelajaran melalui Metode *Problem Solving* sebagai berikut:

1. Bagi kreativitas siswa dalam memecahkan masalah dan mengajukan pertanyaan guru ikut aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keterlibatan dalam proses pembelajaran tersebut sangat menunjang terhadap penguasaan materi pelajaran.
2. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui Metode *Problem Solving* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan menambah pengetahuan dan menambah inovasi atau pembaharuan khususnya dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan yang nantinya bermanfaat setelah mengajar di sekolah dasar, dan bagi peneliti yang

ingin menerapkan metode pembelajaran ini diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan materi lain.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

## **Daftar Pustaka**

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.

Desfitri, Rita. 2008. "Peningkatan Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII2 MTSN Model Padang Melalui Pendekatan Kontekstual". *Laporan Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS)*. Padang: FKIP Universitas Bung Hatta.

Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Semiawan, Conny. 2010. *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: Indeks

Sukmadinata. Nana Sayodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya