

**PENINGKATAN KREATIFITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA  
TEMA PERMAINAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KEPALA  
BERNOMOR TERSTRUKTUR DI SDN 35  
PEGAMBIRAN PADANG**

**Hasfyanti<sup>1</sup>, Zulfa Amrina<sup>1</sup>, Ira Rahmayuni Jusar<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
Email: [hasfyanti4@gmail.com](mailto:hasfyanti4@gmail.com)

**Abstract**

Based on observations and interviews researchers at SDN 35 Pegambiran Padang, that lack of creativity and lack of class III student learning outcomes. The research problems are how to increase creativity and learning outcomes of students on the theme of the game through Structured Learning Model Numbered Head. The purpose of this study was to describe the increase in creativity and learning outcomes of students on the theme of games through Structured Learning Model Numbered Head. This type of research is classroom action research. Subjects of this study third grade students as many as 27 people. The research instrument used was a teacher activity observation sheet, observation sheet student creativity, and achievement test. From the research results, obtained by the percentage of student creativity first cycle of 47.22%, an increase in cycle II to 68.51% and the percentage of mastery learning students in the first cycle by 48% increase in the second cycle of 77.78%. So, learning the game themes through learning models numbered head terstuktur can enhance creativity and student learning outcomes. From the research, it is recommended that teachers can use learning model Numbered Head of Structured to enhance creativity and student learning outcomes in other themes.

**Keywords:** Creativity, Learning Outcomes Math, Learning Model Numbered Head of Structured

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia, dengan adanya pendidikan maka kualitas hidup manusia juga akan lebih bermakna. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan terendah dalam sistem pendidikan di Indonesia. Keberhasilan di jenjang pendidikan dasar sebagai bekal yang

menentukan keberhasilan dijenjang berikutnya.

Pendidikan dalam pelaksanaannya berbentuk interaksi antara pendidik dan siswa yang mengarah kepada tujuan pendidikan yaitu manusia mandiri, memahami nilai-nilai norma susila dan memiliki keterampilan untuk bersosialisasi dengan lingkungan. Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mencapai hal yang diinginkan dan menyiapkan siswa melalui kegiatan

bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Pendidikan tersebut dapat ditempuh melalui proses dan pembelajaran. Proses belajar dan pembelajaran ini merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan dan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang menggunakan tema sehingga dapat memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok, dan aktif dalam menemukan konsep, mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai sikap serta pemikiran yang kreatif. Pembelajaran tematik akan membantu menciptakan kesempatan yang luas bagi siswa untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan.

Secara umum masih sedikit guru yang menerapkan pembelajaran tematik di kelasnya. Hal tersebut karena asih kurangnya pengetahuan tentang model pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran tematik, namun demikian guru kelas III SDN 35 Pegambiran Padang sudah berupaya dalam menerapkan model pembelajaran tematik sesuai dengan pengetahuannya tentang model

pembelajaran tematik yang beliau miliki. Model pembelajaran tematik adalah solusi terbaik guna melatih anak berfikir kreatif.

Kreatifitas belajar dapat ditunjukkan dengan adanya keterampilan-keterampilan mengolah pemikiran dalam mencari berbagai jawaban atau solusi. Hal ini dapat dilakukan dapat dilakukan dalam menyampaikan pendapat. Belajar kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang menyelesaikan persoalan, mengajukan pendapat, metode gagasan atau pandangan baru terhadap suatu persoalan atau gagasan lama. Salah satu penyebab kurangnya kreatifitas belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang belum optimal.

Pembelajaran di kelas masih didominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri, menemukan, menguasai, mengolah, dan mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Padahal aspek tersebut sangat dibutuhkan oleh siswa ketika menemukan masalah dalam kehidupannya sehari-hari. Sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.

Kreatifitas belajar dapat ditunjukkan dengan adanya keterampilan-keterampilan mengolah pemikiran dalam mencari berbagai jawaban atau solusi. Hal ini dapat dilakukan dapat dilakukan dalam menyampaikan pendapat. Belajar kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang

menyelesaikan persoalan, mengajukan pendapat, metode gagasan atau pandangan baru terhadap suatu persoalan atau gagasan lama. Salah satu penyebab kurangnya kreatifitas belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang belum optimal. Belum optimalnya penggunaan model pembelajaran yang ditetapkan selama ini selain menimbulkan permasalahan minimnya pemahaman konsep materi, juga mengakibatkan kreatifitas belajar siswa menurun. Hal ini berakibat kepada hasil belajar siswa yang rendah atau belum mencapai nilai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dengan menggunakan model yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan kemampuan siswa dalam menjawab soal supaya dalam pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari meningkat dan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran juga akan meningkat.

Model pembelajaran aktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas III pada tema permainan adalah model pembelajaran kepala bernomor terstruktur. Menurut Istarani (2012:211) “kepala bernomor terstruktur ini penetapan dalam suatu kelompok dan masing-masing anggota kelompok memiliki tugas yang berbeda-beda sesuai dengan tugas yang diberikan”. Dengan menggunakan model kepala bernomor

terstruktur ini tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran kepala bernomor terstruktur siswa terlibat langsung dalam pembuatan soal, mencari jawaban, dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan kreatifitas belajar siswa kelas III pada tema permainan melalui model pembelajaran kepala bernomor terstruktur di SDN 35 Pegambiran Padang. (2) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada tema permainan melalui model pembelajaran kepala bernomor terstruktur di SDN 35 Pegambiran Padang.

## **METODOLOGI PENDIDIKAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu proses yang dilakukan perorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam situasi tertentu. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap kegiatan belajar siswa yang berupa sebuah tindakan melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN 35 Pegambiran Padang. Alasan peneliti melakukan penelitian di lokasi ini yaitu dengan pertimbangan pihak sekolah memberikan izin dan bersedia menerima inovasi pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas

ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 35 Pegambiran Padang yang berjumlah 27 orang siswa yang terdiri 10 orang siswa perempuan dan 17 orang siswa laki-laki.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada disain PTK yang dirumuskan Arikunto, dkk (2010:16) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data terdiri dari:

#### 1. Observasi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati kegiatan didalam kelas tempat berlangsungnya pembelajaran dengan pedoman pada lembar observasi dan *observer* mengamati yang terjadi dalam proses pembelajaran.

#### 2. Tes

Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur atau melihat kemampuan peserta didik setelah selesai melakukan pembelajaran

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi ini dibuat sebagai bukti dari peneliti telah melakukan proses penelitian yang berlangsungnya pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri dari

#### 1. Lembar observasi kreatifitas siswa

Observasi yang dilakukan terhadap siswa yaitu ketika pembelajaran berlangsung yang dapat memberikan data tentang kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Data ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan. Observasi yang dilakukan terhadap siswa secara individu.

#### 2. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Dilakukan untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran dengan pedoman pada lembar observasi ini, *observer* mengamati apa yang terjadi didalam proses pembelajaran berlangsung, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

#### 3. Lembar Tes Hasil Belajar

Tes yang diberikan kepada siswa berbentuk tes objektif, dan tes uraian. Materi tes berhubungan dengan kompetensi dasar yang dituntut materi tersebut.

Analisis data terhadap data yang telah direduksi, baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah.

Data aspek guru dilihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru yang dibuat dalam bentuk lembar observasi guru. Di sini peneliti mengamati

guru mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup.

Aspek guru mengolah proses pembelajaran dikatakan baik jika guru melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran diperoleh persentase sama atau lebih besar 70%. Setelah didapatkan persentase aspek 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 telah mencapai 70%, maka aspek guru mengolah pembelajaran dianggap baik.

Data hasil belajar siswa dilakukan dengan cara memberikan evaluasi kepada siswa. Peneliti memberikan butir-butir soal.

Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran pada tema permainan dikatakan berhasil apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran, siswa mendapatkan nilai rata-rata melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini berarti model pembelajaran kepala bernomor terstruktur dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa kelas III pada tema Permainan di SDN 35 Pegambiran Padang.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM), yang mana KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 75. Dengan rincian sebagai berikut:

1. Kreatifitas siswa mencapai 60%.
2. Hasil belajar siswa meningkat sampai dari 40% menjadi 75% .

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I**

Dari hasil analisa dan hasil pengamatan dua *observer* terhadap proses pembelajaran peneliti pada tema permainan melalui model kepala bernomor terstruktur. Pada akhir siklus diberikan tes hasil belajar berupa tes akhir siklus. Hasil pengamatan kedua *observer* terhadap kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru sudah baik.

Namun belum selesai semua indikator keberhasilan yang tercapai dalam pembelajaran. Untuk jelasnya, hasil pengamatan kedua *observer* terhadap kreatifitas belajar siswa, pelaksanaan proses pembelajaran guru dan tes akhir siklus diuraikan sebagai berikut:

#### **a) Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Guru**

Data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran guru pada siklus I dapat dilihat dalam lembar observasi pelaksanaan pembelajaran guru. Analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran guru

dalam pembelajaran diuraikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru pada Siklus I

| Pertemuan | Jumlah Skor | Persentase | Keterangan |
|-----------|-------------|------------|------------|
| I         | 12          | 60%        | Cukup Baik |
| II        | 14          | 70%        | Cukup Baik |
| Rata-rata | 13          | 65%        | Cukup Baik |

#### b) Data Hasil Observasi Kreatifitas Belajar Siswa

Data hasil observasi ini diperoleh melalui lembar observasi kreatifitas belajar siswa, dan digunakan untuk melihat kreatifitas belajar siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Melalui pengamatan *observer* terhadap kreativitas belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Jumlah dan Persentase Kreatifitas Belajar Siswa Kelas III Siklus I

| Indi<br>kator   | Pertemuan Ke |       |        |       | Rata-<br>rata | Rata-rata<br>Persentase |
|-----------------|--------------|-------|--------|-------|---------------|-------------------------|
|                 | 1            |       | 2      |       |               |                         |
|                 | Jumlah       | %     | Jumlah | %     |               |                         |
| I               | 11           | 40,74 | 12     | 44,44 | 11,5          | 42,59                   |
| II              | 11           | 40,74 | 11     | 40,74 | 11            | 40,74                   |
| III             | 13           | 48,14 | 14     | 52,85 | 13,5          | 50                      |
| IV              | 14           | 51,85 | 16     | 59,25 | 15            | 55,55                   |
| Rata-<br>rata   | 12,25        | 45,37 | 13,25  | 49,07 | 12,75         | 47,22                   |
| Jumlah<br>Siswa | 27           |       |        |       |               |                         |

Berdasarkan data pada tabel diatas, dikemukakan persentase kreatifitas belajar siswa pada tema permainan pada bagian yang diamati bisa dilihat pada lampiran IV

halaman 78 dan penjelasannya sebagai berikut:

- Persentase rata-rata siswa memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar adalah 42,59% itu membuktikan cukup siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar karena siswa masih malu-malu dalam bertanya kepada guru karena masih takut salah.
- Persentase rata-rata siswa cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan adalah 40,74%. Saat proses pembelajaran berlangsung cukup siswa yang cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan baik dalam diskusi dan ketika mengerjakan latihan.
- Persentase rata-rata siswa memiliki keterlibatan yang tinggi adalah 50%. Berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung.
- Persentase rata-rata siswa yang penuh percaya diri adalah 55,55% dengan adanya diskusi dalam menyampaikan hasil jawaban kelompoknya maupun menanggapi hasil dari kelompok lain .

Berdasarkan hasil tes siklus 1 persentase siswa yang tuntas dan rata-rata nilainya dan ketuntasan persentase perhatikan pada tabel berikut:

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

| Uraian                                 | Nilai |
|----------------------------------------|-------|
| Jumlah siswa yang mengikuti tes        | 27    |
| Jumlah siswa yang tuntas belajar       | 13    |
| Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar | 14    |
| Persentase ketuntasan belajar siswa    | 48%   |
| Rata-rata nilai belajar                | 66    |

Melihat dari tabel, sudah terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas III di SDN 35 Pegambiran masih tergolong rendah yaitu 66 sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah adalah 75 dan persentase ketuntasan belajar siswa juga rendah yaitu 48%.

## 2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Hasil pengamatan kedua *observer* terhadap kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru, menunjukkan bahwa pelajaran sudah maksimal yaitu sudah terlihat kreatifitas belajar siswa, pelaksanaan proses pembelajaran guru, dan tes akhir siklus. Diuraikan sebagai berikut:

### a) Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Berdasarkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran guru dalam pembelajaran pada siklus II, maka jumlah skor dan persentase aktivitas guru

dalam mengelola pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada Tabel berikut,

Tabel 4. Persentase Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru pada Siklus II

| Pertemuan | Jumlah Skor | Persentase | Keterangan |
|-----------|-------------|------------|------------|
| I         | 15          | 70%        | Cukup Baik |
| II        | 16          | 80%        | Baik       |
| Rata-rata | 15,5        | 77,5%      | Baik       |

Dari hasil Tabel 5 di atas dapat dibuat analisis bahwa persentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase 77,5% dan untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada lampiran IX halaman 103, sehingga proses pembelajaran guru pada tema permainan melalui model pembelajaran kepala bernomor terstruktur pada siklus II dapat dikatakan baik. Hal ini disebabkan guru sudah mulai terbiasa membawakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kepala bernomor terstruktur

### b) Data Hasil Observasi Kreatifitas Belajar Siswa

Data hasil observasi ini didapat melalui lembar observasi kreatifitas belajar siswa yang digunakan untuk melihat kreatifitas siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan *observer* terhadap kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Jumlah dan Persentase Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus II

| Indikator    | Pertemuan Ke |       |        |       | Rata-rata | Rata-rata Persentase |
|--------------|--------------|-------|--------|-------|-----------|----------------------|
|              | 1            |       | 2      |       |           |                      |
|              | Jumlah       | %     | Jumlah | %     |           |                      |
| I            | 17           | 62,96 | 18     | 66,67 | 17,5      | 64,81%               |
| II           | 16           | 59,25 | 18     | 66,67 | 17        | 62,96%               |
| III          | 19           | 70,37 | 19     | 70,37 | 19        | 70,37%               |
| IV           | 20           | 74,07 | 21     | 77,78 | 20,5      | 75,92%               |
| Rata-rata    | 18           | 66,67 | 19     | 70,37 | 18,5      | 68,51%               |
| Jumlah Siswa | 27           |       |        |       |           |                      |

Dari tabel dan penjelasan rata-rata presentase sudah mencapai target peningkatan yaitu 68,51%.

c) Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III pada Siklus II

Berdasarkan hasil tes siklus II, persentase siswa yang tuntas dan rata-rata skortesnya perhatikan Tabel berikut:

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

| Uraian                                 | Nilai  |
|----------------------------------------|--------|
| Jumlah siswa yang mengikuti tes        | 27     |
| Jumlah siswa yang tuntas belajar       | 20     |
| Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar | 6      |
| Persentase ketuntasan belajar siswa    | 77,78% |
| Rata-rata nilai belajar                | 76,07  |

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada akhir siklus II secara keseluruhan sudah tergolong baik dan rata-rata nilai tes pada siklus II sudah mencapai

KKM yang mana sudah ditetapkan oleh sekolah adalah 75

Berdasarkan observasi kedua observer terhadap kreativitas belajar siswa sudah mencapai target yaitu 60% sehingga dapat meningkat dari 47,22% meningkat menjadi 68,51%. Untuk data observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran sudah mengalami peningkatan dari 65% menjadi 77,5%, dan untuk data hasil belajar siswa sudah meningkat dari 48,14% meningkat menjadi 76,07 persen dan sudah mencapai target dengan target yaitu 75%.

Hal itu dapat di lihat dari tabel peningkatan kreativitas belajar siswa, pelaksanaan proses pembelajaran guru, dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran kepala bernomor terstruktur dari siklus I dan siklus II pada tabel berikut:

Tabel 7. Persentase kreativitas Belajar Siswa Siklus I dan II

| Aspek                                          | Rata-rata Persentase |                 |
|------------------------------------------------|----------------------|-----------------|
|                                                | Siklus I             | Siklus II       |
| Kreativitas Belajar Siswa                      | 47,22% (Sedikit)     | 68,51% (Banyak) |
| Pelaksanaan Proses Pembelajaran Aktivitas Guru | 65% (Cukup Baik)     | 77,5% (Baik)    |

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 60%, baik dari aspek kreativitas belajar siswa, maupun pelaksanaan proses pembelajaran aktivitas guru yang juga sudah mencapai target dan untuk ketuntasan belajar siswa dilihat dari tes akhir siklus juga sudah melebihi target yaitu 75%. Sehingga PTK ini sudah dapat dikatakan berhasil.

## Pembahasan

### 1. Kreatifitas

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan ditambah satu kali pertemuan untuk tes akhir siklus. Pelaksanaan proses pembelajaran pada tema permainan yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kepala bernomor terstruktur. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru, lembar observasi kreatifitas siswa, dan tes akhir siklus.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kepala bernomor terstruktur dapat mengalami peningkatan kreatifitas belajar kearah yang lebih baik. Kenyataan ini dapat dilihat pada tabel hasil pengamatan seperti tabel berikut.

Tabel 9. Persentase Kreatifitas Belajar Siswa pada Siklus I dan II

| Kreativitas Siswa                                       | Rata-rata Persentase |           | Ket            | Target |
|---------------------------------------------------------|----------------------|-----------|----------------|--------|
|                                                         | Siklus I             | Siklus II |                |        |
| Siswa memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar         | 42,59%               | 64,85%    | Naik (22,26 %) | 60%    |
| Siswa cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan | 40,74%               | 62,96%    | Naik (22,22 %) |        |
| Siswa memiliki keterlibatan yang tinggi                 | 50%                  | 70,37%    | Naik (20,37 %) |        |
| Siswa yang penuh percaya diri                           | 55,55%               | 75,92%    | Naik (20,37 %) |        |
| Rata-rata presentase kenaikan                           | 47,22%               | 68,51%    | 21,29%         |        |

### 2. Hasil belajar

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 dibawah ini.

Tabel 10. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

| Siklus    | Presentase dan jumlah siswa yang telah KKM | Presentase dan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM | Nilai rata-rata kelas | Target |
|-----------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------|--------|
| Siklus I  | 48,14% = 13 orang                          | 51,58% = 14 orang                                   | 65,92                 | 75%    |
| Siklus II | 77,78% = 21 orang                          | 22,22% = 6 orang                                    | 76,97                 |        |

Terlihat hasil belajar siswa selama siklus I siswa yang memperoleh nilai yang mencapai KKM ada 13 orang (48,14%) sedangkan yang belum mencapai mencapai

KKM ada 14 orang (51,58%). Dengan nilai rata-rata kelas yaitu 65,92. Sedangkan hasil belajar siswa selama siklus II siswa yang memperoleh nilai mencapai KKM ada 21 orang (77,78%) sedangkan yang belum mencapai KKM ada 6 orang (22,22%). Dengan nilai rata-rata kelas yaitu 76,97. Dari rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I hanya 65,92 dan pada siklus II adalah 76,97. Hasil belajar sudah mencapai 77,% ( diatas 75%). Maka dengan ini peneliti sudah merasa puas. Justru itu penelitian ini dihentikan pada siklus II ini.

Dari hasil penelitian ini ternyata siswa kelas III di SDN 35 Pegambiran Padang memperlihatkan peningkatan kreatifitas belajar dan hasil belajar yang sangat berarti melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kepala bernomor terstruktur dan juga sangat mempengaruhi kreatifitas belajar dan hasil belajar siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kepala bernomor terstruktur dapat meningkatkan kreatifitas dan Hasil Belajar pada tema permainan di kelas III SDN 35 Pegambiran Padang. Kemudian secara rinci terlihat dari peningkatan indikator keberhasilan dari siklus I ke siklus II sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kepala bernomor terstruktur pada tema permainan dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa kelas III di SDN 35 Pegambiran Padang.
2. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kepala bernomor terstruktur pada tema permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 35 Pegambiran Padang.

### **Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

1. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran kepala bernomor terstruktur dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa dan membuat siswa aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Berhubung penelitian ini hanya dilakukan pada tema permainan peneliti menyarankan penelitian bisa dilakukan pada tema lain yang cocok dengan model pembelajaran kepala bernomor terstruktur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasbullah.2011. *Dasar-dasar Ilmu Pendidika*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Istarani.2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Majid, Abdul.2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rodkarya.
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Agustus: Aswaja pressindo.
- Rusman.2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT rajagrafindo persada
- Slameto.2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suryosubroto.2011. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wardhani, Igak, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka