

Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V dengan Menggunakan Strategi Creative Problem Solving di Sekolah Dasar

Tita Purnama Sari¹, Zulfa Amrina¹, Daswarman¹

¹Universitas Bung Hatta

Email: titapurnama12@yahoo.com

Abstract

This research was triggered by the lack of students' creativity in solving problems. It has been seen from the lack of students' curiosity. The students had no desire to find and research, to try finding broad and satisfactory answers, rarely respond to questions raised and rarely give more answers, less enthusiasm in asking questions and examining the questions given by the teacher. The purpose of this study was to describe the creativity and learning outcomes of students in learning Mathematics using the strategy of Creative Problem Solving in class V State Elementary School 10 Koto Baru, Solok District. The type of research was a classroom action research. This study was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings and one final test cycle. The subjects of this study were the students of class V State Elementary School 10 Koto Baru, around 18 people. The research instruments applied were observation sheet of students' creativity, observation sheet of teaching activity, test of student learning result. Based on the result of observation about students' creativity in cycle I and II, the creativity percentage in cycle I was 51,1% and increase to 70,55% in cycle II. Based on the results of the study, the percentage of students who achieved mastery learning in the first cycle 50% and increased in cycle II to 72%. This meant that learning Mathematics by using Creative Problem-Solving strategy could improve creativity and learning outcomes of grade V students of State Elementary School 10 Koto Baru. Based on the results of this study, researchers suggested that teachers could use Creative Problem-Solving strategies in learning to improve creativity and students' learning outcomes.

Keywords: Creativity, Learning Outcomes, Math, Creative Problem-Solving



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Ruseffendi dalam Heruman (2012) matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang

keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Hakekat matematika menurut Soedjadi dalam Heruman (2012), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Pada mata pelajaran Matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru

dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar bertahan lama dalam memori si anak, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakan. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa.

Di negara kita, pentingnya Matematika dapat kita amati dari waktu yang digunakan dalam pelajaran Matematika di sekolah, yaitu waktu yang digunakan lebih lama dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, terbukti dengan lamanya waktu yang digunakan di Sekolah Dasar (SD) tempat peneliti melakukan penelitian, serta pelaksanaan pendidikan diberikan pada semua jenjang pendidikan yang dimulai dari SD sampai dengan Perguruan Tinggi. Dengan adanya pelajaran Matematika pada semua jenjang pendidikan, diharapkan siswa dapat berfikir logis, kritis, analisis, sistematis, dan kreatif.

Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang sudah ada. Ini sesuai dengan perumusan kreatifitas secara tradisional (Slameto, 2010). Secara tradisional kreatifitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan. Menurut Moreno dalam Slameto (2010) yang penting dalam kreatifitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreatifitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.

Kreatifitas juga merupakan sebuah komponen penting dan memang sangat diperlukan dalam segala hal oleh seseorang terutama kreatifitas dalam belajar. Tanpa kreatifitas siswa hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit. Aspek kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan siswa untuk mencapai penguasaan yang lebih besar,

khususnya dalam mata pelajaran Matematika yang seringkali sulit dipahami.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa, ada beberapa model atau strategi yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Menurut Adisusilo (2013) strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran harus dikerjakan baik oleh pendidik maupun peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Ruminati (2007) strategi pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu strategi yang bisa dipakai dalam meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa adalah *Creative Problem Solving*. Menurut Suryosubroto (2009) strategi pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah secara kreatif. Strategi *Creative Problem Solving* berusaha mengembangkan pemikiran divergen, berusaha mencapai berbagai alternatif dalam memecahkan masalah. Parmes dalam Suryosubroto (2009) mengemukakan lima langkah strategi *Creative Problem Solving*, yaitu 1) penemuan fakta, 2) penemuan masalah, berdasar fakta-fakta yang telah dihimpun, ditentukan masalah/pertanyaan kreatif untuk dipecahkan, 3) penemuan gagasan, menjaring sebanyak mungkin alternatif jawaban untuk memecahkan masalah, 4) penemuan jawaban, penentuan tolok ukur atas kriteria pengujian jawaban, sehingga ditemukan jawaban yang diharapkan, dan penentuan penerimaan, ditemukan kebaikan dan kelemahan dari gagasan, kemudian menyimpulkan dari masing-masing masalah yang dibahas.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ujian akhir siklus. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada disain PTK dari Arikunto (2012) yang terdiri atas empat

komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 10 Koto Baru, yang berjumlah 18 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kreativitas siswa, lembar observasi kegiatan pengajaran guru, tes hasil belajar siswa. 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 dengan rumus oleh Desfitri (2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Koto Baru, Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 18 orang siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Data hasil observasi kreativitas siswa didapat dari lembar observasi kreativitas siswa (terlampir pada lampiran IX dan X halaman 106 dan 108) yang diisi saat pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan II yang masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Dari lembar observasi yang diberikan kepada *observer*, didapat bahwa rata-rata dari keseluruhan kreativitas siswa dalam pembelajaran siklus I adalah 51,1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika pada siklus I belum tampak dan belum mencapai indikator yang ditentukan, yaitu 70%. Sementara dari hasil tes akhir yang diberikan untuk hasil belajar terlihat bahwa ada kesamaan jumlah dan rata-rata nilai siswa antara yang tuntas dengan yang tidak tuntas, hal ini menunjukkan bahwa persentase hasil belajar belum mencapai target dengan indikator pencapaian yang ditetapkan adalah 70%. Sementara pada siklus II, rata-rata dari

keseluruhan kreativitas siswa yang didapat dalam pembelajaran adalah 70,55%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika pada siklus II sudah tampak dan telah mencapai indikator yang ditentukan, yaitu 70%. Pada hasil belajar, terlihat peningkatan jumlah dan rata-rata nilai siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus I, sedangkan indikator pencapaiannya adalah 70%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini hasil belajar siswa mencapai target yang telah ditentukan, yaitu dengan KKM 70 dan indikator pencapaian 70%.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus dengan 3 kali pertemuan. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan strategi *Creative Problem Solving* dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi kreativitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar tes akhir siklus.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Creative Problem Solving* adalah serangkaian pembelajaran yang menggunakan fakta sebagai pembuka langkah pelajaran, dari fakta tersebut dapat diambil permasalahan yang akan memunculkan ide-ide kreatif yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran ini dituntut untuk berani mengemukakan pendapat, maka siswa harus bisa mengatasi permasalahan yang ada, baik dalam pembelajaran maupun dalam dirinya sendiri. Permasalahan yang umumnya ada pada siswa adalah malu bertanya, takut salah, kemudian takut ditertawakan, dll.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti harus memilih strategi yang sesuai dengan permasalahan agar siswa lebih berani untuk mengeluarkan pendapat tanpa ada beban dalam dirinya. Melalui strategi *Creative Problem Solving* dapat membantu siswa untuk kreatif dalam memunculkan ide-ide tanpa ada rasa takut dan malu. Berdasarkan hasil observasi Guru Kelas V SD Negeri 10 Koto Baru, Ibu Aslidar, Spd. I biasanya siswa yang pintar saja aktif, namun dengan strategi ini sekarang hampir sebagian besar siswa mulai berani dan aktif dalam pembelajaran,

dan ditunjukkan dengan meningkatnya kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Strategi *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil siswa kelas V dalam pembelajaran Matematika di SDN 10 Koto Baru Solok. Hal ini terlihat dari peningkatan indikator keberhasilan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase kreativitas siswa adalah 51,1% dan telah meningkat pada siklus II menjadi 70,55%. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator keberhasilan untuk kreativitas yang telah ditetapkan yaitu 70%. Selanjutnya, untuk persentase hasil belajar pada siklus I adalah 50% dan telah meningkat pada siklus II menjadi 72%. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator keberhasilan untuk hasil belajar yang telah ditetapkan, yaitu 70%. Hal ini berarti bahwa pelaksanaan pembelajaran Matematika melalui strategi *Creative Problem Solving* pada Kelas V di SDN 10 Koto Baru Solok berlangsung dengan baik dalam hal meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan strategi *Creative Problem Solving* sebagai berikut: *pertama*, bagi siswa, diharapkan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, karena sangat menunjang terhadap penguasaan materi pelajaran. *Kedua*, bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui strategi *Creative Problem Solving* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran. *Ketiga*, bagi peneliti, agar pelaksanaan pembelajaran melalui strategi *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan aspek-aspek belajar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, R. P. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Siswa Kelas IV SD N Jontro. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah. Tersedia di http://eprints.ums.ac.id/26934/10/NAS_KAH_PUBLIKASI.pdf
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Desfitri, R. (2008). *Laporan Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah*. Padang: Universitas Bung Hatta
- Djamarah, S. B. (2010). *Gurun dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Reneka Cipta
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*: Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-aktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Supono. (2013). Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model pembelajaran *Creative Problem Solving* Siswa Kelas V SD N Gelur. *Skripsi*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah. Tersedia di http://eprints.ums.ac.id/26986/9/2._Naskah_Publikasi.pdf tanggal publikasi 04 Desember 2013 pukul 12:12
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wardhani, I. & Wihardit, K. (2008).

Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta:
Universitas Terbuka.