

**Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran
Matematika Model *Problem Based Learning*
Di Sd 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati Vii
Kabupaten Kerinci**

Nia Amelia & Zulfa Amrina.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta

E-mail : niaamelia275@ymail.com

Abstrak

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

Keywords: creativity, problem based learning, learning mathematics

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia, dengan adanya pendidikan maka kualitas hidup manusia juga akan menjadi lebih bermakna. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu, pemerintah menerapkan sistem pendidikan nasional yang berfokus kepada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan manusia-manusia yang berkualitas juga. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik ke arah perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Pendidikan dapat menentukan kemajuan suatu bangsa. Sebagaimana yang dinyatakan UU No 20 Tahun 2003,

Tujuan umum pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan tidak terlepas dari kurikulum pendidikan yang telah ditetapkan. Kurikulum dari tahun ketahun selalu mengalami perubahan. Hal itu merupakan sesuatu yang harus terjadi pada bidang pendidikan, dalam rangka menerapkan pendidikan yang bermutu, pemerintah telah menetapkan Kurikulum Tahun 2013 untuk diterapkan pada sekolah/madrasah. Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 1 Juli 2014, dengan guru kelas Ibu Eksiana di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 37 /III Koto Tuo, Kecamatan Depati VII, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, pada saat pembelajaran 1, tema 2, dan sub tema 1 berlangsung, pertama, guru langsung menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah lalu melakukan tanya jawab tentang materi. Selanjutnya, siswa diminta menjawab pertanyaan pada buku siswa. Sedangkan kegiatan menalar dan mencoba siswa hanya sebatas mengerjakan soal yang ada pada buku. Setelah itu langsung dikumpulkan dan dilanjutkan ke materi selanjutnya tanpa ada kegiatan untuk mengkomunikasikan hasil yang dijawab siswa. Hal itu tidak membawa siswa menjadi pribadi yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, berdampak pada siswa dalam menetapkan suatu prinsip pada suatu masalah masih tergolong rendah, serta hasrat ingin tahu siswa masih rendah, dan kurang berani mengemukakan ide. Wawasan siswa masih tergolong rendah (kurang luas), siswa masih tidak percaya diri. Menjawab pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak sangat minim sekali. Semua hal tersebut ditunjukkan pada saat guru meminta anak untuk memberikan alasan mengapa bisa terjadi kekeringan, hanya 2 orang yang bisa menjelaskan dan yang lain ada yang diam serta sebagian ada yang meribut. Sebagian besar anak tidak percaya diri dalam mengemukakan ide dengan alasan takut salah. Siswa cepat puas dengan materi yang diberikan, kecenderungan anak mencari jawaban yang lebih luas dan memuaskan tergolong sangat rendah. Hal itu ditunjukkan saat anak mengisi peta pikiran mengapa air penting bagi manusia, dan apa saja kegunaan air, jawaban siswa hanya dua sampai tiga kalimat, bahkan ada yang menulis hanya satu kalimat saja. Hal ini membuat anak sulit dalam menemukan dan mendapatkan ide dan pemecahan baru dari suatu masalah. Selain itu model pembelajaran yang digunakan guru konvensional yaitu ceramah, dan sedikit diskusi guru memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif, dan tidak menggunakan model dan strategi pembelajaran.

Di samping itu, peneliti memperoleh informasi bahwa rata-rata skor hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam pelaksanaan ulangan harian belum optimal dan belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tersebut yakni ≥ 70 . Terdapat 9 siswa (52,9%) dari 17 siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Ini artinya hanya ada 8 siswa (47,47%) yang mencapai KKM.

Berdasarkan keputusan menteri pendidikan nomor 179342/MPK/KR/2014 yang menyatakan bahwa menghentikan pelaksanaan kurikulum 2013 di sekolah yang baru menerapkan satu semester supaya kembali menggunakan kurikulum 2006, maka penelitian ini akan dikembalikan pada kurikulum KTSP dengan mengambil mata pelajaran matematika sebagai objek penelitian. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan kembali kepada kurikulum KTSP dengan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas

dan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dan asli, yang sebelumnya belum dikenal ataupun memecahkan masalah baru yang dihadapi. Menurut Slameto (2010:145), “Kreativitas adalah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada”. Kreativitas merupakan kemampuan yang tidak hanya sekedar menjawab soal matematika dengan tepat, akan tetapi merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tak terduga, memiliki keberanian mencoba sesuatu yang tidak lazim dan sebagainya. Sedangkan model pembelajaran *Problem Based Learning*, adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Menurut Wina (2013:91), model *Problem Based Learning* ini merupakan strategi pembelajaran yang menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar dengan permasalahan-permasalahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Matematika Model *Problem Based Learning* di SD 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kerinci.

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

1. Mengorientasikan siswa pada masalah
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat aktif pada aktivitas penyelesaian masalah.
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing pengalaman individual/ kelompok
Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan penyelesaian masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5. Menganalisa dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.
Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Dari langkah-langkah pembelajaran PBL ini, sangat dibutuhkan kreativitas siswa, agar mampu mendefinisikan permasalahan, mengolah informasi dan menganalisa

proses penyelesaian masalah. Disamping itu kemampuan berpikir siswa juga akan dioptimalisasikan melalui proses kerjasama dalam kelompok.

Adapun rumusan masalahnya adalah bagaimanakah peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* di SD 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kabupaten Kerinci. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V pada Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* di SD 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kerinci. Sedangkan manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu bagi siswa, agar lebih meningkatkan hasil belajar dan pemahaman dalam pembelajaran. Bagi guru sekolah dasar, sebagai pedoman dalam penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat mendorong para guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka perbaikan pembelajaran

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas atau PTK adalah *research* yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SD 37/III desa Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kabupaten Kerinci, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 37/III Koto Tuo Kerinci, yang berjumlah 17 orang, yaitu 7 orang siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tanggal 12- 23 januari tahun ajaran 2014/2015.

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

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

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

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.

Perencanaan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan yang dimulai dari menyusun materi sampai menyusun soal tes akhir siklus. Selanjutnya, pelaksanaan ini dilakukan sesuai dengan rencana, yang mana satu siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Kegiatan awal dilakukan dengan membangkitkan motivasi dan perhatian siswa, memberikan acuan dan melakukan apersepsi. Kegiatan inti dilakukan sesuai dengan langkah-langkah *problem based learning*. Kegiatan akhir adalah melakukan peninjauan kembali pemahaman siswa dan melaksanakan penilaian.

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru di kelas. Selanjutnya refleksi dilakukan untuk melihat apakah hasil pengamatan memerlukan tindak lanjut atau tidak.

a. Pelaksanaan Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran.

Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru yang diisi oleh ibuk Eksiana S.Pd selaku observer I dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus I ini, peneliti mendapatkan skor 3 untuk kegiatan awal, 4 untuk kegiatan inti, dan 4 untuk kegiatan akhir. Hal ini dikarenakan ada deskriptor yang belum terlihat pada proses pembelajaran. Pada kegiatan awal guru tidak membangkitkan motivasi dan perhatian siswa. Pada kegiatan inti guru belum terlihat membantu siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, serta pada kegiatan akhir guru telah melaksanakan semua deskriptor dan memperoleh skor empat. Oleh karena pada siklus I tidak semua deskriptor terlaksanakan, berikut ini adalah tabel jumlah skor dan persentase hasil kinerja observasi guru siklus I.

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

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

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

b. Data Hasil Observasi Hasil dan Kreativitas Belajar Siswa

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

Tabel 2: Hasil Tes Akhir Belajar Matematika Siswa Siklus I

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

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

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

2. Deskripsi Pembelajaran Siklus II

Perencanaan siklus II disusun sesuai dengan refleksi yang dilakukan pada siklus I, mulai dari membimbing dan memperhatikan siswa saat pembelajaran berlangsung sampai mengorganisasikan waktu dengan baik. Tindakan yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada RPP. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru di kelas. Selanjutnya, refleksi dilakukan untuk melihat apakah hasil pengamatan memerlukan tindak lanjut atau tidak.

a. Pelaksanaan Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran.

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

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

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase
1	12	80%
2	13	86,6 %
Rata-rata	11,5	83,3%
Target		70%

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

1. Data Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus II

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

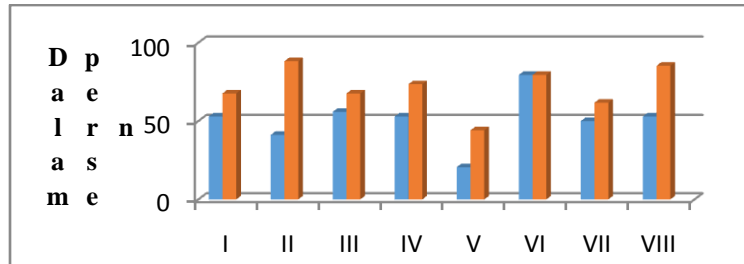
Tabel 4: Tes Akhir Belajar Matematika Siswa Siklus II

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

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

Pembahasan siklus I dan siklus II

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



Keterangan: ■ = Siklus I ■ = Siklus II

Berdasarkan diagram tersebut, kategori I adalah hasrat ingin tahu siswa meningkat sebanyak 14,7% , hal ini disebabkan bahwa guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar tidak malu untuk bertanya. Kategori II adalah kecenderungan siswa mencari jawaban yang luas dan memuaskan meningkat sebanyak 47,06% hal ini terjadi karena siswa sudah memulai mencoba memecahkan masalah dengan menggunakan buku berbagai sumber, dan siswa sudah mampu saling bertukar pikiran saat kerja kelompok. Katagori ke III adalah kreativitas menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak meningkat sebanyak 11,76%. Hal ini terjadi karena siswa menjawab benar dan tepat. Kategori IV keinginan untuk mengemukakan dan meneliti mengalami peningkatan sebanyak 20,28% hal ini terjadi karena siswa sudah yakin dengan jawabannya, dan siswa sudah mulai percaya diri untuk tampil. Katagori ke V adalah kecenderungan siswa menyukai tugas yang lebih berat dan sulit meningkat sebanyak 23,53% hal ini terjadi karena anak sudah mampu menjawab soal-soal yang kesulitannya lebih tinggi. Ke VI adalah berpikir fleksibel tidak mengalami peningkatan. Ke VII adalah kemampuan membuat analisis dan sintesis meningkat menjadi 11,76%. Hal ini dikarenakan siswa sudah mampu membuat sintesis analisis dari pemecahan masalah yang benar, dan yang terakhir adalah Ke VIII semangat bertanya dan meneliti meningkat menjadi 32,35%. Hal ini dikarenakan anak sudah berani bertanya tentang materi dan tidak malu-malu lagi dan anak meneliti yang ditulis temannya saat menyajikan hasil karya dengan jawabannya sendiri.

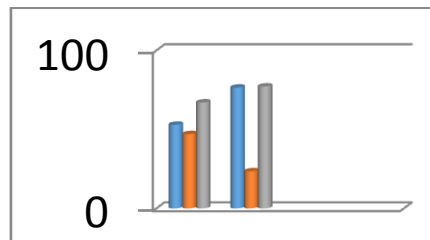
Dari diagram tersebut dapat dilihat kenaikan rata-rata kreativitas dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui model *problem based learning* yang dilaksanakan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, karena model *problem based learning* merupakan model yang menyajikan masalah-masalah dalam pencapaian tujuan belajar, sehingga siswa dituntut untuk mampu memecahkan masalah dengan menggunakan ide-ide kreatif . Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan kreativitas belajar siswa yang telah ditetapkan.

2. Diagram Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I dan II



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

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



■ = Tuntas ■ = Tidak Tuntas ■ = Rata- Rata

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

Penutup

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model *problem based learning* di SD Negeri 037 Koto Tuo pada kelas V dapat meningkatkan Kreativitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada siklus I persentase kreativitas siswa sebesar 50,73% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 70,95%. Hasil belajar siswa pada siklus II telah meningkat bila dibandingkan dengan siklus I dan telah berada pada kategori baik. Hal ini terbukti pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa 67,08, sedangkan siklus II mencapai 77,10. Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan model *problem based learning* dengan alasan bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui model

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

Daftar Rujukan

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

**Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran
Matematika Model *Problem Based Learning*
Di Sd 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII
Kabupaten Kerinci**

Nia Amelia & Zulfa Amrina.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta

E-mail : niaamelia275@ymail.com

Abstrak

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

Keywords: creativity, problem based learning, learning mathematics

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia, dengan adanya pendidikan maka kualitas hidup manusia juga akan menjadi lebih bermakna. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu, pemerintah menerapkan sistem pendidikan nasional yang berfokus kepada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan manusia-manusia yang berkualitas juga. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik ke arah perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Pendidikan dapat menentukan kemajuan suatu bangsa. Sebagaimana yang dinyatakan UU No 20 Tahun 2003,

Tujuan umum pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan tidak terlepas dari kurikulum pendidikan yang telah ditetapkan. Kurikulum dari tahun ketahun selalu mengalami perubahan. Hal itu merupakan sesuatu yang harus terjadi pada bidang pendidikan, dalam rangka menerapkan pendidikan yang bermutu, pemerintah telah menetapkan Kurikulum Tahun 2013 untuk diterapkan pada sekolah/madrasah. Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 1 Juli 2014, dengan guru kelas Ibu Eksiana di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 37 /III Koto Tuo, Kecamatan Depati VII, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, pada saat pembelajaran 1, tema 2, dan sub tema 1 berlangsung, pertama, guru langsung menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah lalu melakukan tanya jawab tentang materi. Selanjutnya, siswa diminta menjawab pertanyaan pada buku siswa. Sedangkan kegiatan menalar dan mencoba siswa hanya sebatas mengerjakan soal yang ada pada buku. Setelah itu langsung dikumpulkan dan dilanjutkan ke materi selanjutnya tanpa ada kegiatan untuk mengkomunikasikan hasil yang dijawab siswa. Hal itu tidak membawa siswa menjadi pribadi yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, berdampak pada siswa dalam menetapkan suatu prinsip pada suatu masalah masih tergolong rendah, serta hasrat ingin tahu siswa masih rendah, dan kurang berani mengemukakan ide. Wawasan siswa masih tergolong rendah (kurang luas), siswa masih tidak percaya diri. Menjawab pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak sangat minim sekali. Semua hal tersebut ditunjukkan pada saat guru meminta anak untuk memberikan alasan mengapa bisa terjadi kekeringan, hanya 2 orang yang bisa menjelaskan dan yang lain ada yang diam serta sebagian ada yang meribut. Sebagian besar anak tidak percaya diri dalam mengemukakan ide dengan alasan takut salah. Siswa cepat puas dengan materi yang diberikan, kecenderungan anak mencari jawaban yang lebih luas dan memuaskan tergolong sangat rendah. Hal itu ditunjukkan saat anak mengisi peta pikiran mengapa air penting bagi manusia, dan apa saja kegunaan air, jawaban siswa hanya dua sampai tiga kalimat, bahkan ada yang menulis hanya satu kalimat saja. Hal ini membuat anak sulit dalam menemukan dan mendapatkan ide dan pemecahan baru dari suatu masalah. Selain itu model pembelajaran yang digunakan guru konvensional yaitu ceramah, dan sedikit diskusi guru memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif, dan tidak menggunakan model dan strategi pembelajaran.

Di samping itu, peneliti memperoleh informasi bahwa rata-rata skor hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam pelaksanaan ulangan harian belum optimal dan belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tersebut yakni ≥ 70 . Terdapat 9 siswa (52,9%) dari 17 siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Ini artinya hanya ada 8 siswa (47,47%) yang mencapai KKM.

Berdasarkan keputusan menteri pendidikan nomor 179342/MPK/KR/2014 yang menyatakan bahwa menghentikan pelaksanaan kurikulum 2013 di sekolah yang baru menerapkan satu semester supaya kembali menggunakan kurikulum 2006, maka penelitian ini akan dikembalikan pada kurikulum KTSP dengan mengambil mata pelajaran matematika sebagai objek penelitian. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan kembali kepada kurikulum KTSP dengan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas

dan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dan asli, yang sebelumnya belum dikenal ataupun memecahkan masalah baru yang dihadapi. Menurut Slameto (2010:145), “Kreativitas adalah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada”. Kreativitas merupakan kemampuan yang tidak hanya sekedar menjawab soal matematika dengan tepat, akan tetapi merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tak terduga, memiliki keberanian mencoba sesuatu yang tidak lazim dan sebagainya. Sedangkan model pembelajaran *Problem Based Learning*, adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Menurut Wina (2013:91), model *Problem Based Learning* ini merupakan strategi pembelajaran yang menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar dengan permasalahan-permasalahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Matematika Model *Problem Based Learning* di SD 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kerinci.

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

6. Mengorientasikan siswa pada masalah
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat aktif pada aktivitas penyelesaian masalah.
7. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
8. Membimbing pengalaman individual/ kelompok
Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan penyelesaian masalah.
9. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
10. Menganalisa dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.
Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Dari langkah-langkah pembelajaran PBL ini, sangat dibutuhkan kreativitas siswa, agar mampu mendefinisikan permasalahan, mengolah informasi dan menganalisa

proses penyelesaian masalah. Disamping itu kemampuan berpikir siswa juga akan dioptimalisasikan melalui proses kerjasama dalam kelompok.

Adapun rumusan masalahnya adalah bagaimanakah peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* di SD 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kabupaten Kerinci. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V pada Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* di SD 37/III Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kerinci. Sedangkan manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu bagi siswa, agar lebih meningkatkan hasil belajar dan pemahaman dalam pembelajaran. Bagi guru sekolah dasar, sebagai pedoman dalam penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat mendorong para guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka perbaikan pembelajaran

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas atau PTK adalah *research* yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SD 37/III desa Koto Tuo Kecamatan Depati VII Kabupaten Kerinci, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 37/III Koto Tuo Kerinci, yang berjumlah 17 orang, yaitu 7 orang siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tanggal 12- 23 januari tahun ajaran 2014/2015.

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

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

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

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

3. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.

Perencanaan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan yang dimulai dari menyusun materi sampai menyusun soal tes akhir siklus. Selanjutnya, pelaksanaan ini dilakukan sesuai dengan rencana, yang mana satu siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Kegiatan awal dilakukan dengan membangkitkan motivasi dan perhatian siswa, memberikan acuan dan melakukan apersepsi. Kegiatan inti dilakukan sesuai dengan langkah-langkah *problem based learning*. Kegiatan akhir adalah melakukan peninjauan kembali pemahaman siswa dan melaksanakan penilaian.

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru di kelas. Selanjutnya refleksi dilakukan untuk melihat apakah hasil pengamatan memerlukan tindak lanjut atau tidak.

c. Pelaksanaan Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran.

Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru yang diisi oleh ibuk Eksiana S.Pd selaku observer I dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus I ini, peneliti mendapatkan skor 3 untuk kegiatan awal, 4 untuk kegiatan inti, dan 4 untuk kegiatan akhir. Hal ini dikarenakan ada deskriptor yang belum terlihat pada proses pembelajaran. Pada kegiatan awal guru tidak membangkitkan motivasi dan perhatian siswa. Pada kegiatan inti guru belum terlihat membantu siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, serta pada kegiatan akhir guru telah melaksanakan semua deskriptor dan memperoleh skor empat. Oleh karena pada siklus I tidak semua deskriptor terlaksanakan, berikut ini adalah tabel jumlah skor dan persentase hasil kinerja observasi guru siklus I.

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

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

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

d. Data Hasil Observasi Hasil dan Kreativitas Belajar Siswa

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

Tabel 2: Hasil Tes Akhir Belajar Matematika Siswa Siklus I

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

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

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

4. Deskripsi Pembelajaran Siklus II

Perencanaan siklus II disusun sesuai dengan refleksi yang dilakukan pada siklus I, mulai dari membimbing dan memperhatikan siswa saat pembelajaran berlangsung sampai mengorganisasikan waktu dengan baik. Tindakan yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada RPP. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru di kelas. Selanjutnya, refleksi dilakukan untuk melihat apakah hasil pengamatan memerlukan tindak lanjut atau tidak.

b. Pelaksanaan Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran.

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

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

Pertemuan	Jumlah skor	Persentase
1	12	80%
2	13	86,6 %
Rata-rata	11,5	83,3%
Target		70%

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

2. Data Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus II

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

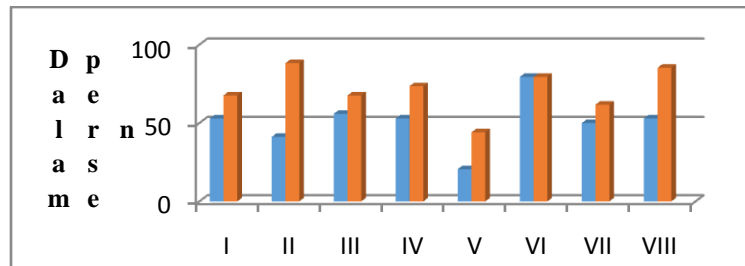
Tabel 4: Tes Akhir Belajar Matematika Siswa Siklus II

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

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

Pembahasan siklus I dan siklus II

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

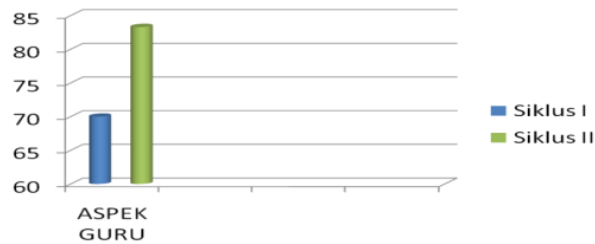


Keterangan: ■ = Siklus I ■ = Siklus II

Berdasarkan diagram tersebut, kategori I adalah hasrat ingin tahu siswa meningkat sebanyak 14,7% , hal ini disebabkan bahwa guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar tidak malu untuk bertanya. Kategori II adalah kecenderungan siswa mencari jawaban yang luas dan memuaskan meningkat sebanyak 47,06% hal ini terjadi karena siswa sudah memulai mencoba memecahkan masalah dengan menggunakan buku berbagai sumber, dan siswa sudah mampu saling bertukar pikiran saat kerja kelompok. Katagori ke III adalah kreativitas menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak meningkat sebanyak 11,76%. Hal ini terjadi karena siswa menjawab benar dan tepat. Kategori IV keinginan untuk mengemukakan dan meneliti mengalami peningkatan sebanyak 20,28% hal ini terjadi karena siswa sudah yakin dengan jawabannya, dan siswa sudah mulai percaya diri untuk tampil. Katagori ke V adalah kecenderungan siswa menyukai tugas yang lebih berat dan sulit meningkat sebanyak 23,53% hal ini terjadi karena anak sudah mampu menjawab soal-soal yang kesulitannya lebih tinggi. Ke VI adalah berpikir fleksibel tidak mengalami peningkatan. Ke VII adalah kemampuan membuat analisis dan sintesis meningkat menjadi 11,76%. Hal ini dikarenakan siswa sudah mampu membuat sintesis analisis dari pemecahan masalah yang benar, dan yang terakhir adalah Ke VIII semangat bertanya dan meneliti meningkat menjadi 32,35%. Hal ini dikarenakan anak sudah berani bertanya tentang materi dan tidak malu-malu lagi dan anak meneliti yang ditulis temannya saat menyajikan hasil karya dengan jawabannya sendiri.

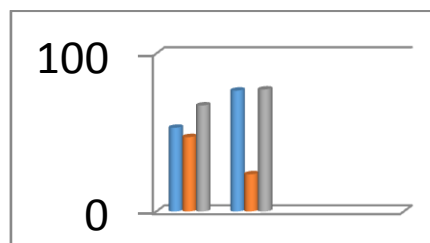
Dari diagram tersebut dapat dilihat kenaikan rata-rata kreativitas dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui model *problem based learning* yang dilaksanakan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, karena model *problem based learning* merupakan model yang menyajikan masalah-masalah dalam pencapaian tujuan belajar, sehingga siswa dituntut untuk mampu memecahkan masalah dengan menggunakan ide-ide kreatif . Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan kreativitas belajar siswa yang telah ditetapkan.

5. Diagram Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I dan II



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

6. Diagram Pesentase Hasil Belajar Siswa pada siklus I dan II



■ = Tuntas ■ = Tidak Tuntas ■ = Rata-Rata

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

Penutup

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model *problem based learning* di SD Negeri 037 Koto Tuo pada kelas V dapat meningkatkan Kreativitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada siklus I persentase kreativitas siswa sebesar 50,73% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 70,95%. Hasil belajar siswa pada siklus II telah meningkat bila dibandingkan dengan siklus I dan telah berada pada kategori baik. Hal ini terbukti pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa 67,08, sedangkan siklus II mencapai 77,10. Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan model *problem based learning* dengan alasan bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui model

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

Daftar Rujukan

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