

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN KONKRIT DI SEKOLAH DASAR

*(The Increasing of Mathematics Learning Outcomes Through Concrete Learning
Media and Creativity at Primary School)*

Sarinten

SDN Tegal Wangi Kecamatan Grogol Kota Cilegon

Chusaery Rusdy Syarif, Hadi Sutopo

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

From the results of preliminary studies and preliminary findings about the implementation of the learning process of mathematics in class IV at SDN Tegal Wangi obtained a description that creativity and student learning outcomes in mathematics learning about fractions still low, because the reality in the field of teachers rarely use the learning strategy in accordance with the development of the mindset of elementary school children who are in concrete operational stage. The purpose of this research is as (1) Improve creativity of mathematics learning in elementary school by using concrete tools ; (2) Improving student learning outcomes in the math lesson of fractional concepts by using concrete tools. The object of this research is the fourth grade students at SDN Tegal Wangi, Grogol, Cilegon. The number of students is 32 students consisting of 16 male and 16 female. The method used in this research is the Classroom Action Research (CAR), which held 3 cycles. The results showed that: Students' creativity by using concrete objects props in the learning process premises criteria, the average cycle I of 2.09, Cycle II of 2.51, the third cycle of 2.81. While the average of student learning outcomes in pre cycles of 41.2, cycle I of 64.28, cycle II of 76.85, cycle III of 86.57. Thus it can be concluded that the use of concrete object props on the learning of fractional concepts can improve students' creativity and learning outcomes.

Keywords: creativity, learning outcomes, concrete learning media

Abstrak

Dari hasil kajian pendahuluan dan temuan awal tentang pelaksanaan proses pembelajaran matematika di kelas IV SDN Tegal Wangi di peroleh gambaran bahwa kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang pecahan masih rendah, karena kenyataan di lapangan guru jarang sekali menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan pola pikir anak SD yang berada pada tahap operasional kongkrit. Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai (1). Meningkatkan kreativitas pembelajaran matematika di SD dengan menggunakan alat peraga benda kongkrit ; (2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika konsep pecahan dengan menggunakan alat peraga benda kongkrit, (3) peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Tegal Wangi kecamatan Grogol setelah menggunakan media pembelajaran kongkrit?. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tegal Wangi kecamatan Grogol Kota Cilegon. Jumlah siswa 32 siswa yang terdiri dari 16 laki-laki dan 16 perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Hasil penelitian bahwa aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode media pembelajaran kongkrit menjadi semakin meningkat, sehingga kreativitas pembelajaran dapat meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga benda kongkrit pada pembelajaran konsep pecahan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : kreativitas, hasil belajar, media pembelajaran kongkrit

A. PENDAHULUAN

1. 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 social. 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., memiliki keterampilan dan pengetahuan, mempunyai kepribadian yang matang dan mandiri.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada bulan oktober 2017, dengan guru kelas IV Ibu Sarinten di Sekolah Dasar Negeri Tegal Wangi Kelurahan Rawa Arum Kecamatan Grogol Kota Cilegon, pada saat pembelajaran matematika pada bilangan pecahan 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 bias terjadi sebagian, hanya 8 orang siswa yang bias menjelaskan dan yang lain ada yang diam serta sebagian ada yang rebut. 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 soal matematika yang terjadi pada kehidupan sehari-hari yaitu membagi makanan. 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 yang aktif dan kreatif. Di samping itu, peneliti informasi bahwa rata-rata skor hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam pelaksanaan ulangan harian belum optimal dan belum mencapai Standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tersebut yakni <70. Terdapat 20 siswa (62,5 %) dari 32 siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Ini artinya hanya 12 siswa (37,5%) yang mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Media Pembelajaran Kongkrit di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegal Wangi Kelurahan Rawa Arum Kecamatan Grogol Kota Cilegon".

Morgan dalam bukunya *Introduction To Psychology*, yang dikutip oleh (Purwanto, 1995). Pembelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang di ajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar kelas rendah hingga perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peranan matematika dalam kehidupan. Menurut (Sudjana, 2005) untuk mengetahui hasil belajar harus ditentukan terlebih

dahulu kriterianya sebagai ukuran atau patokan dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu pengajaran. Mengingat pelajaran matematika penting bagi siswa, maka Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar (KTSP) Tahun 2008 Standar Kompetensi yang dikaji adalah : Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka dan kompetensi Dasarnya ditekankan pada menentukan bilangan, melakukan penjumlahan , perkalian, dan memecahkan masalah perhitungan. Namun kenyataan yang terjadi di SDN Tegal Wangi tempat saya mengabdikan diri sebagai guru banyak ditemukan terjadinya kesenjangan dalam proses pembelajaran, diantaranya kemampuan profesional yang ditampilkan dan dimiliki guru pas-pasan, kurang memperhatikan perkembangan sekitar, sangat tergantung pada buku paket, tidak ada upaya untuk mengembangkan materi, minimnya penggunaan media dan alat peraga, dan kurang memperhatikan kebutuhan siswa. Akibat dari cara mengajar seperti ini, maka banyak ditemukan siswa-siswanya yang pasif dalam setiap pembelajaran di kelas, tidak ada terjadi suasana yang bernuansa kreatif dialog, sarat dengan hafalan, membosankan, serta proses pembelajaran yang tidak bermakna (*rote learning*) hal ini terjadi di SDN Tegal Wangi tempat peneliti mengabdikan diri sebagai guru menghadapi kenyataan nilai ulangan semester I tahun pelajaran 2016-2017 sangat jauh dan standar nilai yang sudah ditentukan oleh sekolah hanya memperoleh nilai 5,7 dari standar KKM sekolah yang sudah ditetapkan yakni sebesar 60. Salah satu aspek yang terkait dengan permasalahan di atas adalah masalah kompetensi dan kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran, ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran dapat menunjang pencapaian tujuan kurikulum dan kesesuaian dengan potensi siswa yang merupakan bagian dari kemampuan dan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran dan penggunaan media yang disesuaikan dengan materi dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa serta dapat berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran yang dilakukan (Jarolimeck, 1986:7).

2. Fokus Penelitian Tindakan

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana meningkatkan kreativitas hasil belajar matematika melalui media pembelajaran kongkrit kelas 4SDN Tegal Wangi.”

3. Pertanyaan-pertanyaan Penelitian Tindakan

Berdasarkan fokus penelitian tindakan maka ada beberapa pertanyaan-pertanyaan penelitian tindakan sebagai berikut :

- a. Seberapa baik proses perencanaan pembelajaran matematika di SD sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang kongkrit.
- b. Seberapa tinggi kreativitas dari hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika setelah penggunaan media pembelajaran kongkrit?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Tegal Wangi kecamatan Grogol setelah menggunakan media pembelajaran kongkrit?.

4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan perbandingan bagi guru di lapangan dalam memahami, penggunaan media komputer dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara rinci hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi guru sebagai bahan masukan dalam upaya perbaikan dan peningkatan pembelajaran serta menambah kreatifitas dan wawasan pengetahuan tentang peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran kongkrit.
- b. Kepala Sekolah sebagai bahan masukan untuk lebih memperhatikan peran guru sebagai pengelola proses pembelajaran dalam memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran serta memahami sebagai pendidik yang profesional.
- c. Dinas terkait sebagai bahan masukan untuk pembinaan profesional guru di sekolah.
- d. Bagi peneliti
 - 1) Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan Tesis

jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

- 2) Memperoleh masukan dari hasil Penelitian Tindakan Kelas, sebagai bahan perbandingan dan landasan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan keterampilan pembelajaran sekolah.

5. Ruang Lingkup Penelitian Tindakan

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas banyak kendala yang dihadapi di lapangan terutama dalam menyampaikan materi pengumpulan data dan obyek yang kita jadikan penelitian. Penelitian Tindakan Kelas harus

B. KAJIAN TEORI

Pembelajaran Matematika di SD

Sebagai suatu ilmu pengetahuan, matematika dibelajarkan pada pendidikan dasar. Dan bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi manusia yang kreatif dalam menghadapi tantangan perubahan yang selalu berkembang, selain melalui latihan dalam menguasai pengukuran dan geometri yang ditekankan pada kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang dan menentukan volume bangun ruang dalam pemecahan masalah. Seperti yang tercakup dalam ruang lingkup materi pada standar kompetensi matematika dari Depdiknas (Depdiknas, 2006) adalah bilangan, pengukuran, geometri dan pengelolaan data. Kompetensi dalam bilangan ditekankan pada kemampuan melakukan dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan. Pengukuran dan geometri ditekankan pada kemampuan mengidentifikasi sifat dan unsur bangun datar, bangun ruang serta menentukan sifat-sifat bangun ruang dan volume bangun ruang dalam pemecahan masalah. Pengelolaan data ditekankan pada kemampuan mengumpulkan, menyajikan dan membaca data. Juga mempersiapkan siswa agar mampu berpikir kreatif dan menerapkan matematika pada pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini penulis hanya memfokuskan pemecahan masalah yang pembahasannya ditekankan pada kemampuan menyelesaikan soal-soal matematika konsep pecahan.

Hakikat Belajar

Pengertian belajar menurut (Sunaryo, 2004) bahwa belajar adalah suatu kegiatan dimana

bekerjasama dengan pihak lain sebagai kolaborator supaya penelitian berjalan dengan baik, hal tersebut dianggap wajib karena pada pelaksanaan proses pembelajaran kegiatannya harus ada yang mengamati atau mengobservasi kegiatan pembelajaran tersebut. Kurangnya daya dukung sekolah tersebut dalam pengadaan media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan konsep pelajaran, peningkatan hasil belajar matematika kurang dimaksimalkan, pemahaman yang masih terbatas terhadap pembelajaran media kongkrit serta hasil belajar yang diperoleh apabila menggunakan sarana pendukung pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran.

seseorang membuat atau menghasilkan tingkah laku yang ada pada dirinya daam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. (Hamalik, 2005) belajar adalah suatu pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara –cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. (Dalyono, 2005) belajar adalah suatu usaha atau perbuatan yang dilakukan semua potensi yang dimiliki baik fisik, mental serta dana, panca indera, otak, dan anggota tubuh lainnya. Demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, minat, dan sebagainya. Unsur-unsur belajar menurut Anni, dkk (2004:3-4) unsur-unsur belajar adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran dapat berupa peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan, (2) angsgan(stimulus) adalah peristiwa yang merangsang indra pembelajaran. Dalam kehidupan seseorang terdapat banyak stimulus yang berada dilingkungannya, (3) memori pembelajaran yang berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Respon adalah tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Pembelajar yang sedang mengamati stimulus, maka memori yang ada didalam dirinya kemudain memberikan respon terhadap stimulus tersebut prinsip-prinsip belajar yaitu: (1) perhatian dan motivasi, (2) keaktifan, (3) keterlibatan langsung/pengalaman, (4) kematangan jasmani dan rohani

Media Pembelajaran

Menurut (Schramm, 1977) media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran yang

berbentuk benda ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk siswa memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi dirinya dalam pembelajaran. Berkait dengan hakikat media pembelajaran, (Sanaky, 2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisensi dalam mencapai tujuan pengajaran. (Sanaky, 2009) mengungkapkan pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama karena media yang dipilih harus sesuai dengan :1) tujuan pengajaran, 2) bahan pelajaran, 3) metode mengajar, 4) tersedia alat yang dibutuhkan, 5) pribadi pengajar, 6) minat dan kemampuan pembelajaran, 7) situasi pengajaran yang sedang berlangsung. Bretz dalam Basuki Wibawa (2001:31) menggolongkan semua media menjadi 7 kelas yaitu : 1) media audiovisual gerak, 2) media audiovisual diam, 3) media audiovisual semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media audio, dan 7) media cetak. (Hamalik, 1986) mengemukakan

C. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini di SDN Tegal Wangi, tepatnya di Kecamatan Grogol Kota Cilegon. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak yang terkait demi lancarnya program waktu yang sudah di rencanakan dalam pelaksanaan penelitian ini, adapun unsur-unsur yang terlibat adalah para dewan guru SDN Tegal Wangi, bapak kepala sekolah yang langsung bertanggung jawab disekolah tersebut, dan kepala UPTD sebagai stekholder yang dapat membantu jalannya proses penelitian.

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek yang diteliti adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegal Wangi yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Peneliti sebagai pengamat melakukan pengamatan langsung dilapangan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media alat peraga benda kongkrit sebagai motivasi belajar siswa, serta melakukan wawancara kepada responden, yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa

bahwa media pembelajaran sebagai perantara dapat membangkitkan keinginan atau minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap informasi yang diterima.

Kreativitas Belajar

Kreativitas juga dapat disebut sebagai kecerdasan kreatif (*Creative Intelegensia*) yang artinya kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang menarik dan bernilai bagi pemecahan suatu masalah (Bruzan, 2004; Stemberg, 1997). Kreativitas juga sering dikatakan dengan kemampuan seseorang untuk capai berbagai alternatif baik dalam bentuk pemikiran, pendekatan permasalahan, ataupun aktivitas seolah-olah orang kreatif tidak pernah kehilangan aksi untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran, anak yang mendapatkan hambatan mengungkapkan pikirannya secara bebas akan mempengaruhi perkembangan psikososial anak tersebut serta anak tidak dapat mengekspresikan diri secara bebas, hal tersebut akan membuat anak kurang percaya diri.

tentang kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan media alat peraga.

3. Teknik Pengumpulan Data Penelitian Tindakan

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen merupakan ciri penelitian kualitatif, instrumen dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan beberapa instrumen yang mewakili bagaimana keberhasilan penelitian pembelajaran yang akan dilaksanakan. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) observasi, (2) wawancara, (3) tes hasil belajar.

Analisis adalah proses menyusun data agar ditafsirkan. Menyusun data berarti menggolongkannya dalam pola, tema atau kategori. Data kualitatif terutama terdiri atas kata-kata bukan angka-angka. Jadi dalam penelitian kualitatif analisis data harus dimulai sejak awal. Data yang diperoleh dari lapangan harus segera dituangkan dalam bentuk tulisan dan analisis.

Macam-macam cara Yang dapat dipakai, tidak ada cara tertentu yang dapat dijadikan pegangan bagi semua peneliti. Salah satu cara yang dapat dianjurkan ialah mengikuti langkah-

langkah berikut yang masih bersifat umum yakni sebagai berikut : (1) display data, (2) reduksi data, (3) mengambil simpulan dan verifikasi.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada pembelajaran pra siklus mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Tegal Wangi dengan materi pecahan hasilnya kurang memuaskan. Pada pertemuan awal sebelum masuk siklus I, siswa diberikan pre-tes sebelum pembelajaran, guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi pecahan, karena sebelum naik ke kelas IV siswa sudah belajar dan mengenal berbagai bentuk pecahan. Tetapi dari hasil pre-tes siswa di peroleh kesimpulan bahwa siswa masih tergolong belum mampu mengerjakan tes tertulis dengan baik. Pada bagian ini membuat data yang di peroleh berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan hasil evaluasi yang dilakukan didalam proses pembelajaran dikelas IV SD Negeri Tegal Wangi.

Pada tahap ini peneliti mengamati semua kegiatan yang telah dilakukan siswa mulai dari awal sampai akhir kegiatan, tingkat ketuntasan belajar siswa baru mencapai 37,5%, ini berarti siswa yang baru mencapai KKM hanya berjumlah 12 orang siswa.

Selanjutnya peneliti berkonsultasi dengan pembimbing untuk mengungkap dan memperjelas masalah, dan mencari alternatif pemecahan masalah. Dari hasil diskusi dengan supervisor 2 tentang proses pembelajaran yang berlangsung, peneliti memperoleh masukan untuk melakukan perbaikan pembelajaran yaitu siklus I.

Siklus I

Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.

Perencanaan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah di tetapkan 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.

Pelaksanaan Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran.

Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru yang diisi oleh ibu Yayah Rohmiyati 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.

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.

Siklus II

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.

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. 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.

Data Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus II

Tabel 4: Tes Akhir Belajar Matematika Siswa Siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Matematika		
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata
32	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 29 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.

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.

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,

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 presentase 50,73%.

dapat dikatakan bahwa siklus II persentase hasil belajar siswa meningkat dibandingkan dengan siklus I.

Pelaksanaan Siklus III

Siklus ini merupakan siklus yang membahas tentang materi pecahan terdiri dari dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan presentasi dan diskusi. Pertemuan kedua mengerjakan latihan soal-soal untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap refleksi melihat data-data penelitian yang dipaparkan berdasarkan hasil observasi pada tiga aspek yang diteliti : (1) pembelajaran menggunakan pembelajaran media kongkret pada matematika di kelas 4 SDN Tegal Wangi diperoleh skor sudah mencapai 81,53%, ini berarti kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikategorikan sangat berkualitas atau sangat baik. Batas keberhasilan ditetapkan 80% atau kriteria baik, dengan demikian kualitas pembelajaran dengan menggunakan, (2) pembelajaran media kongkret berhasil melampaui batas keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, (3) kreativitas siswa sudah mencapai sebesar 67,03% dalam kategori baik. Batas keberhasilan ditetapkan 65% atau kriteria baik. Dengan demikian sudah mencapai batas keberhasilan, yaitu kemampuan siswa dalam

evaluasi pembelajaran matematika materi pecahan mencapai rata-rata 83,87% sudah di atas KKM yaitu 70 dan ketuntasan belajar sudah 90,32 %. Dengan demikian hasil penelitian sudah mencapai batas keberhasilan yang ditetapkan 75.

Pengamatan Pendahuluan

Permasalahan yang terjadi di SDN Tegal Wangi tempat saya mengabdikan diri sebagai guru banyak ditemukan terjadinya kesenjangan dalam proses belajar mengajar, diantaranya kemampuan profesional yang ditampilkan dan dimiliki guru pas-pasan, kurang memperhatikan perkembangan sekitar, sangat tergantung pada buku paket, tidak ada upaya untuk mengembangkan materi, minimnya penggunaan media dan alat peraga, dan kurang memperhatikan kebutuhan siswa. Akibat dari cara mengajar seperti ini, maka banyak ditemukan siswa-siswa yang pasif dalam setiap pembelajaran dikelas, tidak terjadi suasana yang bernuansa kreatif dialog, sarat dengan hafalan, membosankan, serta proses pembelajaran yang tidak bermakna (*rote learning*) hal ini terjadi di SDN Tegal Wangi tempat peneliti mengabdikan diri sebagai guru menghadapi kenyataan nilai ulangan semester I tahun pelajaran 2017-2018 sangat jauh dari standar nilai yang sudah ditentukan oleh sekolah hanya memperoleh nilai 4,8 dari standar KKM sekolah yang sudah ditetapkan yakni sebesar 7,0.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah disajikan dalam bab IV dapat diambil kesimpulan bahwa dengan diadakannya perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dari 32 siswa sudah mencapai target KKM dengan persentase 100 % dan siswa dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dengan target KKM 70. Pembelajaran dengan menggunakan metode media pembelajaran kongkret pada mata pelajaran Matematika materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, maka penelitian mengajukan beberapa saran dan tindak lanjut sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan untuk menerapkan pembelajaran penggunaan metode *media pembelajaran kongkrit* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam

Paparan Data Hasil Penelitian Tindakan

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%. Berdasarkan permasalahan yang ada dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka tindakan yang akan dilakukan adalah melakukan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Dalam model ini peneliti bukan hanya memecahkan masalah pembelajaran dikelas saja, tetapi juga berupaya meningkatkan profesionalisme guru, melalui kegiatan inovasi yang berlandaskan refleksi dari upaya-upaya alternatif yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan kinerja guru dan siswa.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu rangkaian siklus - siklus (*a Spiral Of Steps*). Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model siklus Kemmis dan Mc. Taggart, yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observating*) dan refleksi (*reflecting*).

materi pecahan, karena dengan pembelajaran penggunaan media gambar akan menjadikan pembelajaran lebih aktif untuk materi bangun ruang dan lebih kreatif.

2. Untuk meminimalisirkan siswa yang tidak tuntas belajar, hendaknya guru lebih cepat dalam menangani siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi siswa sendiri, diharapkan lebih bersemangat dalam belajar dan disarankan untuk tidak malu, takut, atau segan bertanya, kepada guru jika ada hal-hal yang masih kurang dimengerti.
4. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alane Jordan Starko. (n.d.). *Creativity In The Classroom*, 35.
- Arief S. Sadiman. (1984). *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, Penempatan*. Jakarta: Rajawali.
- Dalyono, M. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Depdiknas: Dirjendikti.
- Erman Suherman, D. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jica.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hamalik, O. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, E. B. (1992). Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. In T. Khatimah (Ed.) (2002nd ed., pp. 8–9). Jakarta: Erlangga. Retrieved from [http // www. e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com)
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Prenada Media.
- Mudjiono, D. dan. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. (1995). *Introduction To Psychologi*.
- Ruseffendi. (2008). *Dasar-Dasar Matematika Modern untuk Guru*. (Tarsito, Ed.). Bandung.
- Sanaky, A. . H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Schramm, W. (1977). *Big Media Little Media*. London: Sage Public-Baverly Hills.
- Setiamihardja, R. K. (2007). Pendekatan Open Ended dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, 32.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakur.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Widodo, A. (2006). Profil pertanyaan guru dan siswa dalam pembelajaran sains. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, (4(2)), 139–148.