
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI KREATIVITAS DAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*

(The Improving Learning Outcomes Through Creativity and Problem Based Learning Model)

Samudi

SDN. Cerukcuk 2 Kecamatan Tanara Kabupaten Serang

samudi@yahoo.com

Asnawi Syarbini

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

asnawi_sy@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this research is to improve students' creativity and student learning outcomes, and in accordance with the purpose of learning the student is able to understand the concept of sensory organs and their functions using the learning model of Problem Based Learning (PBL) and creativity. To achieve the above objectives, the researchers conducted qualitative research with this type of research in the form of a class action using the model of Kemmis and Taggart, the technique of collecting data through observation and testing as well as field notes, and using three cycles diantaranya first cycle, second cycle, and the cycle III. The results showed, that improved student learning outcomes in the concept of human sensory organs in science teaching from the first cycle, 59.19; Cycle II, 70.04; cycle III, 85.21. Or an increase of the percentage of the cycle I to cycle II (18.33%), and the second cycle to cycle III (21.65%) and the average value of the creativity of students in the learning process by using a learning model of Problem Based Learning (PBL) and creativity at this stage of the cycle I to cycle II (23.86%), while the second cycle to cycle III (56.02%).

Keywords: Learning Results, Creativity, Problem Based Learning (PBL)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni siswa mampu memahami konsep alat indera dan fungsinya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan kreativitas. Untuk mencapai tujuan diatas, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan jenis kualitatif dalam bentuk penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Taggart, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes serta catatan lapangan, serta menggunakan tiga siklus yang diantaranya siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa peningkatan hasil belajar siswa dalam konsep alat indera manusia pada pembelajaran IPA dari siklus I, 59,19; siklus II, 70,04; siklus III, 85,21. Atau mengalami peningkatan prosentase siklus I ke siklus II (18,33%), dan siklus II ke siklus III (21,65%) dan nilai rata-rata kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan kreativitas pada tahap siklus I ke siklus II (23,86%); sedangkan siklus II ke siklus III (56,02%).

Kata kunci: Hasil Belajar, Kreativitas, *Problem Based Learning* (PBL)

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Lembaga pendidikan dasar merupakan landasan awal bagi siswa dalam menempuh suatu pendidikan dan bertujuan untuk membekali siswa agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi lagi yaitu Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP). Pada setiap lembaga pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran berpedoman pada kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah pusat dan dapat dikembangkan sesuai dengan daerah serta potensinya masing-masing.

Melalui pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diharapkan tiap satuan pendidikan antara lain agar dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk:

- a. Belajar untuk bermain dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b. Belajar untuk memahami dan menghayati
- c. Belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif
- d. Belajar untuk hidup bersama dan berguna untuk orang lain, dan
- e. Belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. (Depdiknas, 2006: 21).

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar dan terdapat dalam kurikulum (KTSP) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (termasuk pengantar sains dan teknologi) menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses sains.

Belajar aktif merupakan cara siswa untuk membangun pengetahuannya, seperti dikemukakan Piaget (Hilda K dan Margaretha, 2002: 56) bahwa "*Knowledge arises neither from objects or child, but from interactions between the child and those object*" artinya pengetahuan tidak juga timbul dari benda atau anak melainkan berkaiatan antara anak dan benda tersebut.

Adapun tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang

bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. (Depdiknas 2006 : 37).

Dengan melihat uraian di atas, maka pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung kepada benda-benda konkret atau model artificial. Siswa akan dapat belajar lebih banyak melalui bermain dan melakukan percobaan dengan objek nyata. Sehingga siswa dapat belajar melalui pengalamannya, dapat memotivasi minat belajar serta dapat meletakkan dasar bagi mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan pembentukan konsep-konsep baru.

Berkaitan dengan proses pembelajaran, maka hal mendasar yang perlu mendapat perhatian bersama adalah bagaimana materi pelajaran yang disampaikan guru dapat dimengerti dan dipahami secara tuntas oleh siswa sehingga tercipta kepemilikan Kompetensi Dasar tertentu dalam diri siswa. Keberhasilan guru dalam menyajikan materi pelajaran yang dapat dimengerti, dipahami serta dikuasai tuntas oleh siswa merupakan komponen penting dan utama dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan seorang siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dalam pendidikan siswa akan dinilai keberhasilannya melalui tes hasil belajar. Hasil yang diharapkan adalah hasil belajar yang baik karena setiap orang menginginkan prestasi yang tinggi baik siswa, guru, sekolah, maupun orang tua hingga

masyarakat. Akan tetapi, antara siswa satu dengan siswa yang lainnya berbeda dalam pencapaian hasil belajar. Ada yang mampu mencapai hasil belajar yang tinggi, dan ada juga siswa yang rendah hasil belajarnya.

Ketidaktahuan peserta didik mengenai kegunaan IPA dalam praktek sehari-hari menjadi penyebab mereka lekas bosan dan tidak tertarik pada mata pelajaran IPA. Selain itu, guru dalam menyampaikan materi dilakukan secara monoton, metode pembelajaran yang dilakukan tidak bervariasi dan hanya berpegang teguh pada buku-buku paket saja. Di sisi lain, para siswa yang diajar dengan model yang demikian itu banyak kelihatan tidak bergairah, tidak memperhatikan pelajaran dengan serius bahkan ada pula yang kelihatan mengantuk. Oleh karena itu, perlu ada suatu model pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman dan penerapan IPA dalam kehidupan sehari-hari adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Tan dalam Rusman (2010: 229), PBL merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. *Problem Based Learning* (PBL) bermaksud untuk memberikan ruang gerak berpikir yang bebas kepada siswa untuk mencari konsep dan penyelesaian masalah yang terkait dengan materi yang diajarkan guru di sekolah. Dengan menggunakan model PBL dalam pembelajaran matematika, siswa tidak hanya sekedar menerima informasi dari guru saja, karena dalam hal ini guru sebagai motivator dan fasilitator yang mengarahkan siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran dengan diawali pada masalah yang berkaitan dengan konsep yang dibelajarkan.

PBL bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, salah satu potensi yang amat penting dan sangat besar sekali pengaruhnya dalam kehidupan seseorang adalah faktor kreativitas. Dalam melaksanakan tugas di sekolah perlu dorongan dari dalam diri untuk bisa merangsang kerja lebih giat dan faktor yang mampu merangsang seseorang

untuk dapat bekerja lebih giat itulah yang disebut dengan kreativitas. Kreativitas menurut Munandar (2009: 25) adalah sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Jika kreativitas siswa tinggi untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang sebanyak-banyaknya, maka siswa dimaksud akan lebih giat untuk menekuni pelajaran tersebut dan akhirnya bisa meraih hasil belajar yang tinggi. Peran kreativitas belajar siswa sangat penting sekali untuk merangsang pola berpikir siswa yang positif demi menunjang keberhasilan belajar siswa di sekolah. Dengan adanya penciptaan kreativitas diharapkan siswa terdorong semangat dan keterampilan berpikir yang tinggi dalam menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah dengan baik.

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, terdapat berbagai penelitian pendukung diantaranya: penelitian Taufik (2010: 45), yang menunjukkan bahwa hasil belajar akan dapat dicapai siswa secara maksimum apabila tingkat kreativitas siswa tinggi dalam belajar. Kreativitas siswa yang tinggi tersebut didorong adanya strategi pembelajaran yang benar (relevan), dimana aspek kreativitas siswa dan strategi pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Penelitian Elyk Fithrotinnajidah (2010), hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah cenderung meningkat.

Sementara berdasarkan hasil studi peninjauan yang dilakukan peneliti melalui observasi yang didokumentasikan dalam mengajarkan konsep Alat Indera Manusia guru hanya menggunakan metode ceramah dengan penjelasan yang monoton, sehingga pengajaran berlangsung satu arah (*teacher centered*), verbalisme dan hapalan dan bertentangan sebagaimana dikatakan oleh Piaget dalam Hilda. K dan Margaretha, (2002: 98) bahwa perkembangan interaksi dengan objek-objek di lingkungan anak mempunyai pengaruh yang lebih kuat terhadap berpikir anak dari pada yang ditimbulkan oleh pengetahuan yang disampaikan melalui cerita yang bersifat verbal.

Guru dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan alat peraga dan hanya terbatas pada buku paket, guru selalu memandang siswa sebagai individu yang tidak mempunyai potensi pengetahuan yang dimilikinya, sehingga siswa tidak dapat mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri dengan hal-hal baru, dan siswa menjadi tidak antusias atau tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dari penyebab di atas maka hasil belajar kurang optimal, hal ini terjadi di SDN Cerucuk 2 Kecamatan Tanara khususnya dikelas IV (empat) pada pembelajaran IPA tentang konsep alat indera manusia, ini terlihat pada hasil penilaian formatif dengan perolehan nilai rata-rata siswa 5,0 dari 24 siswa.

Atas dasar hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang sekiranya mampu mengoptimalkan hasil pembelajaran IPA. Adapun penelitian ini bersifat secara kolaboratif dengan pengertian guru (teman sejawat) dan Kepala Sekolah bekerja sama dengan peneliti untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan sesuai dengan tugasnya.

2. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas dari fokus penelitian tindakan kelas ini peneliti membuat rumusan masalah penelitian, adapun rumusan masalah penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah menstimulasi kreativitas siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPA?
- b. Bagaimanakah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA?
- c. Bagaimanakah evaluasi kreativitas dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA?
- d. Apakah melalui stimulasi kreativitas dan penerapan pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar IPA?

3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan yang diuraikan dalam latar belakang dalam bab I penelitian tindakan kelas ini mempunyai tujuan yaitu untuk “meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep Alat Indera Manusia melalui kreativitas dan model pembelajaran *Problem Based Learning*

(PBL) di kelas IV (empat) SDN Cerucuk 2 Kecamatan Tanara Kabupaten Serang”.

B. KAJIAN TEORETIK

Hasil belajar IPA adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar atau nilai yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran IPA. Dalam belajar IPA terjadi proses berpikir dan terjadi kegiatan mental dalam menyusun hubungan-hubungan antara bagian-bagian informasi yang diperoleh sebagai pengertian.

Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menetapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri kognitif (*aptitude*) seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran maupun ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang keterlibatan siswanya lebih besar dalam pemecahan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah yang disajikan oleh pendidik.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian Tindakan Kelas

Yang menjadi lokasi atau tempat penelitian ini adalah SDN Cerucuk 2 Kecamatan Tanara Kabupaten Serang. Adapun dipilihnya sekolah ini sebagai tempat penelitian didasarkan pada pertimbangan dan alasan, yang diantaranya :

- a. Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian, karena Sekolah Dasar Negeri Cerucuk 2 merupakan tempat peneliti melaksanakan tugas.
- b. Peneliti merasakan adanya masalah dalam proses pembelajaran IPA, karena setelah melakukan pengamatan dan observasi guru kelas IV (empat) masih sering dan umumnya menggunakan metode ceramah kurangnya penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran IPA.
- c. Pemahaman siswa tentang konsep Alat Indera Manusia kurang optimal dan masih kurang penguasaannya, dikarenakan kurangnya keterlibatan

siswa dalam melakukan kegiatan-kegiatan interaktif dalam belajarnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cerucuk 2 Kecamatan Tanar aSerang pada siswa kelas 4 tahun pelajaran 2013/2014.

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek penelitian atau populasi (Arikunto, 2010: 173). Sedangkan menurut Sugiyono (2012: 117), mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut maka yang menjadi subjek penelitian adalah guru dan 24 orang siswa kelas IV (empat) di Sekolah Dasar Negeri Cerucuk 2. pada penelitian ini digunakan kelas IV (empat), karena pada kompetensi dasar konsep Alat Indera Manusia, diajarkan di kelas IV (empat) pada semester I.

3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan kerangka analisis sebagai berikut:

- a. Seleksi data, pengelompokan dan pengolahan data, dan interpretasi data
- b. Evaluasi dan refleksi terhadap hasil interpretasi data
- c. Tindak lanjut atau rekomendasi.

Kerangka pengolahan dan analisis data tersebut di atas akan diberlakukan pada setiap siklus tindakan sampai perbaikan pembelajaran dianggap optimal. Target optimal dimaksudkan baik untuk kinerja guru maupun hasil belajar siswa.

Pengolahan data hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang terkumpul, terdiri dari data hasil observasi guru, observasi siswa, dan tes hasil belajar siswa setiap siklus. Adapun langkah-langkah pengolahan terhadap data yang terkumpul dari setiap siklus adalah sebagai berikut:

a. Teknik Analisis Data Kualitatif Hasil Observasi Siswa Dan Guru Terhadap Pelaksanaan Tindakan Setiap Siklus

Analisis data dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu analisis yang hanya

menggunakan statistik sederhana, baik menggunakan jumlah data maupun persentase. Sedangkan keberhasilan dari sisi hasil dapat dilihat dari meningkatnya prestasi hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa secara signifikan sesuai dengan acuan yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Prinsip penilaian yang diterapkan di sini sedapat mungkin mengacu pada Penilaian Berbasis Kelas atau Berbasis Peserta Didik, artinya penilaian dilakukan sepenuhnya oleh guru terhadap seluruh aspek dan proses kegiatan belajar siswa dengan instrumen penilaian yang bervariasi dengan tetap memperhatikan perbedaan kemampuan individual siswa. Oleh karena itu Pedoman acuan penilaian yang ditentukan dalam penelitian ini untuk mengukur kemajuan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa ditetapkan berdasarkan kriteria PAP (Penilaian Acuan Patokan). Berdasarkan kriteria PAP, kemajuan hasil belajar siswa melalui penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah dikatakan meningkat secara signifikan manakala dari hasil evaluasi di akhir tindakan penelitian (siklus), seluruh siswa telah berhasil mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran IPA di SDN Cerucuk 2 Kecamatan Tanara Kabupaten Serang Tahun Pelajaran 2013/2014, yang dalam hal ini adalah sebesar 70 poin. Atau secara prosentase, kemajuan hasil belajar siswa di sini dikatakan meningkat secara signifikan manakala nilai rata-rata hasil belajar siswa di akhir tindakan menunjukkan 70 poin. Dan dengan begitu berarti menandai berakhirnya siklus pelaksanaan program tindakan.

Adapun data tersebut adalah data hasil belajar siswa yang diberikan pada akhir pembelajaran tentang konsep alat indera manusia, data hasil observasi kreativitas siswa berdasarkan beberapa aspek yang diobservasi setiap indikator. Data hasil observasi kemampuan guru pada perencanaan dan pelaksanaan berdasarkan aspek yang diobservasi setiap indikator. Untuk lebih jelasnya tentang teknik pengolahan data kualitatif yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Konsep Alat Indera Manusia dalam Pembelajaran IPA Kelas IV (empat)

No	Nilai	Kriteria
1	0 - 20	Kurang Sekali
2	21 - 40	Kurang
3	41 - 60	Cukup
4	61 - 80	Baik
5	81-100	Baik Sekali

Tabel 2. Kriteria Kreativitas Siswa Yang Relevan Dengan Belajar

No	Nilai/Frekuensi	Kriteria
1	0 - 20	Kurang Sekali
2	21 - 40	Kurang
3	41 - 60	Cukup
4	61 - 80	Baik
5	81 - 100	Baik Sekali

Tabel 3. Kriteria Kinerja Guru dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Proses Pembelajaran Model *Problem Based Learning (PBL)*

No	Nilai/Frekuensi	Kriteria
1	0 - 20%	Kurang Sekali
2	21 - 40%	Kurang
3	41 - 60%	Cukup
4	61 - 80%	Baik
5	81 - 100%	Baik Sekali

b. Teknik Analisis Data Kuantitatif Hasil Observasi Siswa Dan Guru Terhadap Pelaksanaan Tindakan Setiap Siklus

Penskoran terhadap jawaban yang diberikan siswa, dengan skor yang sama pada tiap butir soal. Hal ini dilakukan karena bentuk soal yang digunakan yaitu bentuk soal isian singkat. Hasil dari perhitungan nilai ini agar lebih jelasnya maka peneliti membuat pedoman penilaian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Memeriksa hasil tes setiap siswa dengan berpedoman pada kunci jawaban yang telah ditentukan, dan dilanjutkan dengan pemberian skor. Menurut Arikunto (2010: 175), cara pemberian skor tersebut adalah sebagai berikut:

$$S=R$$

Keterangan : S = Skor yang diperoleh; R = Jawaban yang benar

- 2) Untuk memberikan nilai pada hasil evaluasi siswa (post tes) dapat dilakukan dengan cara menghitung skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal (jumlah skor) kemudian dikali 100, seperti berikut:

$$N = \frac{s}{\Sigma s} \times 100$$

Keterangan : N = Nilai; S = Skor yang diperoleh; ΣS = Jumlah skor

- 3) Membuat table rata-rata nilai tes hasil belajar siswa untuk setiap siklus, tentang data post tes, Arikunto (2010: 164) untuk menghitung rata-rata (mean) dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan M = mean (rata-rata), X = skor, N = jumlah siswa

- 4) Untuk mengetahui perubahan atau penampakan peningkatan prosentase hasil belajar siswa diperoleh dengan membandingkan rata-rata (mean) post test siswa secara keseluruhan pada setiap siklus, kemudian dihitung gain (selisih nilai) setiap siklusnya, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{M2 - M1 \times 100}{M1}$$

Keterangan G = Gain atau selisih; M2 = rata-rata siklus 1; M1 = rata-rata pra siklus, begitu juga untuk siklus selanjutnya.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam hipotesis yang dibuat pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti tentang peningkatan hasil belajar konsep alat indera manusia pada proses pembelajaran IPA melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Kreativitas, ternyata dugaan itu benar dengan terjawab, ini terlihat dari hasil penelitian tentang hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada konsep alat indera manusia pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Kreativitas.

Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar atau nilai yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran IPA, misalnya mengobservasi, membuat hipotesis, merencanakan penelitian, mengendalikan variable, meninterpretasi data, menyusun kesimpulan sementara, meramalkan, menerpkan, dan mengkomunikasikan.

Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran semakin tumbuh dan berkembang dalam berpikirnya, misalnya kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menetapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri kognitif (*aptitude*) seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran maupun ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

Berdasarkan data-data hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berupa tes, studi

dokumentasi, dan observasi. Maka dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Siklus I

Dalam pra siklus dapat dijelaskan hasil-hasil selama pelaksanaan siklus I sebagai berikut:

Pertama, hasil belajar melalui tes tentang penguasaan konsep awal yang konsisten dengan konsep ilmiah tentang konsep alat indera manusia tergolong masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan jumlah nilai 1419 dari 24 siswa dan nilai rata-rata 59,13 atau 59,13 % hal ini termasuk pada kriteria cukup, namun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu nilai rata-rata 70 dan sebanyak 17 siswa mendapatkan nilai ≤ 70 , dan 7 siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

Kedua, kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan komponen penilaian antara lain kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keelaborasi siswa dalam proses pembelajaran IPA pada konsep alat indera manusia dengan perolehan jumlah nilai 837,50; nilai rata-rata kelas 34,90 dari skor maksimal 100; nilai tertinggi 37,50; dan nilai terendah 25,00 hal ini termasuk pada kriteria kurang.

Ketiga, tentang kemampuan guru dalam mengelola kelas pada proses pembelajaran IPA konsep alat indera manusia dengan aspek penilaian orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa belajar belajar pemecahan masalah, membimbing siswa dalam penyelidikan baik secara individual maupun kelompok, mempresentasikan hasil karya, dan menganalisis evaluasi dalam pemecahan masalah. Adapun perolehan nilai yaitu 45,00 atau 45% hal ini termasuk pada kriteria penilaian masih kurang.

2. Siklus II

Dalam siklus II dapat dijelaskan hasil-hasil selama pelaksanaan tindakan II adalah sebagai berikut:

Pertama, bahwa penguasaan dalam alat indera manusia yang diantaranya penguasaan konsep siswa tentang alat indera manusia dengan sub konsep mata, hidung, telinga dan fungsinya. Adapun perolehan nilai dari seluruh jumlah siswa adalah 1681 dan nilai rata-rata 70,04 atau 70,04%, nilai tertinggi 83,00, dan nilai terendah 57,00, hal ini termasuk pada kriteria baik, namun 11 siswa mendapatkan nilai ≤ 70 atau 45,83%, 13 siswa mendapatkan nilai ≥ 70 atau 54,17%.

Kedua, bahwa kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan indikator penilaian antara lain kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keelaborasiannya, siswa cukup kreativitas dengan perolehan nilai pada siklus II memperoleh jumlah nilai 1037,50 dari 24 siswa dengan nilai rata-rata 43,23 dari skor maksimal 100, nilai tertinggi 56,25 dan nilai terendah 37,50. Ini merupakan peningkatan yang membaik.

Ketiga, bahwa kemampuan guru dalam proses pembelajaran dengan indikator penilaian a) Orientasi siswa pada masalah alat indera manusia, b) Mengorganisasi siswa dalam belajar pemecahan masalah, c) Membimbing penyelidikan baik secara individual maupun di dalam kelompok, d) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, dan e) Menganalisis dan evaluasi proses pemecahan masalah dengan perolehan nilai pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 75,00 dari skor maksimal 100. Ini merupakan peningkatan yang membaik hal ini termasuk pada kriteria baik.

3. Siklus III

Dalam siklus III dapat dijelaskan hasil-hasil selama pelaksanaan tindakan III adalah sebagai berikut:

Pertama, tentang penguasaan dalam alat indera manusia yang diantaranya penguasaan konsep siswa tentang alat indera manusia dengan sub konsep kulit, lidah dan fungsinya. Adapun dengan perolehan nilai dari seluruh jumlah siswa 24 adalah 2045 dan nilai rata-rata 85,21 atau 85,21%, nilai tertinggi 97,00, serta nilai terendah 77,00 hal ini termasuk pada kriteria baik sekali, dan 100% dari jumlah siswa 24 mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu nilai rata-rata 70. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan dari hasil tes tentang alat indera kulit, lidah, dan bagian-bagiannya yang diberikan pada akhir pembelajaran, ini merupakan peningkatan ke arah yang lebih baik.

Kedua, tentang kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan indikator penilaian antara lain kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keelaborasiannya, siswa cukup kreativitas dengan perolehan nilai pada siklus III memperoleh jumlah nilai 1619 dari jumlah siswa 24, nilai rata-rata 67,45 dari skor maksimal 100, nilai tertinggi 81,25 dan nilai terendah 56,25. Ini merupakan peningkatan yang membaik dan pada katagori baik.

Ketiga, tentang kemampuan guru dalam proses pembelajaran dengan indikator penilaian a) Orientasi siswa pada masalah alat indera manusia, b) Mengorganisasi siswa dalam belajar pemecahan masalah, c) Membimbing penyelidikan baik secara individual maupun di dalam kelompok, d) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, dan e) Menganalisis dan evaluasi proses pemecahan masalah dengan perolehan nilai pada siklus III mendapatkan nilai rata-rata 90,00 dari skor maksimal 100. Ini merupakan peningkatan yang membaik dan termasuk pada kriteria baik sekali.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari pelaksanaan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dan Kreativitas serta melalui hasil observasi dapat disimpulkan. Adapun kesimpulan adalah:

1. Peningkatan hasil belajar siswa, pada konsep alat indera manusia. Berdasarkan data awal tentang konsepsi siswa dari hasil tes pada siklus I, dengan nilai adalah 50,19 dari jumlah siswa 24, namun setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas, dari siklus I 50,19 menjadi 70,04 atau mengalami peningkatan persentase (18,33%), dari siklus II ke siklus III, yaitu 70,04 menjadi 85,21 atau mengalami peningkatan persentase (21,65%).
2. Peningkatan pada kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang di dalamnya kelancaran, keaslian, keelaborasiannya. Adapun hasilnya pada siklus I, dengan nilai adalah 34,90 dari jumlah siswa 24, namun setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas, dari siklus I 34,90 menjadi 43,23 atau mengalami peningkatan persentase (23,86%), dari siklus II ke siklus III, yaitu 43,23 menjadi 67,45 atau mengalami peningkatan persentase (56,02%).
3. Peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam memberikan proses pembelajaran IPA pada konsep

alat indera manusia. Berdasarkan data awal tentang kemampuan guru dari hasil pengamatan pada siklus I, dengan nilai adalah 45,00, namun setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas, dari siklus I 45,00 menjadi 75,00 atau mengalami peningkatan persentase (66,66%), dari siklus II ke siklus III, yaitu 75,00 menjadi 90,00 atau mengalami peningkatan persentase (20,00%).

Dengan demikian penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan guru, kreativitas siswa dan hasil belajar siswa, hal ini berdasarkan hasil uji t terhadap hasil belajar siswa pre tes dan post tes menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan kreativitas pada konsep alat indera manusia dengan memberikan soal dengan jenis tes uraian singkat pada siklus I, hasil uji t menunjukkan bahwa korelasi antara dua variabel adalah sebesar 0.533 dengan sig sebesar 0.007. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara dua rata-rata pre tes dan post tes adalah kuat dan signifikan. Sedangkan pada siklus II, hasil uji t menunjukkan bahwa korelasi antara dua variabel adalah sebesar 0.583 dengan sig sebesar 0.003. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara dua rata-rata pre tes dan post tes adalah kuat dan signifikan. Kemudian pada siklus III, hasil uji t menunjukkan bahwa korelasi antara dua variabel adalah sebesar 0.435 dengan sig sebesar 0.034. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi antara dua rata-rata pre tes dan post tes adalah kuat dan signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Ada beberapa hal yang perlu disarankan agar selalu menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan kreativitas dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar IPA terutama untuk:

1. Guru agar dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA untuk menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan kreativitas, karena model ini dapat meningkatkan hasil belajar, kreativitas dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien serta mencapai hasil yang optimal.

2. Untuk kepala sekolah sebagai pimpinan agar menyampaikan kepada seluruh dewan guru atau pengajar dalam setiap memberikan supervisi memerintahkan agar menerapkan dalam proses belajar mengajar untuk menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan kreativitas dalam pembelajaran IPA, karena model ini dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, dan
3. Untuk Pengawas Sekolah Dasar khususnya untuk selalu mengadakan pengawasan, pemantauan dan arahan kepada semua dewan guru serta kepala sekolah baik itu dalam kegiatan gugus sekolah atau pertemuan-pertemuan lainnya memerintahkan agar dalam proses belajar mengajar khususnya pembelajaran IPA agar selalu menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan kreativitas. Sesuai dengan wewenangnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Taufiq. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Model Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar Di Era Pengetahuan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum KTSP.SD dan MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fithrotinnazidah, Elyk. 2010. *Pengoptimalan Hasil Belajar Siswa pada Materi Alat Indera Manusia dengan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah di SD Muhammadiyah 4 Surabaya*. Proceedings of 5th Olycon (National Olympiad and International Conference). Malang, Indonesia. Feb. 6, 2010.

-
- Flerence Beetlestone. 2011. *Creative Learning (Strategi Pembelajaran Untuk Melestarikan Kreativitas Siswa)*. Bandung: Nusa Media.
- Grafura, Lubis & Wijayanti, Ari. 2011. *Permainan Edukatif untuk Pembelajaran Atraktif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Hamzah, B. Uno. 2010. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Indrarti, Wahyu. 2008. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Komputer Siswa*. Journal Teknologi Pendidikan Vol. 10 No. 3 Desember 2008.
- Majid Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta. Remaja Rosdakarya
- Mikarsa L.H.. (2007). *“Strategi Belajar Mengajar”*, Jakarta, Universitas Terbuka (UT).
- Muhibin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sagitasari, Dewi, A. 2010. *Hubungan Kreativitas dan Gaya Belajar dengan Prestasi Belajar IPA Siswa SMP*. Skripsi UNY: tidak diterbitkan.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciati, dkk. 2005. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka (UT).
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudjana Nana,. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Yatim Riyanto. 2009. *Pradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusnandar, E. dan Hj. Nur'aini. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Di SD*, Serang UPI.