

The Application of Creative Problem Solving to The Activeness and Learning Outcomes of Students In 02 Cangakan Elementary School

Sri Sundari

SD Negeri 02 Cangakan
soendari78@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Based observations at SD N 02 Cangakan Karanganyar the selection of models learning mathematics is still less. This research is motivated by the low learning outcomes in mathematics learning the addition of integers to the third-grade students. This research was conducted with the aim of knowing the implementation to improve learning outcomes on the addition of integers using the Creative Problem-Solving model. On the student learning outcomes in learning the addition of integers using the Creative Problem-solving model in the first, which obtained an average score 63, second cycle by obtaining an average score 71 but there were still students who cannot reached the minimum completeness. third cycle, it increased again by obtaining an average score 90 with all students have been able to reach the minimum. So, in conclusion, there is a significant increase in student activity and learning outcomes using the Creative Problem-Solving model.

Keywords: *creative problem solving, student activeness, learning outcomes*

Abstrak

Berdasarkan observasi di SD N 02 Cangakan Karanganyar, kurang tepatnya pemilihan model dan media dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar rendah dalam pembelajaran matematika penjumlahan bilangan bulat kelas III SD Negeri 02 cangakan Karanganyar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar pada penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* di kelas III SD Negeri 02 Cangakan. Pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* pada siklus I yaitu memperoleh nilai rata-rata 63, mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata yakni 71 namun masih ada siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus III kembali meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 90 dengan semua siswa sudah memenuhi ketuntasan minimal. Jadi kesimpulannya, terdapat peningkatan keaktifan siswa serta hasil belajar dengan menggunakan model *Creative Problem-Solving* yang signifikan

Kata kunci: *creative problem solving, keaktifan siswa, hasil belajar*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Menurut ketentuan Kompetensi dasar tingkat SD/MI dalam Permendikbud nomor 22 Tahun 2006 untuk menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu universal serta dapat dijadikan sebagai dasar perkembangan teknologi yang berperan penting dalam berbagai macam disiplin ilmu untuk memajukan manusia. Menurut Ismail dan Kriswandani (2013:10) matematika merupakan ilmu yang membahas angka dan perhitungannya. Pada kegiatan penyampaian materi, khususnya numerasi diharapkan untuk memasukkan aspek kecakapan dalam mengelola setiap pengalaman yang dihadapi kemudian di praktekan dalam kehidupan. Hal ini ditunjukkan dengan pernyataan pada kurikulum 2013 bahwa dalam rangka menyambut era teknologi hendaknya proses belajar siswa dapat terlaksana dengan baik. Hal ini bisa tercapai jika sarana dan prasarana sangat mendukung untuk proses pembelajaran. Siswa juga diharapkan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga tertarik dan menjadi semangat. Hasil belajar siswa bisa meningkat apabila didukung oleh keinginan peserta didik demikian juga dengan pemilihan model pembelajaran guru. Berdasarkan data dilapangan masih ada beberapa guru yang memilih model pembelajaran kurang tepat dan tidak menarik sehingga siswa malas belajar di kelas. Pembelajaran masih terpusat pada guru dan ini memungkinkan siswa cenderung pasif dan seharusnya guru berperan sebagai fasilitator.

Gravemeijer (dalam Supinah dan Agus D.W, 2009:78) ada tiga kunci prinsip pembelajaran Matematika yaitu : (1) menemukan kembali secara seimbang yakni memberikan kesempatan siswa untuk melakukan matematisasi dengan masalah kontekstual dengan bantuan guru. (2) Fenomena ditaktik. Topik-topik matematika disajikan atas dasar aplikasinya bagi perkembangan matematika; (3) Model dibangun sendiri oleh siswa. Pada waktu siswa mengerjakan masalah kontekstual, siswa mengembangkan suatu model. Model ini diharapkan dibangun sendiri oleh siswa. Banyak guru yang menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas lalu, memberi pelajaran baru, memberi tugas kepada siswa. Pembelajaran seperti diatas yang rutin dilakukan hampir tiap hari dapat dikategorikan sebagai teacher center dan ini bisa merusak minat siswa. Apabila pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan dapat tercapai secara maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut maka kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah perlu ditingkatkan. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan alat peraga konkrit. Shoimin (2014), *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah. Ketika dihadapkan dengan suatu pernyataan, siswa dapat memecahkan masalah sendiri. Siswa tidak hanya diajarkan bagaimana cara berpikir tetapi bisa mengembangkan dan menanggapi suatu permasalahan. Adapun kelebihan dari *Creative Problem Solving* ini diantaranya adalah siswa menjadi lebih kreatif dalam memecahkan masalah secara realistis. CPS juga melatih peserta didik agar memiliki ide untuk bisa tumbuh secara optimal, selain itu CPS juga mendorong rasa kebersamaan dalam memecahkan masalah.

Belajar merupakan proses akibat adanya hubungan antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika menunjukkan adanya perubahan. Hasil belajar adalah berbagai pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik yang menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku (Rusman 2017:129). Pembelajaran yang efektif tentunya memerlukan perencanaan yang baik, demikian juga dengan pemilihan

media. Guru harus memperhatikan media yang digunakan untuk belajar diantaranya adalah media dan tujuan pembelajaran harus tepat, ada dukungan terhadap isi bahan ajar, dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Data di lapangan menyebutkan bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengantarkan materi adalah alat peraga abstrak. Namun media ini kurang cocok digunakan untuk kelas rendah. Kelas rendah lebih tepat menggunakan media konkrit untuk belajar karena masih dalam tahap perkembangan sehingga materi dapat mudah disampaikan. Pada penelitian ini dipilih media pembelajaran alat peraga konkrit karena penelitian dilakukan di kelas rendah. Menurut Nana Sujana (2014:99) mengatakan bahwa alat peraga adalah sebagai bentuk alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dengan seluruh jumlah siswa kelas III SD N 02 Cangakan Karanganyar tahun pelajaran 2021 menunjukkan berdasarkan data dari lembar observasi peserta didik mendapatkan rata-rata perolehan skor keaktifan siswa secara individu adalah 50 %, 75 % dan 96 % yang menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan *Creative Problem Solving* berbantuan alat peraga konkrit lebih efektif dibandingkan dengan memakai alat peraga abstrak. Sedangkan hasil belajar siswa memperoleh pencapaian skor prosentase 63, 71, dan 90. Bilangan bulat merupakan kumpulan atau himpunan yang nilainya bulat yang terdiri dari bilangan cacah dan negatif. Bilangan merupakan suatu konsep Matematika yang memberikan nilai jumlah terhadap segala sesuatu yang dihitung. Sehingga bilangan seringkali digunakan dalam pengukuran dan pencacahan. Bilangan terdiri dari berbagai macam, salah satunya adalah bilangan bulat. Dalam menyelesaikan persoalan yang menyangkut materi penjumlahan bilangan bulat siswa hanya menebak tanpa tahu konsep yang disertai langkah pemecahan masalah.

SDN 02 Cangakan merupakan sekolah negeri yang ada di kabupaten Karanganyar dengan kemampuan awal siswa yang baik tetapi ada beberapa siswa yang kurang mampu memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinya secara baik, yang menunjukkan bagaimana cara berpikir secara kreatif masih perlu bimbingan. Sekolah ini memiliki fasilitas diantaranya ada laptop dan LCD namun masih belum digunakan secara optimal. Salah satu bentuk pemanfaatan fasilitas tersebut yaitu dengan menggunakannya sebagai media PPT atau penyampaian pembelajaran lain yang berbasis IT. Kriteria ketuntasan minimal atau KKM SD N 02 Cangakan Karanganyar adalah 60, sedangkan data UAS kelas III pada nilai Matematika hasil belajar peserta didik masih terlihat belum mencapai ketuntasan minimal sebanyak 90 % dan ini belum menunjukkan kriteria ketuntasan minimal secara klasikal yaitu 75%.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka yang menjadi permasalahan belum tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal adalah penggunaan model pembelajaran dan alat peraga belum tepat, selain itu guru juga belum mengupayakan pembelajaran secara diferensial dimana guru ketika memberikan pembelajaran sebaiknya memperhatikan karakteristik yang ada pada masing-masing peserta didik. Selain itu, permasalahan juga apakah rata-rata hasil belajar pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan pemanfaatan alat peraga konkrit lebih baik dari rata-rata hasil belajar pembelajaran dengan pembelajaran ceramah dan alat peraga abstrak. Yang kedua apakah rata-rata keaktifan siswa pada model CPS dengan alat peraga benda konkrit lebih baik dari model ceramah dengan alat peraga abstrak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena memuat beberapa pertimbangan. Pertama menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan lebih dari satu. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakekat hubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih

peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Sugiyono (2016:13) metode penelitian kualitatif dinamakan metode baru, postpositivistik, artistik karena kurang berpola, interpretive karena data lebih berkenaan dengan interpretasi dilapangan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Menurut Arikunto (2015: 1), PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses pemberian perlakuan sampai dengan dampak akhir. Langkah dalam penelitian ini adalah tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan implementasi atau penerapan isi, pengamatan, refleksi. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III sampai pembelajaran dianggap berhasil. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Obyek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD N 02 Cangakan kab. Karanganyar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil keaktifan siswa menggunakan Model *Creative problem Solving*

Ketika proses pembelajaran dengan menerapkan model *Creative problem Solving*, guru harus memperhatikan setiap langkah-langkah penerapannya yaitu stimulasi atau rangsangan, *pernyataan identifikasi masalah*, pengumpulan data, pengolahan data, kemudian verifikasi disertai menarik simpulan/generalisasi. Untuk mendapatkan data hasil tindakan keaktifan siswa memperoleh hasil observasi keaktifan siswa yang dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

Persentase hasil observasi keaktifan siswa = $\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}}$

Persentase yang di dapat adalah hasil observer pada setiap siklus. Berikut Rekapitulasi keaktifan siswa menggunakan model *Creative Problem Solving* yang dapat dilihat dari tabel di bawah.

Tabel. 4.11. Rekapitulasi keaktifan Siswa Menggunakan Model *Creative Problem Solving*

Hasil Pengamatan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah Nilai	10	16	21
Nilai Rata-rata	2	3	3,8
Persentase	50%	75%	96%

Berdasarkan data tersebut dapat menunjukkan terjadinya peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus III. Pada siklus I hasil penelitian keaktifan siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 2 dengan persentase 50% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh hasil persentase sebesar 75% dan siklus III meningkat menjadi 96%.

Data hasil belajar siswa di dapatkan dari hasil tes yang dilakukan oleh siswa secara individu dengan jumlah soal sebanyak 10 nomor dalam bentuk pilihan ganda. Data tersebut dapat dikatakan tuntas apabila siswa telah mendapatkan nilai akhir ≥ 70 dan memperoleh hasil persentase sebesar 80% berikut cara untuk menghitung data tes hasil belajar siswa kelas III:

Persentase akhir menggunakan rumus :

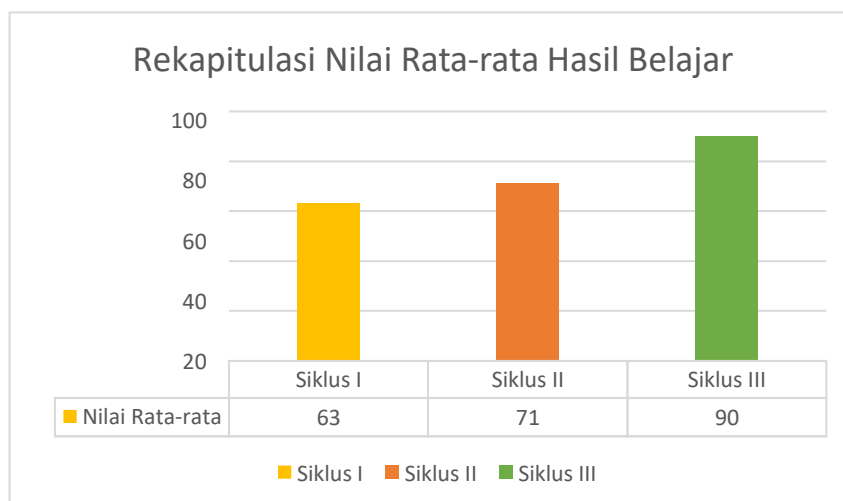
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Meningkatnya hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Creative Problem Solving* dengan alat peraga konkrit pada setiap pembelajarannya. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya presentase skor hasil belajar siswa dari mulai siklus I sampai siklus III. Berikut hasil belajar siswa yang dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil belajar siswa menggunakan model Creative Problem Solving

Tahap Pelaksanaan	Jumlah siswa tuntas	Rata-rata Nilai Siswa	Presentase yang diharapkan	Standar nilai ketuntasan
Siklus I	10 orang	63		
Siklus II	14 orang	71	80%	≥ 70
Siklus III	17 orang	90		

Hasil Belajar siswa juga dapat disajikan melalui diagram batang berikut ini:



Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Belajar

Berdasarkan data di atas menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari tahap siklus I ke siklus III. Adapun skor yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas III pada tahap siklus I sebanyak 10 orang yang memperoleh nilai ketuntasan atau hasil rata-rata nilai siswa sebesar 63 dan meningkat pada tahap siklus II sebanyak 14 orang dengan nilai rata-rata 71 atau hasil presentase sebanyak 70%, dan meningkat secara signifikan pada siklus III yaitu sebanyak 17 orang yang mencapai nilai ketuntasan atau persentase sebesar 90 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan Model *Creative Problem Solving* dengan menggunakan alat peraga konkrit di kelas III SD Negeri 02 Cangakan Kab. Karanganyar mengalami peningkatan sesuai dengan target yang telah diharapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada pembelajaran penjumlahan bilangan bulat kelas III dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, pemilihan *Creative Problem-Solving* yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 02 Cangakan. Peningkatan proses pembelajaran dapat dilihat dari rata-rata keaktifan siswa dan hasil belajar yang mencapai lebih dari 75%. Hal ini menunjukkan model CPS menunjukkan keberhasilan.

Kedua, penggunaan metode pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 02 Cangakan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada rata-rata nilai kelas dan peningkatan persentase ketuntasan. Pada siklus I rata-rata nilai kelas mencapai 63 dan persentase ketuntasan mencapai 50%. Kemudian pada siklus II rata-rata nilai kelas mencapai 71 dan persentase ketuntasan mencapai 70%, pada siklus III rata-rata nilai mencapai 90 dengan persentase kelulusan 100%. Hal ini menunjukkan persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Saran penelitian yaitu guru dapat menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan media konkrit. Guru juga diharapkan agar sering membimbing keaktifan siswa dalam pembelajaran agar bisa mendorong siswa berani dan hasil belajar meningkat. Penelitian ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, maka perbaikan adalah sebuah keniscayaan bagi seorang pendidik agar lebih berupaya meningkatkan ketrampilannya dalam mengelola pembelajarannya untuk lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bestary and. (2018). *Manajemen Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Supinah, Agus D.W. (2009). *Strategi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.